

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
FACULDADE DE FILOSOFIA, LETRAS E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE ANTROPOLOGIA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ANTROPOLOGIA SOCIAL

ISABEL WITTMANN

FEMINILIDADES MAQUÍNICAS:
gênero, sexualidade e corpo de mulheres artificiais no cinema fantástico

Versão corrigida

São Paulo

2023

ISABEL WITTMANN

FEMINILIDADES MAQUÍNICAS:

gênero, sexualidade e corpo de mulheres artificiais no cinema fantástico

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social do Departamento de Antropologia da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo, como parte dos requisitos para a obtenção do título de Doutora em Antropologia Social.

Área de concentração: Antropologia das Formas Expressivas

Orientadora: Prof.^a. Dra. Rose Satiko Gitirana Hikiji

Versão corrigida

São Paulo
2023

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo

W827 Wittmann, Isabel
f Feminilidades maquínicas: gênero, sexualidade e
 corpo de mulheres artificiais no cinema fantástico /
 Isabel Wittmann; orientadora Rose Satiko Gitirana
 Hikiji - São Paulo, 2023.
 374 f.

Tese (Doutorado)- Faculdade de Filosofia, Letras e
Ciências Humanas da Universidade de São Paulo.
Departamento de Antropologia. Área de concentração:
Antropologia Social.

1. Etnografia do cinema. 2. Gênero. 3. Robô. 4.
Antropologia visual. 5. Humanidade. I. Hikiji, Rose
Satiko Gitirana, orient. II. Título.

ENTREGA DO EXEMPLAR CORRIGIDO DA DISSERTAÇÃO/TESE

Termo de Anuência da orientadora

Nome do (a) aluno (a): Isabel Wittmann

Data da defesa: 25/08/2023.

Nome do Prof. (a) orientador (a): Rose Satiko Gitirana Hikiji

Nos termos da legislação vigente, declaro **ESTAR CIENTE** do conteúdo deste **EXEMPLAR CORRIGIDO** elaborado em atenção às sugestões dos membros da comissão Julgadora na sessão de defesa do trabalho, manifestando-me **plenamente favorável** ao seu encaminhamento ao Sistema Janus e publicação no **Portal Digital de Teses da USP**.

São Paulo, 11 / 10 / 2023



(Assinatura do (a) orientador (a))

Para Luiz, sempre.

AGRADECIMENTOS

O doutorado é uma longa caminhada que às vezes pode parecer solitária, mas não se faz sem as pessoas que estão ao nosso lado. Pela companhia, pelas conversas, pelos ensinamentos e pelos desabafos, não posso deixar de mencionar algumas pessoas que tornaram possível essa tese se concretizar. Sou enormemente grata a cada uma delas.

À querida professora Dra. Rose Satiko Gitirana Hikiji, que me acolheu e me orientou com enorme paciência, sempre compreensiva e incentivadora. Não tenho palavras para descrever o quanto aprendi ao longo de todo esse processo, que não poderia ter sido mais afetuoso, cuidadoso, leve e bonito. Sou imensamente grata pela sorte que tive em receber essa orientação.

Ao professor Riccardo Putti, que tão bem me recebeu, me orientando de forma tão prestativa em meu doutorado sanduíche no curso de *Antropologia e Linguagem da Imagem* do Departamento de Ciências Sociais, Políticas e Cognitivas da Universidade de Siena, compartilhando de seus conhecimentos comigo sempre de forma paciente e gentil. Sem dúvida sua ajuda foi essencial para o desenvolvimento dessa pesquisa.

Ao professor Dr. Júlio Simões, que aceitou orientar meu estágio de docência na sua disciplina de *Sexualidade e Ciências Sociais*, pela acolhida, pelas trocas e aprendizados possibilitados.

Aos professores Dra. Heloísa Buarque de Almeida e Dr. Joon Ho Kim, que participaram de minha banca de qualificação, por sua leitura atenta e seus apontamentos valiosos.

Aos professores Dra. Bruna Nunes Da Costa, Dr. Luís Felipe Kojima Hirano e Dra. Vi Grunvald, que gentilmente aceitaram compor minha banca de defesa de tese, pelos pareceres e comentários que tanto contribuíram para esse trabalho entregue.

A todas as pessoas que foram minhas professoras ao longo da vida. Não estaria aqui sem vocês.

À Capes (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior), pela bolsa de doutorado que viabilizou meu trabalho, bem como a bolsa que me permitiu realizar meu estágio no exterior.

À turma de 2017 de doutorado em Antropologia Social da Universidade de São Paulo: foi incrível dividir tudo isso com vocês.

Aos integrantes do *Grupo de Antropologia Visual (GRAVI)* do *Laboratório de Imagem e Som em Antropologia (LISA)* pelos muitos diálogos e aprendizados, em especial Liza Acevedo Saenz e Ingrid D'Esposito, pela amizade.

Às amigas companheiras de *Feito por Elas*: Stephania Amaral, Camila Vieira da Silva, Rosana Íris e Yasmine Evaristo. Quando eu passei na seleção do doutorado o projeto era um bebê com poucos meses de estrada. Às vezes parece uma loucura ter feito tudo ao mesmo tempo e isso só foi possível por causa de vocês. Obrigada pelas conversas, pelas risadas e pelo trabalho lindo.

Ao grupo de *Telegram Feito por Elas*, composto pela comunidade de pessoas ouvintes e apoiadoras do projeto, bem como ao *Grupo de Leitura FpE* e ao *Grupo de Seriados FpE*. Sua companhia e nossas conversas sobre cinema, bichinhos, plantas, livros, memes e tudo o mais foram essenciais nesses últimos anos. Muito obrigada por fazerem daquele espaço realmente o melhor lugar da internet.

À Isabelle Brambilla Honorato, não só por ser uma antropóloga e pesquisadora que eu admiro demais, mas especialmente, com muito carinho, pela amizade de tantos anos.

À Stephania Amaral, crítica de cinema incrível, parceira empolgada de projetos, leitora gentil, trocadora de memes e, acima de tudo, amiga, por tudo.

À *Patrulha do Burnout*: Carlos Carvalho, Rosana Íris Feltrin e Pedro Strazza, pela amizade, pelo apoio, pelas conversas, por ajudarem a manter minha sanidade e por sempre acionarem o cãozinho da patrulha quando necessário. Vocês são incríveis!

À minha família, que mesmo longe está sempre perto. Aos meus pais, Angelina Camargo Rodrigues Wittmann e Roberto Osny Wittmann. A meu irmão, Jorge

Wittmann e minha cunhada, Luciele Beatriz Kessler, por todo o apoio, as risadas e o carinho.

À Maya, por seu meu despertador fiel, me acordando todo dia antes do sol nascer. Pelos lambeijos que me dá e pelos cafunés na barriga que me deixa fazer. Por ser uma figurinha e por assistir a todos os filmes dessa pesquisa comigo, como uma boa *crítica*. Obrigada, cachorra!

A todas as pessoas que trocaram ideias comigo nos últimos anos sobre esse trabalho ou sobre outros, em especial as que também amam cinema.

Por fim, gostaria de agradecer simbolicamente a todas as pessoas artistas, cineastas e escritoras que mantêm a chama do amor pela arte acesa: obrigada pela inspiração.

“No final do século XX, neste nosso tempo, um tempo mítico, somos todos quimeras, híbridos – teóricos e fabricados – de máquina e organismo; somos, em suma, ciborgues”.

(Donna Haraway - Manifesto Ciborgue).

“Você não pode comprar a revolução. Você não pode fazer a revolução. Você pode apenas ser a revolução. Ou está no seu espírito ou não está em lugar nenhum”.

(Ursula K. Le Guin – Os Despossuídos).

RESUMO

WITTMANN, Isabel. *Feminilidades maquinais: gênero, sexualidade e corpo de mulheres artificiais no cinema fantástico*. 2023. 374 f. Tese (Doutorado em Antropologia Social) – Departamento de Antropologia, Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016.

No romance simbolista *A Eva Futura*, de Auguste Villiers de L'Isle-Adam, publicado em 1886, consta a primeira aparição da palavra *androide* na ficção. O termo foi utilizado para se referir a uma cópia de uma humana, criada para substituí-la como uma versão melhorada de seu original. O primeiro androide, portanto, foi uma mulher. Partindo da literatura e passando para o cinema, nesta tese apresento uma genealogia de mulheres artificiais na sétima arte, discutindo as implicações políticas de sua concepção. A reflexão, que engloba andróides, robôs e ciborgues em um sentido amplo dos termos, aciona tanto pesquisadoras de gênero e sexualidade, como teóricas feministas do cinema, apresentando considerações antropológicas sobre os cruzamentos entre gênero e cinema encontrados nas obras abordadas. Passando por filmes como *Metrópolis* (1927), *Westworld* (1973), *As Esposas de Stepford* (1975), *Blade Runner* (1982), *2046* (2004), *Ela* (2013), *Ex Machina* (2014), *Blade Runner 2049* (2017), entre outros, discuto as construções estéticas e discursivas a respeito de gênero, sexualidade, corpo, humanidade, relacionamento e família que se constroem a partir dessas obras.

Palavras-chaves: Etnografia do cinema. Gênero. Robô. Antropologia visual. Análise fílmica.

ABSTRACT

WITTMANN, Isabel. *Machinic femininities: gender, sexuality and body of artificial women in fantastic cinema*. 2023. 374 f. Tese (Doutorado em Antropologia Social) – Departamento de Antropologia, Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016.

In the Symbolist novel *The Future Eve*, by Auguste Villiers de L'Isle-Adam, published in 1886, the word *android* appears for the first time in fiction. The term was used to refer to a copy of a female human, created to replace her as an improved version of the original. Therefore, the first android was a woman. Starting from literature and moving to cinema, this thesis presents a genealogy of artificial women in the seventh art, discussing the political implications of their conception. The reflection, which encompasses androids, robots, and cyborgs in a broad sense of the terms, engages both gender and sexuality researchers, as well as feminist film theorists, presenting anthropological considerations about the intersections between gender and cinema found in the works under analysis. By exploring films such as *Metropolis* (1927), *Westworld* (1973), *The Stepford Wives* (1975), *Blade Runner* (1982), *2046* (2004), *Her* (2013), *Ex Machina* (2014), *Blade Runner 2049* (2017), among others, I discuss the aesthetic and discursive constructions regarding gender, sexuality, body, humanity, relationships, and family that are built from these works.

Keywords: Cinema ethnography. Gender. Robot. Visual anthropology. Film analysis.

LISTA DE FIGURAS

Figuras 1.1 e 1.2 - <i>Janela Indiscreta</i>	43
Figuras 2.1 e 2.2 - <i>Psicose</i>	43
Figura 3 - Autômato.....	59
Figura 4 - Autômato.....	59
Figuras 5.1 e 5.2 - Hoffmanns Erzählungen.....	88
Figuras 6.1 e 6.2 - Hoffmanns Erzählungen.....	88
Figuras 7.1 e 7.2 - <i>A Boneca do Amor</i>	90
Figuras 8.1 e 8.2 - <i>A Boneca do Amor</i>	91
Figuras 9.1 e 9.2 - <i>A Boneca do Amor</i>	92
Figuras 10.1 e 10.2 - <i>A Boneca do Amor</i>	93
Figuras 11.1, 11.2, 11.3 e 11.4 - <i>Metrópolis</i>	97
Figuras 12.1 e 12.2 - <i>Metrópolis</i>	99
Figuras 13.1 e 13.2 - <i>Metrópolis</i>	101
Figuras 14.1, 14.2, 14.3 e 14.4 - <i>Metrópolis</i>	104
Figuras 15.1 e 15.2 - <i>O Quinto Elemento e Star Wars</i>	104
Figuras 16.1, 16.2, 16.3 e 16.4 - <i>Metrópolis</i>	108
Figura 17 - <i>Metrópolis</i>	109
Figuras 18.1 e 18.2 - <i>Metrópolis</i>	115
Figura 19 - <i>Metropolis</i>	116
Figura 20 - <i>Westworld</i>	122
Figuras 21.1 e 22.2 - Vale de estranheza.....	125
Figura 22 - <i>Westworld</i>	128
Figuras 23.1 e 23.1 - <i>Westworld</i>	129
Figuras 24.1 e 24.2 - <i>Westworld</i>	130
Figuras 25.1 e 25.2 - <i>Westworld</i>	132
Figuras 26.1 e 26.2 - <i>As Esposas de Stepford</i>	134
Figuras 27.1 e 27.2 - <i>As Esposas de Stepford</i>	135
Figuras 28.1 e 28.2 - <i>As Esposas de Stepford</i>	136
Figuras 29.1 e 29.2 - <i>As Esposas de Stepford</i>	140
Figuras 30.1 e 30.2 - <i>As Esposas de Stepford</i>	142
Figuras 31.1 e 31.2 - <i>As Esposas de Stepford</i>	143

Figuras 32.1 e 32.2 - <i>Mulheres Perfeitas</i>	145
Figuras 33.1 e 33.2 - <i>Mulheres Perfeitas</i>	145
Figuras 34.1 e 34.2 - <i>Mulheres Perfeitas</i>	148
Figuras 35.1 e 35.2 - <i>Mulheres Perfeitas</i>	148
Figuras 36.1, 36.2, 36.3, 36.4 e 36.5 - <i>Metrópolis e Blade Runner</i>	169
Figuras 37.1, 37.2, 37.3, 37.4 e 37.5 - <i>Alma em Suplício e Blade Runner</i>	173
Figuras 38.1 e 38.2 - <i>Casablanca e Blade Runner</i>	174
Figuras 39.1 e 39.2 - <i>Blade Runner</i>	176
Figuras 40.1; 40.2 e 40.3 - <i>Blade Runner</i>	182
Figura 41 - <i>Blade Runner</i>	185
Figura 42 - <i>Blade Runner</i>	186
Figura 43 - <i>Blade Runner</i>	187
Figura 44 - <i>Blade Runner</i>	191
Figura 45 - <i>Blade Runner 2049</i>	198
Figura 46.1 e 46.2 - <i>Blade Runner 2049</i>	200
Figura 47.1, 47.2, 47.3 e 47.4 - <i>Blade Runner 2049</i>	201
Figuras 48.1 e 48.2 - <i>Blade Runner 2049</i>	205
Figura 49 - <i>Ela</i>	225
Figura 50 - <i>Ela</i>	224
Figura 51 - <i>Ela</i>	228
Figura 52 - <i>Ela</i>	230
Figura 53 - <i>2046</i>	239
Figuras 54.1, 54.2, 54.3, 54.4, 54.5, 54.6, 54.7 e 54.8- <i>2046</i>	241
Figuras 55.1, 55.2, 55.3 e 55.4 - <i>2046</i>	242
Figura 56 - <i>Ex Machina</i>	246
Figuras 57.1, 57.2, 57.3 e 57.4 - <i>Ex Machina</i>	250
Figura 58 - <i>Ex Machina</i>	251
Figura 59 - <i>Ex Machina</i>	252
Figuras 60.1, 60.2, 60.3 e 60.4 - <i>Ex Machina</i>	253
Figuras 61.1, 61.2 e 61.3 - <i>Ex Machina</i>	258
Figura 62 - <i>Ex Machina</i>	260
Figura 63 - <i>Ex Machina</i>	261
Figura 64 - <i>Ex Machina</i>	262

Figura 65 - <i>WandaVision</i>	274
Figura 66 - <i>O Fantasma do Futuro</i>	286
Figura 67 - <i>A Vigilante do Amanhã</i>	287
Figura 68 - <i>A Vigilante do Amanhã</i>	289
Figura 69 - <i>A Vigilante do Amanhã</i>	291
Figura 70 - <i>A Vigilante do Amanhã</i>	300
Figura 71 - <i>A Vigilante do Amanhã</i>	301
Figura 72 - <i>Titane</i>	308
Figura 73 - <i>Titane</i>	309
Figura 74 - <i>Titane</i>	310
Figuras 75.1 e 75.2 - <i>Johnny Mnemonic e Minority Report</i>	314
Figuras 76.1, 76.2 E 76.3 - <i>O Fantasma do Futuro, Matrix Revolutions, A Vigilante do Amanhã</i>	316
Figura 77 - <i>Matrix</i>	321

SUMÁRIO

Introdução (ou de como vim parar aqui).....	16
Capítulo 1 - Cinema de Gênero e gênero no cinema	26
1.1 Cinema de gênero.....	35
1.2 Gênero no cinema.....	41
1.3 Identificação e estereótipos	50
Capítulo 2 - Genealogia dos corpos artificiais	57
2.1 O androide nasce mulher	62
2.2 A escravidão robótica	71
2.3 O ciborgue como proposta feminista	78
Capítulo 3 - <i>Metrópolis</i> : a mulher sedutora enquanto caos	85
3.1 Os primeiros robôs (e os primeiros amores robóticos) do cinema	85
3.2 <i>Metrópolis</i> : o medo da sexualidade feminina.....	95
Capítulo 4 - Sexualidade, violência e corpos artificiais.....	121
4.1 - Novos tempos, novos medos	121
4.2 - Vale de estranheza e a ojeriza por corpos humanoides	123
4.3 - <i>Westworld</i> e o sonho do domínio de corpos dóceis.....	127
4.4 - O vírus da desobediência.....	131
4.5 O horror da idealização de esposas perfeitas.....	134
4.6 Outras versões de mulheres perfeitas	145
4.7 Não se preocupe, querida, essa fantasia não funcionou	151
4.8 Sexo, trabalho e casa.....	153
Capítulo 5 - <i>Blade Runner</i> , sexo, amor, memória e definição de humano.....	163
5.1 A memória e a tragédia de não conhecer sua própria natureza.....	171
5.2 A caçada aos androides	180
5.3 Um romance questionado	190
5.4 O legado do romance em 2049	197
5.5 Maternidade replicante	202
5.6 Outros androides de Ridley Scott	208

5.7 Memória, humanidade e gênero.....	212
Capítulo 6 - A romantização da máquina-amada e outros amores artificiais	221
6.1 Samantha, uma assistente pessoal com sentimentos	221
6.2 2046 e a caneta que (re) cria a mulher amada	235
6.3 <i>Ex Machina</i> : Teste de Turing, amor e ardil	243
6.4 Outros amores artificiais possíveis	263
6.5 Amor, sexo, família e robôs.....	276
Capítulo 7 - <i>Ghost in the Shell</i> , ciborguização e memória.....	285
Capítulo 8 - Um <i>post scriptum</i> pós humanista para um futuro em aberto	303
Considerações finais.....	324
Referências textuais	349
Referências audiovisuais.....	363

Introdução (ou de como vim parar aqui)

Essa pesquisa nasceu em um momento em que pensava de que forma reposicionar meu campo de trabalho na Antropologia. Durante alguns anos me dediquei especialmente aos estudos de gênero, campo fértil especialmente se refletirmos, conforme Gayle Rubin, que “A antropologia tem sido uma das principais forças nas teorias contemporâneas sobre sexualidade, particularmente nas críticas de gênero e heterossexualidade como universais naturalizados (RUBIN, 2018, p. 248)”.

Em minha dissertação, pesquisei a relação entre corpo, gênero e identidade na cidade de Manaus¹, onde realizei o mestrado, na Universidade Federal do Amazonas (UFAM). Lá também participei do Grupo de Estudos e Pesquisas em Gênero, Sexualidades e Interseccionalidades (GESECS) desde sua criação, bem como do projeto de extensão *Bora Lá*, em que eram realizadas oficinas sobre gênero e diversidade nas escolas públicas da cidade.

O que eu não consegui incluir plenamente em minha pesquisa naquele momento foi o cinema. Embora tenha mencionado na dissertação alguns filmes, especialmente aqueles citados por interlocutoras e interlocutores durante o trabalho de campo, eles não foram centrais para a elaboração da etnografia. Nesse meio tempo eu já trabalhava como crítica de cinema há alguns anos. Comecei a escrever sobre cinema em 2009 e em 2013 passei a fazê-lo de forma sistemática e profissional (ainda que tenha demorado mais do que isso para me entender como uma profissional). Além disso também era uma das organizadoras, no Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social (PPGAS) da UFAM, do *Sexta Etnográfica*, projeto de extensão que promovia debates acerca de temas de interesse da Antropologia por meio da exibição quinzenal de filmes, geralmente em ciclos temáticos e com a presença de pessoas convidadas para debater. Dessa forma, havia a sensação de que gênero e sexualidade de um lado e cinema de outro eram duas esferas de meu trabalho que não se encontravam.

¹ O resultado da pesquisa é a dissertação *Corpo, Gênero e Identidade: Experiências transgênero na cidade de Manaus*, defendida em 2016.

Isso começou a mudar em 2016, quando criei o *Feito por Elas*, um projeto para discutir e divulgar o trabalho de mulheres no cinema por meio da crítica, que conta com uma equipe inteira composta por mulheres críticas de cinema. O *Feito por Elas* nasceu porque, naquele momento, minha percepção era de que eu não conheceria a obra de grandes cineastas do cinema passado e presente se não fosse ativamente em busca dela². No trabalho cotidiano de crítica, essas autoras não viriam até mim.

Mas, de novo, permanecia a sensação de compartimentação: eu levei a pesquisa de gênero até a crítica de cinema, mas não trouxe o cinema até minha pesquisa, o que permanecia sendo meu maior desejo. Como unir essas duas esferas de meu trabalho? A resposta veio por meio dele mesmo. Durante o trabalho de campo, realizado especificamente junto a pessoas transgênero, deparei-me reiteradamente com uma afirmação por parte das interlocutoras e dos interlocutores: a passabilidade³ cisgênero⁴ seria um fator determinante quando se trata de transfobia⁵. Foi o que falou, por exemplo, Rebeca, uma de minhas interlocutoras:

As pessoas me chamavam no masculino, não conseguiam me chamar no feminino porque eu não parecia uma mulher. Eu parecia um *gay* afeminado, digamos assim.[...] Uma vez só na padaria, lembrei. A mulher me chamou de senhor e eu falei 'escuta, eu sou uma moça, uma garota'. Aí ela 'não, você não é não. Tô vendo um homem bem aqui na minha frente' (REBECA, 10/11/2015) (WITTMANN, 2016, p. 130).

Outros relatos de violências similares vieram à tona, e neles estava presente a constatação de que à medida que a passabilidade cisgênero aumenta, a transfobia diminui. A construção de qualquer identidade de gênero passa por toda a performatividade, incluindo a expressão dela no corpo. Nessas falas o que é externado

² Para saber mais sobre o projeto, recomendo o artigo *Gênero e cinema na rede: o "Feito por Elas" como ferramenta de reflexão* (WITTMANN, 2019a) ou o próprio sítio do projeto, www.feitoporelas.com.br.

³ A passabilidade é um termo êmico que diz respeito a um atributo vinculado ao quanto a identidade de gênero de uma pessoa coincide com a percepção das demais pessoas sobre ela (WITTMANN, 2016, p. 10).

⁴ O termo "cisgênero" é um conceito que diz respeito à identidade de gênero em que o gênero designado no nascimento e a autoidentificação da pessoa estão alinhados. O prefixo em latim "cis" significa "do mesmo lado".

⁵ Transfobia é a ação ou emoção pautada no ódio, medo ou ojeriza voltados contra pessoas transgênero.

é que o corpo costuma ser aceito por terceiros como pertencente a uma determinada identidade de gênero quando é percebido como adequado às normativas sociais que definem como o gênero deve se expressar.

O corpo, aqui, aparece como uma expressão da subjetividade e as falas escancaram a artificialidade da sua construção, em oposição à falsa naturalidade com que é percebido no senso comum. Ele funciona como um objeto a ser esculpido e moldado buscando expressar a identidade. O corpo não é a pessoa. O corpo não define a pessoa. Mas ele certamente assume a forma de ferramenta de expressão identitária. Optei por falar da transfobia nesse contexto em virtude dos relatos ouvidos, que a vincularam ao sentimento de estranhamento e ojeriza quando um corpo não se encaixa no padrão esperado para o gênero que ele expressa (WITTMANN, 2016, p. 134).

No senso comum, existe a negação da artificialidade dos corpos, percebidos como naturais. Mas quando falamos de pessoas transgênero, seus corpos assumem a artificialidade, confrontando olhares e normas. O corpo transgênero “Apresenta-se como um corpo transformado, fabricado, que aparece e se afirma como corpo fabricado, não um corpo substantivo, objetificado, mas corporalidade, veículo e sentido da experiência” (MALUF, 2002, p. 145-146). Conforme verificado no campo, portanto, a ojeriza transfóbica é direcionada especialmente em relação a corpos que explicitam seu aspecto fabricado, ou ainda, a corpos que não se encaixam em padrões binários de identidade, em se tratando de gênero. Isso apesar de não existir corpo natural, intocado. Sobre a reflexão que comecei a esboçar nesse momento:

Se, afinal, somos ciborgues, criaturas de base orgânica moldada com drogas, próteses, lentes e outros dispositivos, discursos pautados na naturalidade dos corpos são facilmente desconstruídos. Se nossos corpos não são naturais, se nossa biologia jamais é deixada intocada pela cultura que a rodeia, não há por que aceitar que ela, a biologia, possa ser a responsável exclusiva por padrões, comportamentos, hierarquias e ditames. Pode-se dizer, assim, que as novas biotecnologias corporificam, estabelecem relações e criam conjunturas e trajetórias que afetam os sujeitos políticos (WITTMANN, 2019b, p. 93)

Ou seja, se os processos de corporificação são mediados por diversos tipos de tecnologias, é uma incoerência discursiva querer limitar padrões por meio de discursos biologizantes. Em julho de 2014 revi o filme *Blade Runner, o Caçador de Androides* (*Blade Runner*, 1982) com o objetivo de escrever um texto crítico e me

deparei com a discussão a respeito da humanidade de suas protagonistas robôs. No ano seguinte foi lançado *Ex_Machina: Instinto Artificial* (*Ex Machina*, 2015), outra história protagonizada por uma robô que me chamou atenção. E foi aí que comecei a questionar a respeito da construção de narrativas que tratam como algo a se temer o corpo feminino quando ele não aparenta ser natural ou quando se assume artificial, relacionando com o que vim a chamar de passabilidade humana, tomando o termo emprestado dos estudos de gênero. Ainda em 2015, em meu trabalho final da disciplina Teoria Antropológica III, escrevi:

O contato com a obra de George Marcus foi importante para questionar o que pretendo fazer daqui para frente. A ideia de uma etnografia experimental vem crescendo em interesse e abre a possibilidade de tentar fazer algo diferente em um possível futuro doutorado. Penso que seria interessante juntar uma atividade que pratico em paralelo, que é a análise de cinema, com a temática de gênero que tenho explorado até então. [...] Representações de modelos de gênero e sexualidade ao longo da história não só do cinema *mainstream*, mas também daquele produzido fora dos grandes centros, refletiriam a realidade do espaço-tempo em que foram produzidas? Para Marcus a etnografia se tornou uma maneira de falar sobre teoria, filosofia e epistemologia ao mesmo tempo em que mantendo a tarefa tradicional de interpretar diferentes modos de vida (MARCUS; CUSHMAN, 1982, p. 37). Assim, acredito que caberia uma análise do cinema como representação e mesmo construtor de discursos sobre gênero e sexualidade. Estou tateando o caminho para essa ideia e Marcus e sua proposta de experimentação etnográfica estão sendo muito inspiradores (I.W. fev./2015).

Foi nesse contexto que comecei a cogitar uma pesquisa que abarcasse ambos os meus campos de trabalho. E no mesmo ano, em 22 de janeiro de 2015, publiquei em meu perfil pessoal da rede social *Facebook* que, procurando por um fichamento antigo, encontrei um texto escrito durante minha graduação em Arquitetura e Urbanismo na Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Escrito após alguma aula, provavelmente sobre História do Urbanismo, mas já não tenho certeza, em que foram abordadas questões a respeito da pós-modernidade, o texto, que reproduzo abaixo, não esconde uma empolgação pós-adolescente com o tema:

Somos filhotes do nosso próprio tempo. Paridos pela televisão. Conectados já no cordão umbilical. Mas que cordão umbilical? “Somos os filhos da Revolução. Somos burgueses sem religião”. Não temos raízes. Somos de todo lugar, qualquer lugar, nenhum lugar. Somos nômades. Ansiamos por nossa arquitetura nômade (Salve Toyo Ito!).

Andamos com o vento. Sem amarras. Nosso dinheiro é magnético. Nosso endereço é eletrônico. Somos pós-pós-modernos. Sorrimos diante da ingenuidade dos pós-modernos. E dos modernos. E tentamos criar nosso próprio caminho. Geração da informação. Precocemente envelhecida. Que tenta ainda acreditar que é possível mudar. *Metrópolis*. Jane Jacobs. Somos humanistas. Panteístas. Neolluministas. A Razão é nosso deus. E sonhamos. Com o passado. Com o chão e as raízes que não possuímos. Com o futuro. (Que futuro? O dos filhotes plugados? Ou dos campos de flores?). *Matrix*. Tanto faz. Ou faz toda a diferença do mundo. Utopias urbanas. Onde estamos? (I.W. 14/08/2006)

Nessas inflamadas linhas, hoje percebo uma busca por sentido sendo uma pessoa pertencente a uma geração que cresceu no que talvez tenha sido o ápice da popularização da televisão, e que passou a adolescência e a vida como jovem adulta com a disseminação da *internet* no Brasil. Além disso, relaciono as conexões digitais com o senso de nomadismo que acabou por marcar minha vida depois dos dezessete anos, quando deixei minha cidade natal. (Curiosamente o lugar onde morei por mais tempo é São Paulo, para onde me mudei a fim de realizar meu doutorado).

Além disso, saúdo duas figuras quase que opostas em suas propostas: o arquiteto japonês Toyo Ito, que trabalha com a noção de virtualidade em seus projetos, e Jane Jacobs, pensadora estadunidense que defendia a vida em uma escala de bairro. Por fim, significativamente, amarro tudo isso mencionando dois filmes: *Metrópolis* (1927) e *Matrix* (1999), sem nem me dar conta ainda que ambos se situam em extremos da linha do tempo sobre corpos maquínicos. O primeiro é o pontapé inicial na representação de robôs no cinema, especificamente com uma protagonista robô mulher, e o último, ainda um lançamento relativamente recente na época, tratava de temas pós-humanistas da relação humano-máquina.

A conclusão do texto redigido em 2015 sobre esse de 2006 é: “O texto é bem ruim, mas reflete um monte de coisas que fervilhavam na minha cabeça então. Isso foi em 2006. Quase uma década depois, acho que o ciborgue está me chamando”. Estava, realmente. E foi unindo todas essas inquietações sobre corpo, gênero, passabilidade, ciborguização, pós-modernidade, com os citados filmes *Metrópolis*, *Blade Runner* e *Ex Machina*, que me propus a iniciar essa pesquisa. Olhando nesse

retrospecto que abarca os 20 anos inconstantes e intermitentes de minha trajetória acadêmica, parece-me que tudo fez sentido.

Talvez a maior dúvida que tenha permeado o começo deste trabalho tenha sido metodológica: depois de realizar uma etnografia em que mantive uma intensa interlocução com as pessoas encontradas em campo, que me forneceram informações e revelações essenciais para seu resultado final, como dialogar silenciosamente com os filmes? Como pesquisar sem um *estar lá* que me possibilite trocas?

Essas inquietações sobre o que vim a chamar de *etnografia do/no cinema* (WITTMANN, 2017) foram compartilhadas com colegas em diversos momentos da pesquisa. A orientação tranquilizadora de minha orientadora, a professora doutora Rose Satiko Gitirana Hikiji me mostrou um caminho. Ela mesma havia escrito que “o percurso entre o arrebatamento pela imagem e o retorno à mesma em busca de respostas não é linear. Traçá-lo aqui implica a recuperação de caminhos repletos de atalhos, acidentes e algumas poucas planícies” (HIKIJ, 1998, p. 1). Meu trajeto foi deveras de um ziguezaguear inquieto, às vezes temeroso, às vezes ansioso, nunca indiferente. O cinema é *inquietante*. Ele demanda uma participação ativa da pessoa espectadora, que se vê enredada nas imagens. Como objeto de estudo, ele é, também, *inquieto*, jamais estático, sempre reverberando novas percepções. O filósofo Steven Shaviro diz que:

A imagem instável na tela mantém cativa minha atenção distraída; não tenho capacidade de desviar o olhar. Não é possível ver um filme sem deixar que isso ocorra; só posso resistir desistindo do filme como um todo, fechando meus olhos ou saindo da sala. Mas, enquanto olho, não me mantenho desperto: visão e audição, antecipação e memória, nada disso me pertence mais. Minhas respostas não são motivadas internamente e não são espontâneas; elas me são forçadas por alguém além de mim. A escopofilia é, portanto, o oposto do domínio: é na verdade uma abjeção forçada e extática diante da imagem (SHAVIRO, 2015, p. 63).

Assistir a um filme é se perder nele. As respostas partem de mim, mas os estímulos são externos. O olhar, a audição e a memória citados por Shaviro são acionados *frame a frame* e eu trabalho no sentido da compreensão daquilo que está sendo exibido e visualizado. Pesquisar cinema é lidar constantemente com a sedução

das imagens que buscam a perda do domínio. A pesquisadora-espectadora caminha no limiar entre a entrega do encantamento e a percepção aguda requerida como resposta a ele.

Da mesma forma, o doutorado sanduíche realizado sob orientação do professor Riccardo Putti, na Universidade de Siena, foi essencial para ampliar minhas percepções e conhecimentos sobre o trabalho pretendido. Professor Putti tem temas de pesquisa em comum comigo e, após ministrar o curso *O Sexo dos Robôs* nas dependências do Laboratório de Imagem e Som em Antropologia (LISA), no Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social da Universidade de São Paulo (PPGAS-USP), em novembro de 2019, veio o convite para que realizasse um estágio de pesquisa sob sua orientação. O plano, que deveria ter se concretizado em 2020, foi adiado para 2021 em virtude da pandemia de Covid-19, e se mostrou valioso, uma vez que ele compartilhou de maneira generosa seu percurso de pesquisa comigo, organizando leituras comentadas e aulas individuais. No final das contas, conforme a antropóloga Fraya Frehse:

Tais considerações sugerem que a etnografia não *indica* mecanicamente o que conhecer. Ela *intermedeia* a relação do pesquisador com aquilo que quer conhecer com base em determinada formação teórica. E a questão se torna saber *como* essa mediação se faz presente na definição da questão teórica do estudo, na definição do objeto, na construção de referências metodológicas, no levantamento, sistematização e análise dos dados, na redação da monografia (FREHSE, 2006, p. 302-303).

Portanto é a forma como se media o campo com as questões da pesquisa e as próprias referências da pessoa pesquisadora que formulam o resultado final da etnografia, ainda que não seja possível *estar lá*. Nesse sentido, os anos de prática, tanto na pesquisa como na crítica, bem como suas atividades derivadas, como curadoria, organização de mostras, debates e ensino, me possibilitaram diversas trocas com outras pessoas e me fizeram, também, descobrir os métodos que melhor se adaptavam ao que eu buscava ao longo desses anos. Além disso, esse conjunto de atividades me trouxe tranquilidade na forma como trabalho. Hoje creio estar em um local de conforto em relação ao modo como analiso as imagens, apenas perturbado pelas minhas próprias inquietações acerca delas, essas sim sempre bem-vindas. Como diz Edgar Morin:

Meu objetivo não podia ser apenas considerar o cinema à luz da antropologia; devia ser também considerar *anthropos* à luz do cinema; e essas duas luzes eram, e são, uma e outra, vacilantes, incertas. Era preciso iluminar uma com a outra num processo espiral ininterrupto (MORIN, 2014, p. 13).

Aos três filmes que inicialmente nortearam minha pesquisa se somaram muitos outros. Eles abarcam produções europeias, estadunidenses e asiáticas realizadas entre a década de 1910 e a de 2020, de maneira esse recorte pode ser entendido em termos de discurso euro-americano (STRATHERN, 2018), com algumas exceções. É preciso fazer um parêntese para explicar que procurei, ao longo da pesquisa, por filmes brasileiros que abordassem robôs e questões de gênero, mas não os encontrei⁶. O cinema brasileiro tem uma fervilhante produção de filmes fantásticos e não é possível saber porque a temática do robô não tenha instigado as pessoas cineastas do país. Os motivos para isso seriam mera especulação. Alice Martins divaga que a ficção científica pode requerer mais recursos para sua produção e que isso também pode prejudicar a realização desses filmes em um contexto de recursos escassos (MARTINS, 2013, p. 276). Mas, levando-se em conta a criatividade com que cineastas no Brasil têm tratado questões étnico-raciais, de gênero e de classe por meio do fantástico, creio que talvez o robô não tenha atraído questionamentos específicos no que diz respeito às realidades exploradas nacionalmente. O robô (ainda) não nos inquieta como naves espaciais, lobisomens e assombrações⁷.

As diversas revisões dos filmes escolhidos me levaram a um lugar de familiaridade que me permitiu apropriar-me deles, descobrindo novos detalhes a cada visita. Conforme Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété:

Analisar um filme (...) é despedaçar, descosturar, desunir, extrair, separar, destacar e denominar materiais que não se percebem

⁶ O mais próximo disso é a forma como o filme *Branco Sai, Preto Fica* (2014), de Adirley Queirós, aborda a ciborguização do personagem principal, Marquim da Tropa. Na trama, ele ficou paraplégico após um ataque da polícia a um baile na periferia de Brasília, que realmente aconteceu em 1986. O título se refere à fala dos policiais, que liberaram os jovens brancos, detendo os jovens negros para massacrá-los. A obra mistura documentário e ficção científica para abordar as estruturas políticas e militarizadas que perpetuam agressões racistas contra pessoas negras.

⁷ A Associação Brasileira dos Críticos de Cinema (Abraccine), da qual faço parte, lançará em breve um livro chamado *100 Melhores Filmes Fantásticos Brasileiros*, organizado por Gabriel Carneiro e Paulo Henrique da Silveira. A lista, votada pelas pessoas integrantes da associação, pode ser conferida no seu sítio: <https://abraccine.org/2021/04/19/em-pesquisa-inedita-associacao-de-criticos-elege-os-100-melhores-filmes-do-cinema-fantastico-brasileiro-de-todos-os-tempos/>. Acesso em 26/06/2023.

isoladamente “a olho nu”, pois se é tomado pela totalidade. Parte-se, portanto, do texto fílmico para “desconstruí-lo” e obter um conjunto de elementos distintos do próprio filme. Através dessa etapa, o analista adquire um certo distanciamento do filme (VANOYE; GOLIOT- LÉTÉ, 2002, p. 15).

Descosturei, separei, destaquei. Li. Ouvi. Olhei. Conversei com as imagens. Tornei-as minhas interlocutoras. O acolhedor mundo das imagens e dos sons fílmicos me guiou por caminhos que não imaginava quando essa trajetória começou. Nesse processo, prolongado pela pandemia de Covid-19, o trabalho se dividiu em três momentos que, mais do que se sucederem, se sobrepuseram na maior parte do tempo: a revisão bibliográfica e a pesquisa em fontes escritas, fornecendo referencial teórico ao trabalho; o reiterado mergulho no campo fílmico, que respondeu às minhas questões e dialogou comigo; e, por fim, a escrita, influenciada e entremeada pelos dois anteriores.

O resultado final desse processo se divide em oito partes. No primeiro capítulo, *Cinema de Gênero e gênero no cinema*, abordo as especificidades teóricas e metodológicas de realizar uma pesquisa tendo o cinema como campo. Nele explico o recorte específico no chamado *cinema de gênero*, ou, ainda, o *cinema fantástico*. Também abordo teóricas feministas do cinema que estabeleceram conceitos que guiam a pesquisa, além dos mecanismos de identificação que são acionados na relação com as imagens.

O segundo capítulo, *Genealogia dos corpos artificiais*, como o nome indica, traz um panorama da criação de figuras artificiais ficcionais, a partir da antiguidade grega, passando pela Europa medieval, até as criaturas mais recentes: andróides, robôs e ciborgues e suas respectivas origens literárias.

Em *Metrópolis: a mulher sedutora enquanto caos*, o terceiro capítulo, trago alguns exemplos de filmes que, já na década de 1910, trazem protagonistas que são bonecas. Além disso, analiso *Metrópolis*, primeiro filme a ter como personagem principal uma robô, que é especificamente mulher e vilã, e a forma como política, gênero e sexualidade se entrelaçam em uma narrativa de medo a respeito do seu corpo artificial.

No quarto capítulo, *Sexualidade, violência e corpos artificiais*, avanço para a década de 1970, quando os filmes retratam corpos femininos artificiais com funções marcadamente sexuais, muitas vezes em espaços de domesticidade e passíveis de violência. O capítulo traz a relação entre a generificação desses corpos, as funções a eles atribuídas e a forma como são tratados.

Com *Blade Runner, sexo, amor e definição de humano*, o quinto capítulo, proponho usar o filme do título como base para discutir de que forma as personagens nele retratadas negociam sua humanidade e como esses limites são definidos dentro de um contexto de reciclagem pós-moderna. Questiono de que maneira às vezes as imagens parecem desmentir intencionalidades na obra, além da forma como gênero afeta a percepção de certos contextos e o legado da narrativa.

No sexto capítulo, *A romantização da máquina-amada e outros amores artificiais*, trago uma série de narrativas criadas nas últimas duas décadas que tratam de expectativas românticas de seus protagonistas humanos em relação às mulheres artificiais com que interagem. Abordo de que forma esses filmes trazem novas (ou não) perspectivas sobre relacionamento, casamento, amor, reprodução e família.

Em *Ghost in the Shell, ciborguização e memória*, discuto, a partir do filme de mesmo nome, a relação entre memória prostética, identidade e *eu*. Essas questões são trazidas por meio de um contexto *cyberpunk*, que implica na descrença em relação à sociedade, sua política e mesmo à tecnologia.

Por fim, no último capítulo, *Um post scriptum pós humanista para um futuro em aberto*, apresento alguns filmes que podem ser entendidos e classificados de acordo com uma proposta pós-humanista, destacando a forma como eles convergem suas abordagens sobre corpo, sexualidade, gênero e raça-etnia.

Capítulo 1 - Cinema de Gênero e gênero no cinema

O espaço sideral. O foco da câmera imaginária se aproxima da Terra, rodeada de corpos celestes, e vemos o continente americano em destaque. Na superfície, casas redondas com fachadas de vidro, construídas sobre enormes pilares, como palafitas, se projetam aos céus. Em um carro voador, a família nuclear, composta pelo pai (que dirige), pela mãe, pela filha adolescente e pelo filho criança. O menino pega sua lancheira e vai para a escola. A garota abraça o pai e segue para o colégio em seguida. O homem tira uma nota de dinheiro da carteira para entregar à mulher. Ela reage, deixando esse valor com ele e levando todo o resto, se dirigindo a um *shopping center*. Ele se desloca para a empresa em que trabalha e senta-se à mesa. Ao fim do dia, volta para casa e é recepcionado por sua empregada doméstica, que segura sua maleta e traz uma poltrona, para que possa se reclinar. O filho lhe traz um par de pantufas e a filha, um cachimbo. A esposa lhe recebe com um beijo e entrega a guia do cão, que precisa ser passeado. O ano é 2062, mas o futuro parece muito com o presente de então, com expectativas bastante precisas e limitadas a respeito de gênero e sua performatividade. Trata-se da abertura e do fechamento da animação *Os Jetsons* (1962-1963), que imagina um futuro sem grandes mudanças no que tange às configurações familiares do ideário estadunidense da década em que a obra foi concebida. A diferença é que a empregada, chamada Rosie, é uma robô.

Com os dois pés no século XXI, os robôs continuam a despertar curiosidade. “Como você sabe que é um humano?”. Foi com esse questionamento que Sophia rebateu a pergunta que lhe foi feita, em uma entrevista realizada em 2017⁸: “Robôs têm autoconsciência e sabem que são robôs?” Ela mesma é uma robô, talvez a mais famosa de todas nesse momento. Ativada em 2016 pela empresa Hanson Robotics, de Hong Kong, no ano seguinte ela recebeu cidadania saudita e desde então apareceu em público, em demonstrações científicas e de entretenimento, diversas vezes.

Em outra entrevista, também realizada em 2017⁹, perguntada se ela se via como um homem ou uma mulher, Sophia respondeu que se vê como uma mulher e

⁸ A entrevista pode ser conferida em uma reportagem do canal estadunidense CNBC. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=S5t6K9iwcdw>. Acesso em 21 de maio de 2021.

⁹ A entrevista foi realizada pelo canal de YouTube Tech Insider. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=R0bVxbRCd-U>. Acesso em 21 de maio de 2021.

acrescentou: “Eu sou um robô, então tecnicamente não tenho gênero. Mas me identifico e não me importo de ser vista como mulher”. É fácil relacionar Sophia à personagem Jessica Rabbit, a *femme fatale*, esposa do protagonista que dá nome ao filme *Uma Cilada para Roger Rabbit (Who Framed Roger Rabbit, 1988)*, que mistura atores com animações. Jessica, uma personagem animada, questionada sobre seu comportamento, responde que não é má, apenas foi desenhada assim. O mesmo se aplica a outras criaturas (e personagens) concebidas por humanos, levando-se em conta que ações e funções podem ser planejadas por seus criadores.

Sophia, a Robô, está separada de Rosie por 55 anos, mas ambas foram desenhadas assim, ao mesmo tempo *robôs* e *mulheres*. Enquanto robô feminilizado, Rosie ocupou o imaginário de crianças de diversas gerações enquanto as reprises da animação perduraram na televisão. Ela integra uma genealogia de mulheres artificiais presentes na cultura popular que culminam nas criações tecnológicas da vida contemporânea, muitas delas também feminilizadas.

Essa pesquisa trata das relações entre gênero e corpo, focando na representação de mulheres robôs, ciborgues e andróides em filmes fantásticos, refletindo sobre a passabilidade humana e as noções de naturalidade e artificialidade. Aproprio-me do termo *passabilidade*, tomado emprestado dos estudos de gênero, para uma análise que delimita *humanidade*. Proponho, com essa pesquisa, uma reflexão sobre a representação desses corpos femininos artificiais, tendo como recorte o cinema.

Crítico de cinema e historiador, Pierre Sorlin apresenta uma definição para representação, que seria:

a totalidade das informações reais ou virtuais que fundamentam uma noção. Assim, uma representação não seria uma realidade observável, e sim um conjunto teórico do qual não conheceríamos mais que certas manifestações exteriores. A toda noção corresponderia, assim, um sema e uma representação. Concretamente, a noção de cinema reuniria, por um lado, uma designação, utilizada na produção de mensagens; por outro lado, uma representação que reconstruímos, de maneira necessariamente

incompleta, por meio de indicações verbais (relatos, descrições, explicações) e por meio de imagens¹⁰ (SORLIN, 1985, p. 24).

A noção que temos de uma obra, portanto, é o conjunto formado pelo sema, que é um elemento significante, e a própria representação. Essa é entendida como o conjunto de informações, nesse caso, do cinema, que chegam até as pessoas por elementos exteriores (a imagem), somados a outros elementos narrativos, como as explicações e diálogos internos à obra. Dessa forma, o objetivo não é analisar o filme ficcional por si só, mas buscar nele o diálogo entre real e irreal que se reflete no próprio cinema enquanto arte (MORIN, 2014, p. 190).

Nesse recorte específico, é preciso compreender o que se entende por gênero, e como o conceito está diretamente ligado à materialização da corporalidade. De acordo com Miriam Grossi, as discussões a respeito de gênero são consequência de movimentos sociais que ganharam visibilidade no Ocidente após a década de 1960, especialmente o movimento feminista e o movimento LGBT (GROSSI, 1998, p. 2). Já Joan Scott (1995), em seu artigo *Gênero: uma categoria útil de análise histórica*, acrescenta que os debates a respeito do que é chamado de gênero começaram com as acadêmicas feministas, que criticavam o determinismo biológico existente em termos como “sexo” e “diferença sexual”, justamente quando se discutia temáticas relacionadas às mulheres. Gênero possui características relacionais:

O termo “gênero” enfatizava igualmente o aspecto relacional das definições normativas da feminilidade. Aquelas que estavam preocupadas pelo fato de que a produção de estudos sobre mulheres se centrava nas mulheres de maneira estreita e separada, utilizaram o termo “gênero” para introduzir uma noção relacional em nosso vocabulário analítico (SCOTT, 1995, p. 72).

¹⁰ Do original: “Se podría —esto es lo que yo propongo— llamar “representación” a la totalidad de los datos actuales o virtuales que subtienden una noción. Así pues, una representación no sería una realidad observable, sino un conjunto teórico del que no conoceríamos más que ciertas manifestaciones exteriores. A toda noción corresponderían así un sema y una representación. Concretamente, la noción de cine reuniría por una parte una designación, empleada en la producción de mensajes; por otra parte una representación que reconstruiríamos, de manera necesariamente incompleta, a través de las indicaciones verbales (relatos, descripciones, explicaciones) y a través de las imágenes”.

A preocupação dessas pesquisadoras era que o termo pudesse funcionar como um conceito livre de determinismos biológicos, que geralmente perpassam as ciências médicas e biológicas e mesmo o senso comum. Scott (1995) entende que gênero é uma “categoria útil de análise histórica”, como sugere o próprio título de seu artigo, uma vez que organiza essas relações, contextualizando-as e marcando o caráter relacional de práticas e percepções, além de atividades públicas e políticas.

Por fim, para Judith Butler, gênero é expressado por meio da performatividade, que é uma reafirmação de uma norma ou um conjunto de normas sociais (BUTLER, 2022b, p. 195). Quando se refere a essas normas, Butler está justamente falando a respeito de papéis de gênero e outros constructos sociais ligados a ele. Em uma referência direta a Scott, a autora afirma que “Embora os cientistas sociais se refiram ao gênero como um ‘fator’ ou ‘dimensão’ da análise, ele também é aplicado a pessoas reais como uma ‘marca’ de diferença biológica, linguística e/ ou cultural” (BUTLER, 2022a, p. 31). Butler, bem como outros pesquisadores que trabalham com o que se chama de teorias *queer*¹¹, são importantes para esse projeto porque pesquisam as relações entre performatividade de gênero e materialidade dos corpos (BUTLER, 2022b).

Se o gênero é “a categoria relacional entre masculinidades e feminilidades, a identidade de gênero diz respeito à identificação com esses atributos ou além deles” (WITTMANN, 2016, p. 30). Dessa forma, a identidade de gênero é “algo um pouco mais complexa, porque remete à constituição do sentimento individual de identidade” (GROSSI, 1998, p. 8). Ela é consequência da identificação subjetiva das pessoas com aspectos normativos ou não de feminilidades e masculinidades.

O corpo também está conectado a aspectos diversos da subjetividade e da identidade e ocupa local privilegiado nas relações e representações, como desdobramento da própria reflexividade dos sujeitos. Miriam Adelman e Lennita Ruggi escrevem que inclui a: “possibilidade de moldar o corpo, o construindo e reconstruindo dentro dos processos de formação do eu e da identidade - ou seja, como arena de atividade criativa de práticas e significações” (ADELMAN; RUGGI, 2007, p 280). As

¹¹ “O termo *queer*, em inglês, significa estranho, esquisito e costumava ser utilizado de forma depreciativa para referir-se a homossexuais. Ele foi reapropriado pelo próprio movimento LGBTQ+ e pelos estudos de gênero, negando a sua conotação negativa inicial” (WITTMANN, 2016, p. 14).

relações de poder também disciplinam e controlam os corpos, como fica patente na obra de Butler (2000, 2003, 2004) e de Foucault (1999). Assim o corpo é resultado da subjetividade, em um processo constante de materialização. Conforme Anthony Giddens:

Como o eu, o corpo não pode mais ser tomado como uma entidade fisiológica fixa, mas está profundamente envolvido na reflexividade da modernidade. O corpo era tido como um aspecto da natureza, governado de maneira fundamental por processos apenas marginalmente sujeitos à intervenção do homem. O corpo era 'dado', o assento muitas vezes inconveniente e inadequado do eu. Com a crescente invasão do corpo pelos sistemas abstratos isso é alterado. O corpo, como o eu, torna-se o lugar da interação, apropriação e reapropriação, ligando processos reflexivamente organizados a conhecimento especializado sistematicamente ordenado (GIDDENS, 2002, p. 200).

Nesse contexto, parto da percepção de que os corpos humanos são, também, híbridos, prostéticos e fabricados. Se tomarmos que, segundo Butler (2000) a performatividade de gênero está relacionada à materialidade dos corpos e, de acordo com Paul Preciado (2014) o gênero materializa prosteticamente as normas da sociedade em torno dele mesmo, temos que os corpos sexuados e generificados são trabalhados e retrabalhados, seja construindo ou modificando as normas. Paul Preciado afirma que seu estudo:

[...] define a sexualidade como uma tecnologia, e considera que os diferentes elementos do sistema sexo/gênero denominados "homem", "mulher", "homossexual", "heterossexual", "transexual", bem como suas práticas e identidades sexuais, não passam de máquinas, produtos, instrumentos, aparelhos, truques, próteses, redes, aplicações, programas, conexões, fluxos de energia e de informação, interrupções e interruptores, chaves equipamentos, formatos, acidentes, detritos, mecanismos, usos, desvios... (PRECIADO, 2014, p. 23).

Ou seja, para o autor, o gênero pode ser socialmente construído, como afirma Butler, mas essa construção é deslocada para ser entendida como uma estratégia tecnológica que se manifesta na própria materialidade dos corpos (PRECIADO, 2009, p. 29).

Parto da ideia de pensar como esses corpos são posicionados nas histórias, quais são as relações que se entabulam a partir deles, que padrões ou tropos são

possíveis determinar e de que forma isso pode, de maneira paralela, refletir a relação dos seres humanos com tecnologia, gênero e sexualidade. O cinema se apresenta como um campo fértil de diálogo com o tema. Cito Edgar Morin, em seu *O Cinema ou O Homem Imaginário: Ensaio de Antropologia Sociológica*, que constata:

Escolhi o cinema. Claro, o cinema é uma máquina, uma arte de máquina, uma arte-indústria. Claro, eu fora inspirado pela ideia, já complexa e recursiva, de entender a sociedade com a ajuda do cinema e ao mesmo tempo entender o cinema com a ajuda da sociedade (MORIN, 2014, p. 10).

Em algum momento anterior à essa pesquisa, anterior, mesmo, à minha chegada à antropologia, o cinema me chamou e eu escolhi o cinema. Ele passou a ser entretenimento e reflexão, paixão e trabalho. Conjugação dos avanços tecnológicos a partir do século XIX com as experimentações de diversas expressões artísticas, ele, que é arte e é indústria, é estética e política, é imaginário e é discurso, mostra-se uma fonte absolutamente intensa e instigante de leituras possíveis sobre mundos próximos e distantes.

Para essa pesquisa, levo em conta o que Morin afirmou: a profunda relação entre cinema e sociedade e as muitas possibilidades de leitura que ele enseja. Essa relação é de extrapolação reflexiva e muitas vezes interpretativa. Não é como um retrato literal da sociedade em que ele foi realizado ou onde está inserido, nem apenas uma tradução das relações sociais entabuladas em seu contexto, mas pode informar sobre visões de mundo, funcionando em uma lógica que pode ser considerada discursiva. Pode-se dizer que os filmes são, de acordo com Sorlin, “expressões ideológicas”, que dialogam com as “mentalidades de uma época ou de uma zona cultural” (SORLIN, 1985, p. 62).

Conforme apontado pela antropóloga Rose Satiko Gitirana Hikiji, existe uma quase simultaneidade na gênese do cinema e da Antropologia, que ocasionou diversas sobreposições entre as áreas nesse mais de século de história (HIKIJ, 2012, p. 31). O diálogo entre ambos implica entender a linguagem própria das imagens, bem como suas questões metodológicas específicas (BARBOSA, 2014, p. 4). Para a antropóloga Andrea Barbosa, análises de filmes realizadas por um viés antropológico

são pertinentes justamente porque evidenciam a realidade como criação imaginativa. Evidenciam que esses universos imagéticos participam da construção social e cultural da realidade. Os filmes podem tornar-se, portanto, interlocutores privilegiados (BARBOSA, 2014, p. 5).

Para ela, esse entendimento vem da percepção das especificidades metodológicas e epistemológicas da Antropologia Visual. Ou seja, a imagem deve ser tratada com suas particularidades e com o uso de uma metodologia adequada. O filme, é, assim, como uma espécie de rito ou mito, cujos sentidos e significados podem ser explorados pelo etnógrafo, conforme Roberto Cardoso de Oliveira (2000); e que são uma espécie de textualidade em que o etnógrafo pode imergir, como afirma Strathern (2014).

O linguista Per Schelde, por sua vez, reflete que o filme é um tipo moderno de folclore, de maneira que a forma lógica de o abordar é, justamente, com o ferramental teórico da antropologia (SCHELDE, 1993, p. 3-4). Ele afirma que, assim como o folclore, a ficção científica precisa da dicotomia entre natureza e cultura para existir, da mesma forma como do desejo humano por categorizações. Para que haja cultura, é necessário haver algum tipo de busca por definições, de ordenamento no caos (SCHELDE, 1993, p. 13). A ficção científica tenta, da mesma forma, criar maneiras de lidar com essa dicotomia e analisar e categorizar seus elementos fantásticos: nós e os outros; humanos e inumanos ou, ainda, humanos e monstros.

Para Hikiji, o século XX mostrou a possibilidade de existir o “antropólogo-espectador”, que se dedica à “decifração” das imagens (HIKIJ, 2012, p. 31). Em comum, esses pesquisadores encontram no cinema um campo fértil para a exploração de questões de interesse antropológico. Ao pesquisarmos uma obra, estamos explorando uma gama de elementos que podem ser analisados por essas lentes. Assim, o filme pode ser comparado a um mito, dialogando com seu contexto: tempo e lugar, além de histórias e sentimentos (HIKIJ, 2012, p. 56). Dessa forma, é possível avaliar como os personagens são escritos, sua hierarquia e que tipo de voz lhes é dada, assim como de que maneira são representadas suas subjetividades e experiências, com especial cuidado aos aspectos políticos das construções. Portanto, a representação é também criação de um “espaço nos quais se refletem e ao mesmo

tempo se constroem consciências, identidades, categorias sociais e históricas, situando-as como parte de processos culturais e históricos mais amplos” (FERREIRA, 2015, p. 184). Colocando a imagem no papel de campo etnográfico, recorro à antropóloga Sylvia Caiuby, que argumenta que filmes ficcionais são, também:

documentários preciosos sobre nosso imaginário, sobre nossos valores e aspirações. Enquanto antropólogos e cientistas sociais, interessam-nos o cinema como campo de expressão imagética de valores, categorias e contradições de nossa realidade social (CAIUBY, 2009, p. 18).

Dessa forma, Caiuby justifica o olhar da pessoa antropóloga para narrativas cinematográficas ficcionais, uma vez que são entendidas como uma representação do ideário social em que se constroem. Para a autora, as imagens recebidas são polissêmicas. Enquanto um texto, mesmo etnográfico, constrói um discurso a partir da escolha do que será incluído ou não nele, o filme, por meio da montagem, cria, também, um discurso visual, muitas vezes pautado na visão do autor. Acontece que, no momento da recepção, essas imagens são interpretadas não apenas pela intencionalidade de quem as criou, mas também pelo “universo das experiências pessoais de quem a contempla” (CAIUBY, 2008, p. 464). Esse também é um ponto de vista defendido pela teórica de cinema Teresa de Lauretis¹², que afirma que

a leitura do espectador sobre o filme (incluindo respostas interpretativas e afetivas e estratégias cognitivas e emocionais) é mediada por sua existência em, e sua experiência de um universo particular de discursos sociais e práticas na vida diária¹³ (LAURETIS, 1987, p. 96, tradução minha).

O meio social, portanto, influencia, em um primeiro momento, o contexto de produção de uma obra cinematográfica, ainda que ficcional, perpassando a forma como as personagens são posicionadas internamente à narrativa e os discursos que se constroem a partir daí. Em um segundo momento, esse mesmo meio afeta as

¹² A autora cunhou o termo queer em 1991 (MISKOLCI, 2013, p. 32).

¹³ Do original: “the spectator’s reading of the film (including interpretive and affective responses, cognitive and emotional strategies) is mediated by her existence in, and experience of, a particular universe of social discourses and practices in daily life”.

experiências anteriores da pessoa espectadora, que, por sua vez, impactarão diretamente a forma como o filme é lido. É dessa forma que a pesquisadora se torna receptora: os significados são apreendidos por meio de uma reflexão que necessariamente inclui a experiência (CAIUBY, 2008, p. 471), entendida como o processo de construção de subjetividade a partir da relação com o mundo exterior (LAURETIS, 1987, p. 18). Fazer o campo da pesquisa em filmes, implica, conforme Hikiji, em abrir mão do “estive lá”, tão caro à Antropologia. O campo não é mais exclusivo da antropóloga, que o compartilha com as demais pessoas espectadoras (HIKIJ, 2012, p. 67). Nessa pesquisa, a imagem é entendida conforme Hans Belting:

a unidade fílmica passa pelo jogo coordenado das imagens cinematográficas com as “imagens virtuais” do espectador, que provêm tanto das suas recordações e dos sonhos como do seu treino medial no cinema. Desta forma, repete-se o duplo sentido antropológico das imagens internas e externas (BELTING, 2014, p. 60-61).

Deve-se levar em conta, portanto, que a recepção faz parte dessa montagem do sentido narrativo da imagem no cinema, com o uso do que Belting chama de “nossas imagens interiores” (BELTING, 2014, p. 33), criando significados “no espectador, através da associação e da reminiscência” (BELTING, 2014, p. 46).

Por isso, a “série de mecanismos de construção do objeto” (HIKIJ, 2012, p. 67) que aparecerão nessa pesquisa é subjetiva: sua seleção e sua escolha passam por critérios pessoais. Alguns deles são obras de grande importância histórica; outros foram grandes bilheterias na época de seu lançamento. Alguns tiveram impacto a longo prazo na cultura popular, sendo referenciados em outras obras; outros, ainda, são obras menos conhecidas, mas com as quais me deparei ao longo da pesquisa e que me chamaram atenção por algum fator. Todos eles têm em comum a presença de mulheres artificiais, em diferentes graus que serão explicados adiante.

Os próprios critérios para refletir sobre o que seria artificialidade (ou hibridismo) mudaram e se flexibilizaram com o avançar da pesquisa. Nesse sentido, como o filósofo Steven Shaviro, atesto que esse recorte é “pessoal”: “por conta das escolhas idiossincráticas de trabalhos a serem discutidos [...]. Ao priorizar meu próprio ‘gosto’

dessa maneira, procuro enfatizar a importância da singularidade e do acaso” (SHAVIRO, 2015, p. 6).

Ainda que, particularmente, enxergue ordem no que pode parecer acaso ou aleatoriedade, e me valha da minha própria base de pesquisa para essa tarefa, por mais que se racionalize o processo de recepção e a montagem própria do olhar da pessoa espectadora (ou pesquisadora), é inegável que tomo o cinema como um “*medium* vívido” (SHAVIRO, 2015, p. 6): uma arte capaz de despertar reações emocionais, e mesmo físicas, no (meu) próprio corpo espectador. Os discursos podem, muitas vezes, ficar em segundo plano ante as reações viscerais que as imagens despertam. Arte, corpo, gênero, sexualidade e política se emaranham dentro e fora da tela em desdobramentos que perpassarão essas páginas. Tomo a arte, portanto:

[...] não como reflexo da sociedade e seus sujeitos, nem como conjunto de significados a ela associados e engrenados num sistema de comunicação, mas como um campo de saberes e práticas cujos enunciados são capazes de nos informar algo legítimo sobre “a ordem do mundo” ou a “natureza do real” e mesmo de modificá-la (GRUNVALD, 2016, p. 45).

1.1 Cinema de gênero

O recorte temático desta pesquisa, que reflete sobre corpos de mulheres artificiais, acaba por ser evidentemente mais presente em certos tipos de narrativas fílmicas. O imaginário sobre o futuro, que perpassa a ficção científica, costuma criar perspectivas e extrapolações a respeito de corpos, tecnologias e suas muitas interfaces de interações. Quando Ella Shohat e Robert Stam falam da possibilidade de, por meio do cinema, visitar lugares que não conhecemos (SHOHAT; STAM, 2005, p. 149), é possível pensar, ainda, que esse lugar pode ser, na verdade, um *tempo*. Um futuro, próximo ou não, que nos aproxime de reflexões sobre muitos dos anseios contemporâneos à criação das próprias narrativas.

Por isso a ficção científica no cinema é um campo fecundo para essa pesquisa, ainda que seja tão difícil, por vezes, defini-la. John Rieder, em seu artigo

convenientemente intitulado *On Defining Science Fiction, or Not: Genre Theory, SF, and History (Definindo Ficção Científica, ou Não: Teoria de Gênero*¹⁴, *Ficção Científica e História*, em tradução livre) afirma que muitos livros se iniciam com uma discussão, mais ou menos extensa, a depender da proposta, do que seria especificamente o gênero da ficção científica, analisando quais as pessoas precursoras, os lugares de criação e as obras clássicas. Ele argumenta que *gênero* não é uma categoria inerte, mas sim uma construção fluida que passa por práticas de diversos profissionais, como, no caso da literatura, escritores, leitores e críticos, (RIEDER, 2010, p. 191), e, eu acrescentaria, no caso do cinema, cineastas, roteiristas, produtores, críticos e espectadores, entre outros. É o conjunto dessas ações e alegações sobre as obras que costumam enquadrá-las dentro de gêneros, que, por sua vez, têm características e tropos que usualmente os identificam. Conforme Jacques Aumont,

Esse efeito-gênero tem uma dupla incidência. Em primeiro lugar, permite, pela permanência de um mesmo referente diegético e pela recorrência de cenas “típicas”, consolidar o verossímil de filme em filme. No *western*, o código de honra do herói ou a maneira de agir dos índios parecem verossímeis porque, de um lado, são fixos (durante um certo período, os filmes desse gênero conhecem apenas um código de honra e um comportamento para os índios) e, por outro, porque são repetidos, reconduzidos de filme em filme. O efeito-gênero permite, em seguida, estabelecer um verossímil próprio de um gênero em particular. Cada gênero tem seu verossímil: o do *western* não é o da comédia musical ou o do filme policial. Seria inverossímil em um *western* o adversário do herói se confessar vencido depois de ter sido ridicularizado em público (o que é completamente verossímil na comédia musical), enquanto seria inverossímil nessa última o adversário matar aquele que o ridicularizou. Por isso, as famosas “leis do gênero” só são válidas dentro de um gênero e devem-se apenas ao peso do verossímil em vigor no conjunto dos filmes realizados que pertencem a esse gênero (AUMONT, 1999, p. 147).

Ou seja, um filme costuma ser entendido como pertencente a um gênero cinematográfico pela forma como se adequa a certos códigos internos ao próprio gênero. A verossimilhança com a forma e os elementos são identificados e

¹⁴ Nesse caso, estamos falando a respeito de gêneros cinematográficos. A respeito da etimologia do termo, temos que: “A palavra *gênero* tem origem francesa e significa simplesmente ‘qualidade’ ou ‘tipo’ e está relacionada com outro termo *genus*, usado nas ciências biológicas para classificar grupos de plantas e animais” (BORDWELL; THOMPSON, 2013, p. 409). No cinema, por sua vez: “Uma maneira popular de caracterizar filmes de ficção é por gênero – por exemplo, faroeste, musicais, filmes de guerra, ficção científica, etc. Esses termos são usados na fala e na escrita cotidianas, ainda que poucos de nós parem para pensar sobre como compartilhamos hipóteses comuns de categorização dos filmes (BORDWELL; THOMPSON, 2013, p. 497).

codificados. David Bordwell e Kristin Thompson destacam que nós caracterizamos os filmes de acordo com gêneros justamente por meio de “padrões similares de trama, características temáticas parecidas, técnicas filmicas particulares e iconografia reconhecível” (BORDWELL; THOMPSON, 2013, p. 527). Eles elencam algumas perguntas que podem guiar a caracterização de um filme em determinado gênero cinematográfico, tais como se já existia uma classificação anterior, como foi publicizado ou debatido, se atende às convenções de determinado gênero, entre outras. Um filme pode, ainda, ser categorizado em mais de um gênero ao mesmo tempo e esse caráter híbrido é bastante característico de certos gêneros, como o melodrama ou o musical, por exemplo.

Em se tratando de ficção científica, existem elementos que são facilmente lidos como pertencentes ao gênero. A armadilha dessa definição estaria no fato de tomar esses elementos sem uma maior reflexão sobre seus sentidos. John Rieder analisa a afirmação “ficção científica é aquilo que nós procuramos quando estamos procurando por ficção científica”. Por essa frase entende-se que se um filme ou obra literária que, quando consumido, é entendido pela pessoa que o consome como sendo ficção científica, ele de fato o é. Para o autor, para que isso funcione é necessário entender quem somos “nós” e porque nós estamos procurando por ficção científica (RIEDER, 2010, p. 192).

É possível classificar uma obra como ficção científica em virtude de elementos narrativos (robôs, naves ou alienígenas, por exemplo), em virtude de seus temas (reprodução artificial, super inteligências, colonização espacial, por exemplo) ou de outras formas ainda. Entender o que se busca nessas definições auxilia entender os próprios limites delas. É dessa forma que se pode definir se um filme como *Alien* (1979) pertence ao gênero do horror, do sci-fi, ou é um híbrido de ambos; ou se *Guerra nas Estrelas* (1977) é sci-fi ou uma fantasia (com princesa, herói e uma força mística guiando cavaleiros) que se passa no espaço. Entender os argumentos usados na busca da ficção científica é, portanto, entender as suas múltiplas possíveis definições.

Ou seja, a definição de sujeitos que participam da leitura do conceito, assim como dos próprios signos que codificam o gênero, se faz necessária para se chegar a essa classificação. Para o autor, a variedade de definições do gênero reflete a multiplicidade de temas que elas expressam (RIEDER, 2010, p. 204). Nesse sentido,

diante da dificuldade de fechar uma definição para o gênero, entender os motivos e conhecer os responsáveis por elaborá-la podem auxiliar a percepção dos vieses ligados a elas.

Para Vivian Sobchack, em *The Limits of Infinity: the American Science Fiction Film* (*Os Limites do Infinito: o Cinema de Ficção Científica Estadunidense*, em tradução livre), a ficção científica apresenta visões sobre futuros possíveis, passados alternativos ou presentes paralelos, encenando as consequências sociais da ciência e da tecnologia (SOBCHACK, 2005, p. 262). Para Per Schelde, ela demonstra algum tipo de ciência ficcional, ou seja, descobertas ou invenções que, no momento da concepção da obra, são ainda imaginárias (SCHELDE, 1993, p. 25). Com isso, podemos entender que para além dos elementos icônicos e que facilmente identificam o gênero, como naves espaciais, alienígenas, robôs e supercomputadores, a ficção científica se vale de ciências imaginadas, incluindo as ciências humanas, para criar a extrapolação de passados, presentes e futuros também imaginados a partir delas. Nesse sentido, a socióloga Alice Fátima Martins complementa:

O futuro, ou futuros, projetados nos filmes de ficção científica, integram a percepção do tempo no contexto histórico social ocidental contemporâneo, relacionada às inquietações e aos desejos que habitam o imaginário de homens e mulheres no que diz respeito às transformações, sempre em curso, do corpus social do qual fazem parte. Tratam, enfim, de suas indagações sobre o por-vir, o vir-a-ser, o devir da existência humana, sempre em construção, de acordo com o ponto de vista das comunidades que realizam esses filmes, suas visões de mundo, suas tensões e conflitos, suas lutas de poder, suas ideologias, seu conhecimento produzido e em processo de produção, suas instituições reais e imaginárias (MARTINS, 2013, p. 39).

A ficção científica, dessa forma, também busca tensionamentos, muitas vezes propondo reflexões e respostas para questionamentos presentes, mas também partindo de modos de ver, classificar, entender e relacionar atores contemporâneos. Thompson e Bordwell afirmam que o cinema de gênero¹⁵, em específico, se constrói como um comentário sobre grupos minoritários, explicando:

¹⁵ Costuma-se chamar de cinema de gênero aquele realizado nos gêneros terror, ficção científica e fantasia, mas também o musical, o filme de guerra, o filme de artes marciais, o policial, o suspense, entre outros. Aos três primeiros convencionou-se chamar de *cinema fantástico*, termo que utilizarei neste trabalho.

Outra concepção da função social de um gênero estabelece que os filmes de gênero dizem respeito, basicamente, a grupos sociais – em especial minorias raciais e mulheres - que são oprimidos e temidos por muitos na sociedade. As histórias e a iconografia do gênero retratam esses grupos como ameaças ao modo de vida da maioria. A ação do filme funcionaria, conseqüentemente, para conter esses elementos e se defender deles (BORDWELL; THOMPSON, 2013, p. 527).

Assim podemos entender que a ficção científica clássica trabalha o medo que grupos hegemônicos alimentam a respeito da possibilidade de insurgência de grupos subalternizados. Inclui-se, aí, as mulheres, como será discutido adiante, até porque, embora certos papéis e convenções sejam desafiados no cinema de ficção científica, por uma boa parte de sua história a produção *mainstream* é marcadamente masculina na sua concepção (SCHELDE, 1993, p. 78). Ainda que o gênero permita a criação de mundos imaginários e realidades fantásticas, a manutenção do *status quo* perpassa muitas das premissas¹⁶. Quase todos os filmes abordados nesta pesquisa podem ser classificados como obras de ficção científica no sentido estrito, mas alguns flertam com a fantasia e o horror. Por esse motivo, opto por classificá-los como *cinema fantástico*, termo que abarca justamente esses três gêneros cinematográficos.

O cinema fantástico é o local da criação imaginativa, da extrapolação de realidades, da fabricação de lugares e de tempos e, porque não, de corpos. Para Edgar Morin, esse tipo de cinema possibilita a mistura de diversos elementos ficcionais: “Entramos no reino do imaginário quando as aspirações, os desejos e seus negativos, os temores e o terror, vencem e modelam a imagem a fim de ordenar sua lógica os sonhos, mitos, religiões, crenças, literaturas, precisamente todas as ficções” (MORIN, 2014, p. 100).

¹⁶ Por isso não deixa de ser curioso que tanto Edgar Morin (MORIN, 2014, p. 70 e p. 100) quanto Alice Martins (MARTINS, 2013, p. 17) confirmam a George Méliès o papel de pioneiro do cinema fantástico. O cinema fez sua transição do documental dos irmãos Lumière, entre outros pioneiros, para o ficcional, justamente por meio do fantástico. Mas, seis anos antes de Méliès levar uma nave ao nosso satélite em *Viagem à Lua (Le Voyage dans la Lune, 1902)*, Alice Guy mostra de onde vinham os bebês em *A Fada do Repolho (La Fée Aux Choux, 1896)*, considerado o primeiro filme roteirizado da história e de caráter claramente fantástico. A esse se seguiram centenas de outros filmes imaginativos e que experimentaram com as possibilidades técnicas de então. A cineasta teve a carreira mais longa dentre os pioneiros do cinema, dirigindo filmes até 1920 (WITTMANN, 2019), mas apenas recentemente começou a se tornar mais conhecida do grande público, o que explica o seu lugar ter sido ocupado por Méliès na história. Mais sobre o seu apagamento histórico pode ser conferido no documentário *Be Natural: A História não Contada da Primeira Cineasta do Mundo (Be Natural: The Untold Story of Alice Guy-Blaché, 2018)*, dirigido por Pamela B. Green.

O fantástico atravessa a realidade e vai ao seu limite. Conforme Butler: “A promessa crítica da fantasia, quando e onde ela existe, é desafiar os limites contingentes do que será e não será chamado de realidade¹⁷” (Butler, 2004, p. 29, tradução minha). Dessa forma, o cinema fantástico permite reflexões sobre as normas e normalizações, além de entendimentos e expectativas no que tange ao gênero e à sexualidade. A falsa oposição entre realidade e cinema exclui o diálogo marcado que existe entre os dois e a forma como as percepções sociais ajudam a desenhar as narrativas, não necessariamente de forma direta, mas ainda assim significativamente relacionadas a elas.

Para contextualizar as obras abarcadas por essa pesquisa, faço uso *da teoria do autor* ou *política dos autores*, como forma de refletir sobre os processos de criação desses imaginários. A noção de autorialidade está vinculada à crítica de cinema, sendo cunhada na década de 1960 pelos franceses da revista *Cahiers du Cinema*. Eles defendiam que, mesmo em um sistema de produção industrial controlado pelos estúdios, alguns cineastas deveriam ser considerados “artistas completos e não operários sem qualificação, técnicos sem inventividade pagos pela indústria” (AUMONT, 1999, p. 110). Além disso, propunham que, enquanto autores, sua personalidade, vida, psicologia e visão de mundo centram o resultado final da obra cinematográfica em sua própria pessoa. O filme seria, assim, obra da expressão pessoal de quem o cria. Dessa forma, a pessoa cineasta seria tão autora do trabalho de sua responsabilidade quanto uma escritora de seu livro, coordenando as atividades dos demais trabalhadores sob seu cuidado para a criação de uma obra com sua visão artística.

A teoria do autor pode ser criticada por não levar em conta que o filme é produto do trabalho coletivo de diversas pessoas profissionais, mas, conforme Sorlin, existe dificuldade em se perceber cada etapa do trabalho no resultado final da obra cinematográfica (SORLIN, 1985, p. 82). Refletindo sobre as questões de gênero implicadas nessa pesquisa, chamam atenção os dados levantados por Martins, que constata que, entre 1047 filmes de ficção científica computados por ela, realizados entre 1902 e 2002, apenas 16 foram dirigidos por mulheres, ou seja 1,5% do total

¹⁷ Do original: “The critical promise of fantasy, when and where it exists, is to challenge the contingent limits of what will and will not be called reality”.

(MARTINS, 2002, p. 241), o que significa uma enorme sub-representação de mulheres no processo criativo de películas do gênero. Per Schelde também afirma que até muito recentemente a ficção científica era um gênero “realizado por homens e para homens” (SCHELDE, 1993, p. 76). De fato, em minha própria pesquisa, a maioria dos filmes aqui levantados são dirigidos por homens e esse fato será levado em conta nas análises. Nesse sentido, junto-me ao coro de Ella Shohat e Robert Stam, que questionam “Que histórias são contadas? Por quem? Como elas são produzidas, disseminadas, recebidas? (SHOHAT; STAM, 2005, p. 270).

1.2 Gênero no cinema

Pensando nisso, me valho do trabalho de teóricas feministas do cinema como referencial para guiar as leituras propostas nesta pesquisa. De Laura Mulvey, em seu clássico ensaio *Prazer Visual e o Cinema Narrativo*, tomo a ideia de como o cinema clássico hollywoodiano¹⁸ estrutura as formas de ver e, especialmente, como esse olhar, seja o da câmera; o intra-campo, sob a forma de um protagonista; ou de quem assiste, substituindo seu próprio olhar pelo do personagem, é construído como masculino e controlador da cena (MULVEY, 1983). Para a autora, “a fascinação pelo cinema é reforçada não só por modelos preexistentes de fascinação, já operando nas subjetividades como também pelas formações sociais que a moldaram” (MULVEY, 1983, p. 437).

Mulvey explica que o cinema hollywoodiano reflete a ideologia dominante, por mais que seja autoconsciente, uma vez que a ordem dominante vai, também, estruturar os modos de olhar e de obter prazer com a imagem. Dessa forma, o cinema *mainstream* reforça os códigos audiovisuais de erotismo dentro da lógica da ordem vigente, patriarcal (MULVEY, 1983, p. 440), diria a autora, além de racista, acrescento eu. O prazer visual é chamado por ela de *escopofilia*, um conceito freudiano entendido

¹⁸ O cinema clássico ou cinema hollywoodiano clássico é um período estético e ideológico cuja delimitação não é precisa. Convencionou-se que o início se dá na década de 1920, quando Hollywood se estabelece, e que se estenda até o final da década de 1950 ou o começo da década de 1960, quando o sistema de estrelas de Hollywood entrou em decadência, com o impacto do advento da televisão e a influência de das novas ondas do cinema europeu (AUMONT; MARIE, 2012, p. 54).

como o “ato de tomar as outras pessoas como objetos, sujeitando-as a um olhar fixo, curioso e controlador” (MULVEY, 1983, p. 441). A autora argumenta que parte do prazer que obtemos do cinema provém, justamente, da possibilidade de tomar as personagens em cena para nós, enquanto pessoas espectadoras, brincando com fantasias voyeuristas.

O cinema alternativo pode ser um espaço para o surgimento de outros modos de fazer cinema. Ainda que sua teoria se aplique exclusivamente ao cinema clássico, realizado nos Estados Unidos até meados da década de 1960, é preciso levar em conta como a linguagem e as convenções desse cinema influenciaram o que foi realizado posteriormente. Essa forma de tomar os corpos em cena é perpassada pelo que a autora chama de “olhar masculino” (*male gaze*), uma forma de olhar os corpos femininos de maneira objetificada¹⁹, que marca a forma como esses corpos são, em um primeiro momento, retratados, e em um segundo, recebidos.

O olhar masculino determinante projeta sua fantasia na figura feminina, estilizada de acordo com essa fantasia. Em seu papel tradicional exibicionista, as mulheres são simultaneamente olhadas e exibidas, tendo sua aparência codificada no sentido de emitir um impacto erótico e visual de forma a que se possa dizer que conota a sua condição de ‘para-ser-olhada’”. Esse é o objeto sexual, seja para os personagens na tela, seja para o espectador (MULVEY, 1983, p. 444).

Para Mulvey, portanto, a imagem das mulheres em cena no cinema clássico é percebida dentro de uma lógica que evoca o erotismo: o corpo feminino, independente do protagonismo que ocupa, é o corpo a ser desejado. A Era de Ouro de *Hollywood*, marcada pelas grandes divas do cinema, nos ensina a admirá-las e a consumi-las como objetos de desejo. Basta pensar em Rita Hayworth transformando o ato de tirar uma luva em um *striptease* sugestivo em *Gilda* (1946) ou em Lauren Bacall perguntando “Tu sabes assobiar, não é, Steve? Tu apenas juntas os lábios e sopra” em *Uma Aventura em Martinica (To Have and To Have Not, 1944)*.

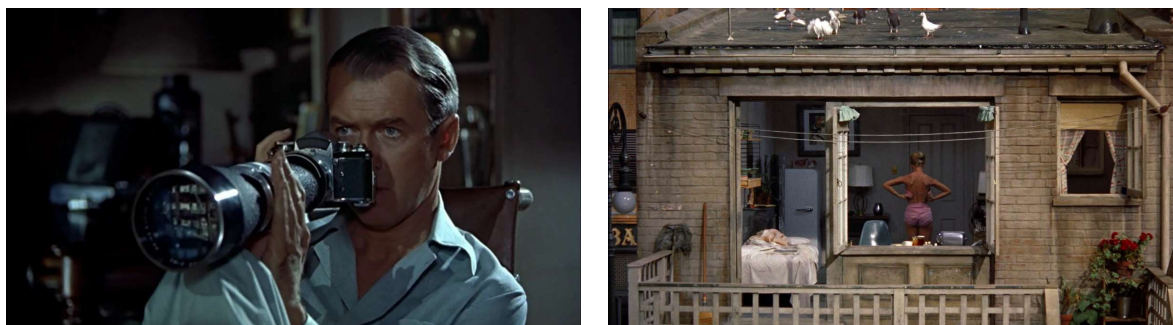
¹⁹ Escrevi o ensaio *Reflexões sobre nudez e sexo no cinema*, em que discuto a noção de que toda nudez, especificamente, seria objetificada e as possibilidades de criação de narrativas que abordem sexo de forma não normativa. Disponível em: <https://feitoporelas.com.br/reflexoes-sobre-sexo-e-nudez-no-cinema/>. Acesso em 05 de agosto de 2022.

A autora desenvolve que “Existem três séries de olhares associados ao cinema: o da câmera que registra o acontecimento pró-fílmico, o da plateia quando assiste ao produto final e aquele dos personagens dentro da ilusão da tela” (MULVEY, 1983, p. 452). Dessa forma, os homens protagonistas do filme projetam seus olhares sobre as mulheres em cena. O olhar da pessoa espectadora, por sua vez, passa pelo olhar da câmera e se vê alinhado, em um processo de identificação, a esse olhar intra-campo. Assim cria-se o prazer visual baseado, narcisicamente (visto que passa pelo *olhar a si refletido no outro*), no já mencionado conceito de escopofilia. Quando a imagem é montada, a pessoa que assiste ao filme também é entendida, genericamente, como masculina, ainda que nem sempre essa seja a realidade, assim como o olhar dentro de cena, do protagonismo, seria masculino. A câmera, por sua vez, pode mediar ambos esses olhares, ao mesmo tempo que, na prática, projeta o olhar da pessoa que dirige.

Cito o cineasta Alfred Hitchcock como um profissional do cinema que trabalhou nessa lógica apontada por Mulvey de maneira exemplar, se valendo dos jogos de olhares internos e externos à imagem fílmica para a construção de camadas de significados. Em *Janela Indiscreta* (*Rear Window*, 1954), por exemplo, o protagonista, L. B. Jefferies, interpretado por James Stewart, é um fotógrafo que quebrou a perna e está confinado ao seu apartamento. Desse local, ele observa sua vizinhança por meio de sua própria câmera fotográfica ou de um binóculo. A câmera subjetiva²⁰ se desloca sobre os apartamentos da frente, ocupando o lugar do olhar do personagem, que, por sua vez, se alinha com o olhar de quem assiste às cenas.

²⁰ De acordo com Jacques Aumont e Michel Marie, “A mobilidade da câmera e o caráter centrado (focalizado) do que ela mostra fizeram com que ela fosse frequentemente comparada com um olho no exercício do olhar” (AUMONT; MARIE, 2012, p. 278-279). Costuma-se chamar de câmera subjetiva ou, ainda, plano subjetivo, aquela em que o olhar da câmera representa o olhar de uma das personagens em cena.

Figuras 1.1 e 1.2 - James Stewart, em *Janela Indiscreta*, observa seus vizinhos. Somos convidados a ver pelo seu olhar, entre outros, a vizinha apelidada de *Miss Torso*



Fonte: HITCHCOCK, 1954.

Já em *Psicose* (*Psycho*, 1960), o cineasta compõe a imagem de Norman Bates (Anthony Perkins), o dono da pousada onde Marion Crane (Janet Leigh) se hospeda, espiando-a por um buraco disfarçado na parede do quarto dela. Novamente nós vemos o olhar do personagem ser projetado, para, então, a câmera subjetiva, regida pelo cineasta, colocar o olhar de quem assiste ao filme no corpo da personagem.

Figuras 2.1 e 2.2 - em *Psicose*, somos convidados a espionar Marion através do olhar de Norman Bates



Fonte: HITCHCOCK, 1960.

A análise de Mulvey sobre os olhares foi de extrema importância para a crítica feminista de cinema. Ainda que diga respeito tão somente ao cinema clássico estadunidense, pode ser extrapolada e reinterpretada para cinemas contemporâneos e de outros contextos geográficos. Mas é preciso contrapor-lá a suas críticas posteriores. bell hooks²¹, por exemplo, endereça o fato de que Mulvey não pensa as imagens do cinema clássico em termos de diversidade racial. Ela afirma que as espectadoras negras desse cinema clássico não se identificavam com o homem

²¹ A autora opta por utilizar seu nome grafado com letras iniciais minúsculas.

protagonista, mas também não o faziam com a “feminilidade branca” retratada, “não aceitavam o olhar falocêntrico de desejo e posse” e, dessa forma, “criaram um espaço crítico onde a oposição binária de Mulvey, que pressupõe ‘a mulher como imagem, o homem como dono do olhar’ era desconstruída continuamente”. A essa nova forma de olhar, que não se insere entre as três apontadas por Mulvey, hooks dá o nome de “olhar opositor” (HOOKS, 2019, p. 226-227). Além disso, partindo de uma perspectiva *queer*, questiona-se a rígida heteronormatividade²² de sua lógica, em que o olhar masculino sempre vai buscar o corpo feminino (ou, ainda, feminilizado) como objeto de desejo. Ellis Hanson levanta algumas questões pertinentes a esse respeito:

Como mulheres desejam mulheres no e por meio do cinema? Como homens desejam homens? Um olhar lésbico seria um olhar masculino em *drag*? E quanto à identificação masculina *gay* com a diva fetichizada do cinema clássico, todos aqueles gestos glamorosos de Bette Davis e Judy Garland que virtualmente constituem a retórica *queer* contemporânea do *camp*?²³ (HANSON, 1999, p. 13, tradução minha).

Questionamento similar é levantado por Jane Gaines, que afirma:

Essa compreensão do prazer de assistir no cinema clássico como inerentemente masculino atraiu uma resposta especialmente contundente de críticas que argumentaram que essa resposta cancela a espectadora lésbica, cujo prazer de assistir nunca seria o prazer masculino. Posicionar uma espectadora lésbica mudaria significativamente a trajetória do olhar, uma vez que o corpo erotizado da estrela poderia ser o objetivo visual de outra personagem feminina do filme com cujo "olhar" o espectador poderia se identificar. (Marilyn Monroe e Jane Russell em *Os Homens Preferem as Loiras*, de acordo com esse argumento, são ‘apenas para os olhos uma da outra’.) [...] Consistentemente, mulheres lésbicas têm acusado que a teoria cultural colocada em termos psicanalíticos é incapaz de conceber o

²² Para Miskolci, “A heteronormatividade é a ordem sexual do presente, fundada no modelo heterossexual, familiar e reprodutivo. Ela se impõe por meio de violências simbólicas e físicas dirigidas principalmente a quem rompe normas de gênero” (MISKOLCI, 2013, p. 47). Ou seja, é um sistema de poder pautado em uma lógica normativa em se tratando de sexualidade, mas também de gênero, e que dialoga com a heterossexualidade compulsória.

²³ Do original: “How do women desire women in and through film? How do men desire men? Is a lesbian gaze a male gaze in drag? What about gay male identification with the fetishized diva of classic cinema, all those glamorous gestures of Bette Davis and Judy Garland that virtually constitute the contemporary queer rhetoric of camp?”.

desejo ou explicar o prazer sem referência às oposições binárias masculino/feminino²⁴ (GAINES, 1986, p. 64, tradução minha).

A autora ainda argumenta que é necessário levar em conta o que chama de “relações do olhar”, uma vez que, historicamente, foi vedado a certos grupos o direito de olhar, especialmente se levarmos em conta as proibições em relação à homossexualidade e à miscigenação (GAINES, 1986, p. 76-77). As relações entre olhar e prazer, portanto, precisam levar em conta mais do que o gênero das partes envolvidas, mas também sexualidade e raça/etnia, entre outros marcadores.

De toda forma, interessa-me nesta pesquisa pensar de que forma o olhar da câmera e outros olhares se configuram na construção dos cenários fantásticos propostos e no retrato dos corpos abarcados nesse contexto, ainda que a lógica heterocentrada vá de encontro à minha própria perspectiva *queer*. Por isso é importante reforçar que o sistema binário de classificação de sexo e de gênero implica em apagamentos e deslocamentos no que diz respeito a corpos e experiências. Conforme Butler:

Supondo por um momento a estabilidade do sexo binário, não decorre daí que a construção de ‘homens’ aplique-se exclusivamente a corpos masculinos, ou que o termo ‘mulheres’ interprete somente corpos femininos. Além disso, mesmo que os sexos pareçam não problematicamente binários em sua morfologia e constituição (o que será questionado), não há razão para supor que os gêneros também devam permanecer em número de dois. A hipótese de um sistema binário dos gêneros encerra implicitamente a necessidade de haver um sexo estável, expresso por um gênero estável, que é definido oposicional e hierarquicamente por meio da prática compulsória da heterossexualidade (BUTLER, 2022a, p. 26).

Lauretis acrescenta que o próprio cinema influencia as noções de gênero, porque gênero, tanto como representação quanto como auto-representação, “é o

²⁴ Do original: “This understanding of the viewing pleasure in classical cinema as inherently male has drawn an especially sharp response from critics who have argued that this response cancels the lesbian spectator whose viewing pleasure would never be male pleasure. Positing a lesbian spectator would significantly change the trajectory of the gaze since the eroticized star body might be the visual objective of another female character in the film with whose ‘look’ the viewer might identify. (Marilyn Monroe and Jane Russell in *Gentlemen Prefer Blondes*, according to this argument, are ‘only for each other’s eyes.’) [...] Consistently, lesbians have charged that cultural theory posed in psychoanalytic terms is unable to conceive of desire or explain pleasure without reference to the binary oppositions male/female”.

produto de várias tecnologias sociais, como o cinema, e de discursos institucionalizados, epistemologias e práticas críticas, bem como práticas cotidianas²⁵ (LAURETIS, 1987, p. 2, tradução minha). Ou seja, o cinema integra outras tecnologias (políticas, artísticas, científicas e sociais) como uma ferramenta da construção e reforço daquilo que se entende por gênero, feminilidades e masculinidades, e seus desdobramentos: aquilo que a autora veio a chamar de “tecnologias de gênero”. Dessa forma, a sétima arte articula conceitos anteriores acerca dessas noções e os constrói, desconstrói e reconstrói em novas ou antigas versões.

Para a autora, a forma como as mulheres são retratadas “como espetáculo - corpo a ser olhado, lugar de sexualidade, e objeto de desejo”²⁶ (LAURETIS, 1984, p. 4, tradução minha) tem no cinema seu espaço de maior alcance e circulação e, por esse motivo, a relação entre feminismo e semiótica é tão duradoura, desde o final da década de 1960, quando a crítica feminista de cinema começou a questionar a criação de uma imagem essencializada do que seria uma figura feminina.

A semiótica auxiliou o feminismo no sentido de construir a noção de que as linguagens, incluindo a visual, se estabelecem por códigos específicos, ao mesmo tempo permitindo entender as relações estéticas e ideológicas que se entabulam. O cinema, dessa forma, se valeria daqueles códigos próprios das mídias audiovisuais para construir representações discursivas e imagéticas sobre o que seria uma *mulher* (LAURETIS, 1984, p. 4). Segundo Lauretis, “mulher” seria, portanto, uma construção ficcional, baseada em discursos diversos, dos científicos aos literários. “Mulheres”, por outro lado, seriam “seres históricos reais que ainda não podem ser definidos fora dessas formações discursivas, mas cuja existência material é, no entanto, certa”²⁷ (LAURETIS, 1984, p. 5, tradução minha).

Como veremos a seguir, parte importante do cinema é a forma como máquina a representação, articulando camadas de identificação por meio das imagens e da conexão visual da pessoa espectadora com elas, dialogando com as realidades sociais. Dessa forma, o cinema implica, em uma via de duas mãos, a reprodução, mas

²⁵ Do original: “is the product of various social technologies, such as cinema, and of institutionalized discourses, epistemologies, and critical practices, as well as practices of daily life”.

²⁶ Do original: “as spectacle - body to be looked at, place of sexuality, and object of desire”.

²⁷ Do original: “By women, on the other hand, I will mean the real historical beings who cannot as yet be defined outside of those discursive formations, but whose material existence is nonetheless certain”.

também a produção de ideologias, valores e sentidos (LAURETIS, 1984, p. 37). E se o corpo da mulher é entendido como o objeto a ser olhado e desejado, o lugar do prazer visual apontado por Mulvey, o cinema aparece como um espaço necessário de reflexão sobre as diferenças de gênero e suas implicações ideológicas. Como uma mídia capaz de criar realidades fantásticas, mas também de reproduzir aspectos sociais e culturais muito específicos dos contextos nos quais é imaginado, ele inegavelmente afeta perspectivas subjetivas sobre “mulher” e na produção de um imaginário social sobre gênero e corpo. Se, por um lado, Mulvey propõe, como solução para a problemática da representação da mulher no filme, a destruição do prazer visual, Lauretis pensa a imagem fílmica em outros termos:

ao contrário da prescrição estoica para destruir todo o prazer do texto, eu propus, o trabalho feminista no cinema não deve ser anti-narrativo ou antiedipiano, mas o contrário. Deveria ser narrativo e edipiano com uma vingança, trabalhando, por assim dizer, com e contra a narrativa, a fim de representar não apenas um desejo feminino que Hollywood, na melhor tradição da literatura e iconografia ocidentais, tem classicamente representado como o poder condenado do fetiche (um fetiche empoderado para o benefício dos homens e condenado a tirar o poder das mulheres); mas trabalhando, em vez disso, para representar a duplicidade do próprio cenário edipiano e a contradição específica do sujeito feminino nele²⁸ (LAURETIS, 1987, p. 108, tradução minha).

Ou seja, a solução se daria, ironicamente, por meio da subversão das imagens da mulher, construindo um anti-edipiano cinema feminista contra-hegemônico. Ela adiciona, em outra obra, que “O projeto de cinema feminista, portanto, não é tanto ‘tornar visível o invisível’, como diz o ditado, ou destruir a visão por completo, mas construir outro (objeto de) visão e as condições de visibilidade para um sujeito social diferente”²⁹ (LAURETIS, 1984, p. 67, tradução minha). Lauretis propõe a construção de outras imagens que não aquelas a que estamos acostumadas, como pessoas

²⁸ Do original: “contrary to that stoic prescription to destroy all pleasure in the text, I proposed, feminist work in film should be not anti-narrative or anti-oedipal but quite the opposite. It should be narrative and oedipal with a vengeance, working, as it were, with and against narrative in order to represent not just a female desire which Hollywood, in the best tradition of Western literature and iconography, has classically represented as the doomed power of the fetish (a fetish empowered for the benefit of men and doomed to disempower women); but working, instead, to represent the duplicity of the oedipal scenario itself and the specific contradiction of the female subject in it”.

²⁹ Do original: “The project of feminist cinema, therefore, is not so much ‘to make visible the invisible’, as the saying goes, or to destroy vision altogether, as to construct another (object of) vision and the conditions of visibility for a different social subject”.

espectadoras, a consumir, com outras sujeitas e outras possibilidades de representações. Em se tratando do prazer visual, afinal, ao se fazer uma condenação moral prévia de todos os tipos de imagens, levando-se em conta inclusive desejos e fetiches, ignora-se a agência das mulheres envolvidas e o arbítrio de querer ter um corpo desejante e/ou desejado.

Nesse sentido, críticas feministas de cinema têm utilizado o termo *olhar feminino* (*female gaze*), cuja definição não é fechada, mas adequa-se de acordo com o aparecimento de exemplos de sua execução ou uso. O *olhar feminino* não necessariamente é uma inversão do olhar masculino, mas uma subversão focada no protagonismo feminino diante e atrás das câmeras. *Retrato de uma Jovem em Chamas* (*Portrait de la Jeune Fille en Feu*, 2019), da cineasta francesa Céline Sciamma, é um exemplo do que se pode chamar de olhar feminino.

O filme conta a história de uma jovem, Héloïse (interpretada por Adèle Haenel), no século XIX, que precisa ter um retrato pintado para ser enviado a um noivo a quem está prometida em casamento. Sua mãe contrata uma retratista chamada Marianne (Noémie Merlant) e as duas jovens dão início a um relacionamento. O filme usa o mito de Eurídice como um paralelo para a trajetória de ambas, destacando a escolha do olhar que sacrifica a presença, mas guarda a lembrança do amor como a saída poética daquilo que não é possível. É na imagem que fica o registro do toque, da intimidade, da promessa e da memória. A construção visual desse relacionamento desmonta a dualidade *musa* e *artista*, tratando as personagens como um espelho uma da outra em uma autoria conjunta, uma vez que olhar, nesse caso, é necessariamente ser olhada. Héloïse chega a indagar Marianne: “Quando tu me olhas, quem tu achas que eu estou olhando?”.

A arte funciona como um processo único de comunhão mútua. O jogo de olhares entre artista e retratada, diretora, câmera e expectadora não é o da deserotização, mas do erótico para o gozo feminino. Isso tudo intensificado pelo relacionamento real, extra-campo, entre Haenel e Sciamma, em que a cineasta nos

convida a olhar sua companheira, que, por sua vez, para além de objeto de desejo, permanece agente dele³⁰.

Ann E. Kaplan, por sua vez, questiona o foco da crítica feminista em classificar como positivas ou negativas as imagens criadas da mulher no cinema, argumentando a respeito da importância de entender os processos de produção de significados nos filmes, em oposição ao conteúdo propriamente dito (KAPLAN, 1995, p. 44).

Lauretis segue a mesma linha e afirma que essa oposição grosseira entre imagens negativas e positivas pode ser pautada em estereótipos do que significaria bom e mau *a priori*. Mais do que isso, implica que a pessoa espectadora absorveria o conteúdo do filme diretamente. Dessa forma, esse tipo de análise ignora os já mencionados processos de assimilação por meio do repertório da pessoa que recebe a imagem e parte da premissa de que toda imagem contém em si um significado fixo, independente de contexto temporal ou geográfico ou da experiência própria de cada pessoa que vai configurar a montagem final em seu olhar. As imagens seriam, dessa forma, de ícones que significariam certas verdades e realidades, ignorando discursos e práticas que constroem sentidos próprios (LAURETIS, 1984, p. 38). Por isso, análises que definem certas imagens da mulher no cinema como boas e ruins *per se* pecam em não verem outras possibilidades discursivas das próprias obras, entendendo o cinema como um aparato de construção dessas imagens; ou ainda de leituras diversas, com perspectivas variáveis, que questionem as imagens apresentadas.

1.3 Identificação e estereótipos

Ainda que fugindo da armadilha de análises pautadas em imagens positivas e negativas, como já mencionado, é preciso endereçar a problemática dos estereótipos. Segundo Stuart Hall, os estereótipos partem de características marcantes, facilmente

³⁰ Mais do que isso, Sciamma constrói a possibilidade de um erotismo compartilhado sem amarras, que entende o corpo todo (destaco as axilas) como lugar do sexo. Para uma crítica minha completa: <https://feitoporelas.com.br/retrato-de-uma-jovem-em-chamas-2/>. Acesso em 16 de agosto de 2022.

reconhecíveis, e, a partir delas, reduzem a pessoa a esses traços, exagerando-os e simplificando-os (HALL, 1997, p. 258). Dessa forma, excluindo aquilo que não se encaixa na própria estereotipação, a pessoa ou grupo de pessoas se vê essencializada e naturalizada. Além disso, as diferenças entre grupos são estabelecidas de forma permanente em simplificações lógicas que se pretendem universais. Conforme Sorlin, o estudo desses estereótipos revela o que são e como se formam essas representações (SORLIN, 1985, p. 28).

Ao escolher o cinema fantástico como campo de trabalho, é notável a forma como estereótipos perpassam as obras assim classificadas. O gênero de um filme é reconhecível e reconhecido por elementos específicos: temas, cenários e tropos. Conforme Aumont, existe um número limitado de combinações de elementos que podem estruturar um filme (AUMONT, 1999, p. 128), ou seja, as narrativas ficcionais são reiteradamente construídas sobre as repetições desses elementos. Se o cinema de gênero, conforme Bordwell e Thompson, costuma trabalhar o medo a respeito de minorias, tanto raciais, como sexuais e de gênero, é preciso refletir sobre a forma como o imagético produzido reforça certos discursos. De acordo com Shohat e Stam, as vantagens de se estudar repetições e estereótipos são:

1. revelar padrões opressivos de preconceito no que à primeira vista poderia parecer um fenômeno aleatório e esporádico;
2. enfatizar a devastação psíquica infligida através dos retratos sistemicamente negativos sobre suas vítimas, seja através da internalização do estereótipo, seja através dos efeitos negativos de sua disseminação; e
3. assinalar a funcionalidade social dos estereótipos, demonstrando que eles não constituem erros de percepção, mas uma forma de controle social, exemplos do que Alice Walker chamou de “prisões de imagens” (SHOHAT, STAM, 2005, p. 289).

Os autores enfatizam, portanto, os efeitos perniciosos dos estereótipos na autoimagem de grupos marginalizados, bem como o sistema de controle e manutenção de *status quo* social que eles implicam. Em contrapartida, existe a reivindicação histórica de diversos grupos por “imagens positivas” de si³¹. Por outro lado, discutem que a análise fílmica pautada em estereótipos pode cair na armadilha

³¹ Exemplo notável é o documentário *Reel Injun* (2009), dirigido pelo cineasta indígena Neil Diamond, que explora os efeitos perversos dos retratos estereotipados, simplistas e negativos de povos indígenas em *Hollywood*, especialmente nos faroestes, e analisa como é crescer sob influência dessas imagens.

de criar outros tipos de essencialização, especialmente se exemplos complexos de personagens forem reduzidos e encaixados em certas fórmulas simplistas ou reducionistas, que não necessariamente dariam conta de abarcar a referida diversidade³² (SHOHAT, STAM, 2005, p. 289).

No caso de estereótipos acerca de mulheres, conforme Cristian Carla Bernava, alguns dos tipos mais comuns de personagens femininas são a virgem, a *vamp* e a mulher fatal. A virgem encarna a fragilidade; a *vamp* utiliza a sexualidade para manipular os homens e a mulher fatal atrai os homens e lhes causa problemas, mas de forma menos destrutiva (BERNAVA, 2010, p. 70).

É interessante notar que os três padrões revolvem em torno da sexualidade das retratadas e, embora esses elementos sejam de extrema relevância na construção das personagens femininas, raramente são colocados em questão quando personagens homens são elaborados. Lauretis analisa que o que chama de “o puro descontentamento das espectadoras na grande maioria dos filmes”³³ resulta na dificuldade de identificação com as imagens apresentadas (LAURETIS, 1984, p. 57, tradução minha). Para a autora, esse processo não é tão simples, uma vez que se a identificação das pessoas espectadoras fossem sempre direcionadas para as personagens masculinas e femininas e depender do próprio gênero de quem assiste, homens se deparariam com a figura dos heróis (e humanos), enquanto as mulheres, com os objetos (e monstros). Dessa forma questiona de que forma poderia a mulher espectadora ser entretida nessa perspectiva (LAURETIS, 1984, p. 141).

Apesar da constante simplificação que os estereótipos impõem às categorias retratadas em personagens, o que pode acontecer é um efeito de rebote, por assim dizer, em que a pessoa espectadora projeta sua identificação sobre aquelas que são estigmatizadas, ridicularizadas ou violentadas. Aumont reflete que as agressões, sejam físicas ou psicológicas, que acontecem em cena, por exemplo, são responsáveis por um processo de dupla identificação, tanto com o algoz como com a

³² Para entender o contexto de estereótipos racistas de mulheres no cinema brasileiro, indico o artigo *Representação e estereótipos de mulheres negras no cinema brasileiro*, de Marcia Rangel Candido e João Feres Júnior, publicado na Revista Estudos Feministas.

³³ Do original: “the sheer displeasure of female spectators in the great majority of films”.

vítima. Para ele, a ambivalência, em toda sua ambiguidade, é inseparável do prazer, independente da intencionalidade de quem dirige o filme (AUMONT, 1999, p. 248).

Se analisarmos as obras sob essa ótica, a violência perpetrada por “heróis” ou “vilões” pode ser entendida como igualmente atraente pelo público e o resultado é uma imagem discursivamente incerta e dúbia, que abre margem a percepções várias. Dada a tendência de personagens ou grupos hostilizados na trama despertarem simpatia do público, veremos que mensagens de alerta a respeito das mulheres artificiais dos filmes aqui abordados muitas vezes têm como resultado, subjetivamente, a empatia de quem os recebe. Ao analisar o processo de identificação, o sociólogo Edgar Morin, por sua vez, acrescenta que:

Na identificação, o sujeito, em lugar de se projetar no mundo, absorve o mundo em si mesmo. A identificação “incorpora o meio ambiente no ego” e o integra afetivamente. A identificação com o outro pode se concluir em “possessão” do sujeito pela presença estranha de um animal, de um feiticeiro ou de um deus. A identificação com o mundo pode se ampliar em cosmomorfismo, onde o homem se sente e se crê um microcosmo. Esse último exemplo, onde se expandem complementarmente o antropomorfismo e o cosmomorfismo, revela-nos que a projeção e a identificação se remetem uma à outra dentro de um complexo geral. A mais banal das “projeções” em outrem – do tipo “eu me ponho no lugar dele” – é uma identificação de “eu” e “ele” que facilita e atrai a identificação de “ele” a “mim”: “ele” se tornou assimilável (MORIN, 2014, p. 110-111).

Morin trabalha a noção de identificação de forma ampla: a possibilidade de se projetar não só em figuras humanas, como não-humanas ou mesmo míticas. Mas é curioso notar que toda sua argumentação é trabalhada no masculino. Ainda que o idioma original, francês, seja genericado como o português, não existe nenhuma tentativa textual de incluir algo que não seja “ele”, “o homem”, “um feiticeiro” ou “um deus”. Seria possível, nessa lógica, que a identificação do espectador, já tomado como masculino pelo autor, se projetasse para uma feiticeira ou uma deusa? Ele divide o processo de identificação em três estágios:

No estágio automórfico – de resto, o único que tem interessado até hoje os observadores do cinema – “atribuímos a alguém que estamos julgando os traços de caráter e tendências que nos são próprias” – tudo é puro para os puros, e tudo é impuro para os impuros. Num outro estágio, aparece o antropomorfismo, onde nos fixamos nas coisas materiais e nos seres vivos os “traços de caráter ou tendências”

humanas. Num terceiro estágio, puramente imaginário, chegamos ao duplo, isto é, à projeção de nosso próprio ser individual numa visão alucinatória na qual nosso espectro corporal aparece. Antropomorfismo e duplicação são de algum modo os momentos nos quais a projeção passa para a alienação: são os momentos mágicos (MORIN, 2014, p. 110).

O antropomorfismo e a duplicação, portanto, colocam o ser humano, especialmente a pessoa sujeita do olhar, como central à conexão com a imagem. Dessa forma estabelece-se a centralidade de corpos humanos ou humanoides e a perspectiva do olhar personificado que estabelece um duplo em cena, como será discutido adiante.

Lauretis ainda afirma, sobre a relação entre imagem e prazer, que, tomando-se a formação histórica da sexualidade, as representações do corpo, que se relacionam ao prazer visual, são centrais ao processo de identificação³⁴ (LAURETIS, 1984, p. 82). Dessa forma, mulheres podem ser fascinadas pelo cinema de Hollywood, em detrimento do cinema experimental, porque de certa forma existe um aprendizado que leva ao prazer, paradoxalmente, ao nos identificarmos com a objetificação. O corpo presente em cena, portanto, é fundamental para a forma como se projeta a identificação na narrativa.

Por fim, entende-se que o espectador é generificado, ou seja, a forma como cada indivíduo é acessado pelo filme, como a identificação de cada pessoa é solicitada e estruturada em cada filme é íntima e intencionalmente conectada ao seu gênero (LAURETIS, 1987, p. 13). Isso porque, como já visto, a percepção sobre a obra é filtrada pela experiência³⁵ e pelo referencial de cada pessoa.

O filósofo Noël Carroll explica de que forma esses processos identificatórios se articulam, uma vez que as respostas emocionais ocorrem ainda que a pessoa

³⁴ Steven Shaviro, por outro lado, afirma que o prazer cinematográfico não coloca o espectador em uma posição de comando ativo do olhar e não depende necessariamente de uma identificação especular. “O prazer também pode ser ligado à destruição da identificação e da objetivização, à sabotagem da estabilidade subjetiva, e à afirmação das várias técnicas que desnaturalizam (ou descartesianizam) a percepção cinematográfica” (SHAVIRO, 2015, p. 57).

³⁵ Experiência, aqui, é entendida como “[...] o processo pelo qual, para todos os seres sociais, a subjetividade é construída. Eu busquei definir experiência mais precisamente como um complexo de efeitos de significado, hábitos, disposições, associações e percepções resultantes da interação semiótica do eu e do mundo exterior” (LAURETIS, 1987, p. 18, tradução minha).

espectadora tenha consciência do caráter ficcional da narrativa. O paradoxo, para o autor, gira em torno do fato de que se considera verdadeiro o fato de que só podemos ser tocados por aquilo que cremos ser real, mas, por outro lado, nos emocionamos com ficções e sabemos que elas não são reais (CARROLL, 1999, p. 128). Para ele, a chave para compreender esse fenômeno está na definição do que se entende por ficção. Quando uma pessoa afirma que se identifica com uma personagem ficcional, seria essa identificação metafórica? Ele questiona essa noção elaborando uma série de circunstâncias que, genericamente, podem ser entendidas como um estado de identificação. Ao falarmos que nos identificamos com uma personagem, isso pode significar

que gostamos do protagonista; que reconhecemos que as circunstâncias do protagonista são significativamente semelhantes às que nós mesmos encontramos no passado ou no presente; que simpatizamos com o protagonista; que temos os mesmos interesses, sentimentos, princípios ou todos os anteriores que o protagonista; que vemos o desdobramento da ação na ficção do ponto de vista do protagonista; que compartilhamos os valores do protagonista; que, no decorrer de nosso intercurso com a ficção, ficamos de tal forma fascinados (ou, então, manipulados e/ou iludidos) que caímos na ilusão de que cada um de nós, de alguma forma, vê a si mesmo como o protagonista (CARROLL, 1999, p. 130).

Ou seja, a identificação, para o autor, da forma como é utilizada na crítica de cinema, pode ter múltiplos significados. Mas, mesmo questionando o uso do termo, é possível perceber que ele sempre significa, em alguma medida, uma conexão subjetiva entre a pessoa espectadora e a personagem em cena. Dessa forma, Lauretis enxerga como questões fundamentais do feminismo as noções de identificação, que caminham lado a lado com a autodefinição e o visionamento de si como sujeito (LAURETIS, 1984, p. 157). É possível pensar que na projeção de alteridade (ou de similaridade) possibilitada pela imagem, a própria noção de *eu* pode ser acionada e constituída. A montagem por meio da recepção, que perpassa o olhar sobre o corpo filmado, é a possibilidade de moldar e criar a si como sujeito. Para Mulvey, existe um processo de identificação na forma como os elementos fílmicos são reconhecidos:

O cinema satisfaz uma necessidade primordial de prazer visual, mas também vai um pouco além, desenvolvendo a escopofilia em seu aspecto narcisista. As convenções do cinema dominante dirigem a atenção para a forma humana. Tamanho, espaço, histórias, tudo é antropomórfico. Aqui, a curiosidade e a necessidade de olhar misturam-se com uma fascinação pela semelhança e pelo

reconhecimento: a face humana, o corpo humano, a relação entre forma humana e os espaços por ela ocupado, a presença visível da pessoa no mundo (MULVEY, 1983, p. 441-442).

Essa identificação passa, assim, justamente pela forma como nos relacionamos com os corpos e suas imagens e pela conexão com os aspectos humano ou humanizante, bem como a relação entre humanidade e os demais elementos fílmicos. Para bell hooks, a identificação passa pela antropomorfização, ou seja, a percepção de que espaços e histórias estão ligados à noção de humano, e é uma chave para o entendimento do cinema. Subjetivamente, a pessoa espectadora se vê nas faces e corpos em cena, e dessa forma, subjetivamente, se vê no *eu* do filme (HOOKS, 2019, p. 41).

Para Edgar Morin, “A obra de ficção é uma pilha radioativa de projeções-identificações”. Isso porque ela é o resultado final de uma série de situações, personagens e atores que convergem em uma obra por meio das subjetividades das pessoas que as criaram, possibilitando a cristalização da identificação (MORIN, 2014, p. 123).

Dessa forma, o processo de identificação que perpassa o cinema fantástico diz respeito, também, a enxergar nas personagens, ainda que não humanas, corpos humanos ou a possibilidade de corpos humanos. Mas esse corpo, muitas vezes, partindo de uma ciência pré-existente, vai atender a determinados padrões e normas, de maneira que aqueles que não atendem a essas expectativas são, conseqüentemente, desumanizados e representados como *outros*. Por termos gênero e sexualidade normativos para os corpos, aqueles criados com características entendidas como femininas tornam-se, portanto, uma variante. E são as especificidades dessa variante que busco em minha pesquisa.

Capítulo 2 - Genealogia dos corpos artificiais

Na Antiguidade Grega, o mito de Pigmaleão conta que um escultor de mesmo nome não tinha interesse por mulheres, até que esculpiu uma em mármore e, tão bela e perfeita que era, se apaixonou por ela. No poema de Ovídio sobre o mito, Pigmaleão se envergonha de amar uma estátua e pede a Afrodite uma noiva parecida com ela. Ao chegar em casa e beijar a estátua na boca, ela se transforma em uma mulher de carne e osso, com quem se casa. Em outra versão, a paixão nutrida pelo escultor era pela própria deusa. Por isso ele recria a imagem dela esculpida em mármore, coloca a obra em sua cama e pede à deusa que lhe conceda vida. A mulher de carne e osso resultante da escultura recebe o nome de Galateia (SCHELDE, 1993, p. 221).

É fácil perceber a semelhança desta com outras das narrativas que serão pontuadas nesta pesquisa. Pigmaleão deseja a mulher que criou, e até mesmo a beija, mas envergonha-se dela, apesar de bela e realisticamente semelhante a uma mulher humana³⁶. Apenas quando ela efetivamente se torna humana, ele a aceita como companheira.

Na tradição judaica, surgiu o *golem*³⁷, um ser humanoide artificial fantástico, criado a partir de matéria inorgânica. Ele teria sido modelado em barro e imbuído de vida pelo rabino de Praga, em uma ação considerada blasfema (WIENER, 1985, p. 40). Conta-se que o poeta e filósofo Solomon Ibn Gabirol (1021-1058), que nasceu e viveu no atual território espanhol, foi acusado de bruxaria por construir um autômato feminino. Temia-se que fosse justamente um *golem*, mas tratava-se, claro, de algum tipo de corpo mecânico.

³⁶ Ao longo da tese opto pelo uso os termos “mulheres humanas”, “homens humanos” e “pessoas humanas” como contraponto às suas versões artificiais, de maneira a destacar que nem todos os corpos humanoides, em suas diversas expressões de gênero, são entendidos como humanos. A oposição aparentemente não é intuitiva, uma vez que se poderia agrupar em oposição “artificial” com “natural” e “humano” com “não-humano” (o que de fato acontece em alguns momentos), mas é uma forma de reforçar como os corpos artificiais não são entendidos em termos de *humanidade*, conforme será discutido ao longo dos capítulos. Nesse sentido, “pessoa” e “humano” não são sinônimos.

³⁷ O termo aparece na Bíblia uma vez: nos Salmos, capítulo 139, versículo 16. Em algumas versões em português, aparece traduzido como “embrião”, em outras como “corpo ainda informe”. Na Bíblia versão King James, em inglês, aparece como “substância”.

A partir do século XVIII, as figuras humanoides deixam as narrativas fantásticas e passam a frequentar os salões europeus. Chamadas de autômatos, aparecem na forma de caixas de música mecânicas, com pequenas bonecas dançantes sobre elas, e tornam-se mais elaboradas no século seguinte, com a fabricação, até mesmo, de bonecas que tocam instrumentos. O curioso é a forma como os filósofos e cientistas de então utilizavam os autômatos como categorias analíticas. Descartes (1596-1650), por exemplo, classifica animais considerados por ele como inferiores como sendo, também, autômatos (WIENER, 1985, p. 40). Ao invés de partir da ideia de que tudo que não é humano, não tem alma, propõe o inverso: tudo que não tem alma, não é humano. O ponto de partida tomado pela sua análise não é *ser humano*, mas, sim, é *ter alma*. Como os animais eram seres considerados sem alma, não seriam, portanto, humanos, e sim, conseqüentemente, autômatos.

Leibniz (1646-1716), por sua vez, entende que a alma da natureza, criada por Deus, funcionaria como um relógio fabricado por um relojoeiro perfeito. Dessa forma, o mundo e a natureza seriam, também, autômatos, ainda que sob uma lógica argumentativa diferente (WIENER, 1985, p. 41).

Riccardo Notte explica que os autômatos e os *golens*, embora partam de conceitos similares, têm uma diferença primordial: os primeiros necessitam de um processo mecânico para o seu funcionamento, enquanto os segundos funcionam numa lógica mágica, sendo modelados na forma humana e posteriormente infundidos com vida própria. Dessa forma, uns são abstratos, lógicos, mecânicos, enquanto outros são místicos, simbólicos, esotéricos (NOTTE, 2005, p. 19).

Essa preocupação em torno dos corpos (*corpus*) não-humanos e da alma (*anima*) parte da concepção de *pessoa* no cristianismo medieval. Ambos, corpo e alma, eram entendidos como opostos, pois o primeiro é perecível e a segunda é uma partícula imortal da criação divina (BREder, 2013, p. 29). A relação entre corpo, máquina e alma, veremos posteriormente, atormenta certos aspectos dos filmes fantásticos aqui abordados.

Figura 3 - Autômato “A mão que escreve”, criado por Friedrich von Knaus em 1764, exposto no Museo Galileu, em Florença. O mecanismo mergulha a caneta no tinteiro e escreve no papel, em latim “*Huic Domui Deus*”, (“Deus a esta casa”, em tradução aproximada).



Fonte: acervo pessoal, WITTMANN, 2021.

Figura 4 - A Tocadora de Dulcimer, autômato pertencente à rainha Maria Antonieta, criado por David Roentgen em 1874 e exposto no Museu Metropolitano de Arte, em Nova York



Fonte: YouTube.

É interessante notar como esses pensadores clássicos relacionam a animalidade e a natureza com o maquínico. É possível pensar neles justamente como opostos binários, em que máquina e natureza ocupariam posições antagônicas. Além disso, adiante refletiremos sobre a forma como a mulher é comumente associada à natureza, em outra oposição binária que toma o homem como representante da cultura. Se a mulher é natureza, e, muitas vezes, animalizada, na lógica clássica pode ser, também, maquinizada. Dessa forma, torna-se lógica a proposição de que homens ficcionais criem mulheres-máquinas e seus corpos artificiais, uma vez que mulheres já seriam inerentemente maquínicas. De toda forma, os autômatos, animais e máquinas, chegam ao século XIX sendo discutidos a partir de outras preocupações. Conforme Norbert Wiener, criador do termo *cibernética*:

No século XIX, os autômatos construídos pelo homem e os outros autômatos naturais, os animais e as plantas do materialista, são estudados sob um aspecto muito diferente. A conservação e a degradação da energia são os princípios dominantes da época. O organismo vivo é acima de tudo uma máquina de calor, queimando glicose ou glicogênio ou amido, gorduras e proteínas em dióxido de carbono, água e área. É o equilíbrio metabólico que é o centro das atenções; e se as baixas temperaturas de trabalho do músculo animal chamam a atenção em oposição à alta temperatura de trabalho de uma máquina térmica de eficiência semelhante, esse fato é empurrado para um canto e facilmente explicado por um contraste entre a energia química dos organismos vivos e a energia térmica do motor térmico. Todas as noções fundamentais são aquelas associadas à energia, e a principal delas é a de potencial. A engenharia do corpo é um ramo da engenharia de energia. Ainda hoje, esse é o ponto de vista predominante dos fisiologistas conservadores de mentalidade mais clássica³⁸ (WIENER, 1985, p. 41-42, tradução minha).

Dessa forma, a engenharia do corpo (no sentido de projeto ou maquinação) sucede a preocupação com os modos de produção de energia. Mas a ficção do século XIX ainda concebia as suas criaturas em termos artesanais. Tome-se o homúnculo³⁹, por exemplo. Criatura similar ao *golem*, ele também surgiu no imaginário na Idade Média como o resultado final da possibilidade de criação de vida humana artificial por meio de processos alquímicos.

Com o incremento da tecnologia e o avanço do imaginário gótico, Mary Shelley se aventurou escrevendo o livro *Frankenstein ou O Moderno Prometeu* (SHELLEY, 2002), publicado originalmente em 1818. Nele, o cientista Victor Frankenstein compõe, a partir de pedaços de cadáveres, uma criatura por quem sente ojeriza, uma vez que enxerga nela o que entende como uma infração das leis da natureza. O título da obra alude, também, à mitologia grega e ao titã chamado Prometeu, que roubou o

³⁸ Do original: "In the nineteenth century, the automata which are humanly constructed and those other natural automata, the animals and plants of the materialist, are studied from a very different aspect. The conservation and the degradation of energy are the ruling principles of the day. The living organism is above all a heat engine, burning glucose or glycogen or starch, fats and proteins into carbon dioxide, water and area. It is the metabolic balance which is the center of attention; and if the low working temperatures of animal muscle attract attention as opposed to the high working temperature of a heat engine of similar efficiency, this fact is pushed into a corner and glibly explained by a contrast between the chemical energy of the living organism and the thermal energy of the heat engine. All the fundamental notions are those associated with energy, and the chief of these is that of potential. The engineering of the body is a branch of power engineering. Even today, this is the predominating point of view of the more classically minded, conservative physiologists".

³⁹ A Alquimia tradicionalmente tem três objetivos: a fabricação de ouro; a composição de um elixir que garanta a imortalidade e, por fim, a criação de vida humana artificial, a que se chama "homúnculo".

fogo dos deuses para entregá-lo aos humanos, de maneira a privilegiá-los em relação às demais criaturas da Terra. De acordo com Notte, o “prometeísmo é intrínseco ao projeto de vida artificial”⁴⁰, uma vez que ela não se apresenta como uma necessidade. Por que perseguir, então, a possibilidade de criar um ser inteligente? Prometeu encarna, dessa forma, o sonho robótico (NOTTE, 2005, p. 7). Com a escolha de palavras usadas no título de sua obra, Shelley reforça a ideia de que os humanos, também criaturas, não devem se tornar criadores.

Para Per Schelde, as criações tecnológicas fantásticas do século XIX seguem, justamente, a lógica da criação dos homúnculos: ainda não são objetos de produção de massa, como viriam a ser os robôs, mas possuem estreita conexão pessoal com seus criadores: o monstro de Frankenstein e a Eva de Thomas Edison (SCHELDE, 1993, p. 218), cuja história será relatada a seguir.

2.1 O androide nasce mulher

O encantamento com a possibilidade de criação de corpos artificiais, especialmente femininos, chegou à literatura no século XIX. Em 1886, o escritor simbolista Auguste Villiers de L'Isle-Adam escreveu *A Eva Futura*, livro protagonizado por uma versão ficcionalizada do inventor estadunidense Thomas Edison e por seu amigo, esse sim uma invenção literária, *Lord Ewald*. Ewald conhece Alicia Clary, uma moça belíssima, por quem se apaixona. Mas a convivência o faz desprezá-la, pois, apesar de sua aparência agradá-lo, a considerava vergonhosamente fútil. Em uma passagem, ele expressa todo seu desprazer em relação a atributos que considera negativos em mulheres:

Existe um ser mais triste e abominável do que aquele a quem se denomina ‘mulher espirituosa’, que encontra seu igual no bem-falante? O espírito, no sentido mundano, é inimigo da inteligência. Tanto mais quieta, crente, pouco inteligente e modesta uma mulher, mais capaz será ela de compreender com seu maravilhoso instinto o verdadeiro sentido de uma palavra, como através de um véu de luz, e tanto mais representa um tesouro inigualável como verdadeira companheira. A

⁴⁰ Do original: “Il prometeismo è intrinseco al progetto della vita artificiale”.

outra, a 'espirituosa', não passa de um flagelo social! (L'ISLE-ADAM, 2001, p. 104)

Em seu entendimento, uma mulher espirituosa e divertida seria uma ameaça patente. Justamente na falta de inteligência e na quietude é que residiria a verdadeira sabedoria de uma mulher, que ficaria, assim disponível ao seu amado, ao invés de frequentar os salões, se divertindo. Ou seja, em seu argumento contraditório, a falta de inteligência, paradoxalmente, resultaria em uma maior inteligência, obtida sem querer, de forma quase transcendental. A voz do narrador conclui: “Ora, como todo ser medíocre, Miss Alicia, longe de ser pouco inteligente, não passa de uma tola”. (L'ISLE-ADAM, 2001, p. 105). O problema, portanto, não estava na inteligência da amada: essa era percebida por ele como sendo, de fato, inteligente. O que parece transparecer é o incômodo com a sua não quietude: a forma como circula entre seus pares e conversa com eles, atitude percebida como coquete, e, portanto, tola. Ewald não parece muito afeito a *conversar* com mulheres e nem as têm em grande conta. A voz do narrador da obra, em terceira pessoa, endossa suas percepções e afirma, referindo-se, novamente, às mulheres:

Esses seres decaídos, para o Homem – despertam sedes grosseiras. São serpentes sussurrantes das alegrias condenadas, podendo deslizar, despercebidas, e até deixar uma lembrança agradável de seus braços de seda em torno daqueles que as procuram de passagem: *só estraçalham os que se demoram em seu abraço até o vício, e não mais conseguem desvencilhar-se.* (L'ISLE-ADAM, 2001, p. 211-212)

O grifo em destaque no trecho é da própria obra. Assim, a narração do livro endossa a percepção de que mulheres seriam traiçoeiras e despertaria a “sede grosseira” no Homem, grafado com maiúscula como representação de todos os homens. Fica claro, pela menção aos “braços de seda”, que a sede é de caráter marcadamente sexual, o que é elaborado na sequência:

Essas mulheres cujo “pensamento” começa e acaba na altura do cinto – cuja função consequentemente é a de trazer TODOS os pensamentos do Homem ao ponto exato onde afivela, do momento em que esse cinto tão-somente (e sempre) encerra um cálculo frio e interesseiro –, afirmo que essas mulheres REALMENTE distanciam-se menos da espécie animal do que da nossa. Desse modo, em nome do *escrúpulo*, o homem digno do nome tem o direito de alta e baixa

justiça sobre esse gênero de seres femininos, da mesma maneira que o exerce sobre os outros indivíduos do reino animal (L'ISLE-ADAM, 2001, p. 213).

As mulheres seriam, nesse entendimento, seres sexuais, com o poder de controlar os pensamentos dos homens em torno desses desejos, atraindo-os para uma lascívia descontrolada. A mencionada “altura do cinto” demonstra que a inteligência feminina, sob esse ponto de vista, está reduzida ao prazer erótico. Curiosamente, os homens seriam incapazes de se defender das artimanhas dessas criaturas libidinosas. As mulheres, por sua vez, são equiparadas aos animais não-humanos como seres que devem ficar sob um jugo de caráter moral por parte dos homens. Os desejos e atos femininos são entendidos no âmbito da animalidade, reforçando a lógica do pensamento do século XIX em torno das mulheres.

É importante destacar, nesse momento, o trabalho da antropóloga Sherry Ortner, que articula a comum associação dicotômica entre mulher e homem, natureza e cultura. Para ela, a explicação disso reside no local subalternizado e secundário que as mulheres ocupam na sociedade. Dessa forma, existe uma universalização dessa subalternidade, uma vez que cada sociedade escolhe identificar a mulheridade com aspectos que são entendidos em uma perspectiva negativa em sua cultura (ORTNER, 1979, p.99). Assim, termina por se estabelecer uma associação com a natureza, também desvalorizada. Mas, em contraponto, a *cultura*, colocada em oposição à essa mesma natureza, é entendida como o lugar do *humano*:

Cada cultura, ou, genericamente, “cultura” está engajada no processo de gerar e sustentar sistemas de formas de significados (símbolos, artefatos e etc.) por meio dos quais a humanidade transcende os atributos da existência natural, ligando-as a seus propósitos, controlando-os de acordo com seus interesses. Podemos assim amplamente equacionar a cultura com a noção de consciência humana (isto é, sistemas de pensamento e tecnologia), por meio das quais a humanidade procura garantir o controle sobre a natureza (ORTNER, 1979, p.100).

Ou seja, a mesma cultura que negocia a aproximação entre mulher e natureza, desumaniza-a por meio dessa associação. A autora já revisou suas proposições sobre o tema, afirmando que foram elaboradas sob influência do estruturalismo da década de 1970 (DEBERT, ALMEIDA, 2006), mas o fato é que essa simplificação é prevalente

no pensamento euro-americano e serve, mesmo, para justificar a tutela da mulher pelo homem, vinculado à cultura, conforme proposto no livro de L'Isle-Adam. O autor continua sua litania sobre a mulher:

As estatísticas nos fornecem, na América e na Europa, uma média ascendente de centenas de milhares de casos idênticos por ano: exemplos encontrados em todas as cidades, seja de jovens inteligentes e laboriosos, seja de ociosos na abundância, seja de excelentes pais de família (como se diz) que, apanhados numa fraqueza, acabam, da mesma forma, perdendo toda a consideração – já que esse “tipo de fraqueza” produz uma dependência semelhante à do ópio. Adeus família, filhos e mulher, dignidade, dever, fortuna, honra, pátria e Deus! – O contágio passional tem o efeito de ir atacando lentamente o sentido dessas palavras no cérebro inoculado; em pouco tempo, a vida restringe-se a um espasmo para esses galantes desertores (L'ISLE-ADAM, 2001, p. 207).

Os homens, portanto, fracos que são, seriam vitimados pelo *vício* provocado pelas mulheres, capazes de fazê-los esquecer seus deveres e obrigações. Nesse contexto, *Lord Ewald* encontra-se entre a coqueteria de Alicia e a sedução imoral das demais mulheres. A solução apresentada pelo amigo cientista é a criação de um corpo feminino artificial que possa ser amado no lugar de Alicia:

Oh! assim é melhor! disse Edison com simplicidade. A carne fenece e envelhece: isso é um composto de estranhas substâncias elaboradas pela química de maneira a confundir a auto-suficiência da “Natureza”. – (E, cá entre nós, a Natureza é uma grande dama a quem eu gostaria de ser apresentado, pois todos falam nela mas jamais ninguém a viu!) – Quando essa *cópia*, digamos, da Natureza – para servir-me dessa palavra empírica, enterrar o original humano, estará ainda fresca e jovem. Poderá até acabar atingida por um raio, mas não envelhecerá. É *carne artificial* e posso explicar-lhe como é produzida (L'ISLE-ADAM, 2001, p. 135).

Thomas Edison afirma, então, a capacidade humana de *copiar* a Natureza, também alegorizada com inicial maiúscula. Essa narrativa reforça a ideia de que o ser humano, especificamente o Homem, estaria descolado, distanciado da natureza. Esta pode ser apropriada para seus desejos e essa apropriação criativa não é entendida como algo negativo, como em *Frankenstein*. Além disso, a cópia humana da própria natureza humana, teria a vantagem de, em sua fabricação, lhe ser garantida a

longevidade, pois o desgaste do corpo não afetaria a carne artificial. A esse corpo fabricado, o Thomas Edison de L'Isle-Adam chama de *Androide*:

“Isto é um braço de uma Androide à minha maneira, movida pela primeira vez por esse fantástico agente vital a que chamamos Eletricidade, que lhe dá, como vê, todo o natural, toda a maciez, toda a ilusão da vida.

“Uma Androide?”

“Uma Imitação Humana, se preferir. A dificuldade a ser evitada é não fazer o fac-símile ultrapassar, fisicamente, o modelo” (L'ISLE-ADAM, 2001, p. 136).

Ele relata as etapas dessa produção:

A Androide, disse, impassível, subdivide-se em quatro partes:

1. O Sistema vivo, interior, que compreende o Equilíbrio, o Andar, a Voz, o Gesto, os Sentidos, as Expressões do rosto futuro, o Movimento regulador íntimo ou, melhor dizendo, a “Alma”.
2. O Mediador plástico, isto é, o invólucro metálico, isolado, da Epiderme e da Carne, uma espécie de armadura com articulações flexíveis na qual o sistema interior está solidamente fixado.
3. A Carnadura (ou carne fictícia propriamente dita), superposta ao Mediador e a ele aderente, que – penetrando e penetrada pelo fluido vivificador – compreende os Traços e as Linhas do corpo a ser imitado, com a emanção característica e pessoal do corpo reproduzido, o relevo da Ossatura, o desenho das veias, a Musculatura, a Sexualidade do modelo, todas as proporções do corpo, etc.
4. A Epiderme ou pele humana, que compreende ou comporta a Tez, a porosidade, as feições, o brilho do sorriso, as marcas imperceptíveis da expressão, a precisão do movimento labial e das palavras, a Cabeleira e todo o Sistema piloso, o Conjunto ocular, com a individualidade do Olhar, os Sistemas dentários e ungulares (L'ISLE-ADAM, 2001, p. 237-238).

Essa foi a primeira vez que o termo *androide* foi utilizado na ficção. À cópia de Alicia se deu o nome de Hadaly. O androide, portanto, é definido como uma imitação humana, um ser de carne sintética fabricado com a ciência disponível na época, capaz de durar mais que seu próprio criador. Novamente, o que se destaca é a quase certa possibilidade de que seja, em diversos aspectos, *superior* ao seu modelo. Também, dentre as obras apresentadas aqui nesta pesquisa, *A Eva Futura* é a única que detalha

a composição dos corpos artificiais, listando suas camadas, ainda que se abstendo de relatar quais processos tornariam possível sua fabricação. A justificativa apresentada para a criação desse corpo é a afirmação de que as próprias mulheres seriam artificiais em seu comportamento, tornando indiferente a escolha entre uma e outro:

Então, pensei – se o Artificial assimilado, ou melhor, amalgamado ao ser humano, pode provocar tamanhos desatinos e se, de uma maneira ou de outra, toda mulher que os causa se assemelha, em maior ou menor grau, a uma androide – pois então, quimera por quimera, porque não a própria Androide? Nessas paixões, é impossível livrarmos de uma ilusão estritamente pessoal, pois *todas* assemelham-se ao Artificial. Visto que a própria Mulher é a primeira a nos mostrar como transformar-se em artificial, vamos poupá-la dessa tarefa (L'ISLE-ADAM, 2001, p. 230).

Ou seja, o autor nivela as mulheres à animalidade, ao *natural*, pela forma como expressam seus desejos e seduzem homens a compartilhá-los. Por outro lado, são relegadas ao campo do *artificial* no que diz respeito à forma como se portam socialmente: quimeras, ilusões capazes de enganar seus amantes. A troca de tal figura perversa por outra igualmente graciosa, mas domada e obediente, é apresentada como ideal. A fabricação desse corpo é um mistério científico, mas claramente é imbuído do desejo de aprimorar a figura feminina.

A esta mesma hora, aqui mesmo, dentro de vinte e um dias, Miss Alicia Clary aparecerá transfigurada, não apenas como uma “companhia” encantadora, mas dotada de uma extrema elevação espiritual e também revestida por uma espécie de imortalidade. – Enfim, essa tolinha deslumbrante não será mais uma mulher, mas um anjo: não mais uma amante, mas uma amada; não mais a Realidade, mas o IDEAL (L'ISLE-ADAM, 2001, p. 124).

O primeiro androide da ficção, portanto, nasce *ginoide*⁴¹: uma mulher artificial concebida para atender às expectativas masculinas sobre como uma mulher deveria ser. Uma mulher espiritualmente elevada e angelical, dissociada dos desejos sexuais animalescos das outras mulheres entendidas como *naturais* e, portanto, digna de ser

⁴¹ O termo diz respeito a mulheres andróides. Ele não foi mencionado em *A Eva Futura*, mas é uma criação posterior. Hoje Hadaly pode ser considerada ginoide. Mas até hoje o termo é, geralmente, preterido pelo uso de *androide*, que eu opto por usar no trabalho como referência a esse androide original.

amada. Esse processo de criação é equiparado à criação divina cristã pelo cientista, que afirma que “um Ser *feito à nossa imagem*, e que será para nós, em consequência disso, O QUE SOMOS PARA DEUS⁴²” (L'ISLE-ADAM, 2001, p. 141). O ser humano, criatura, passa a exercer a função de criador, mas não sem questionamentos sobre as implicações dessa possibilidade. *Lord Ewald* pergunta “O senhor pode reproduzir a IDENTIDADE de uma mulher? O senhor, nascido de uma mulher?” (L'ISLE-ADAM, 2001, p. 142). O questionamento do nobre traz à tona a preocupação com a capacidade reprodutiva de criação. Na concepção judaico-cristã acionada na obra, Deus criou os seres humanos, mas dentre esses seres humanos, apenas aqueles que têm um útero poderiam gestar uma vida. *Lord Ewald* questiona como um homem, nascido de uma mulher criada por Deus, como eram entendidas nessa época as mulheres cisgênero, pode criar um humano vivo, especialmente uma mulher, em processo não gestacional. As narrativas fantásticas apresentam esses homens saciando uma espécie de inveja da capacidade uterina de criação, em busca de formas de criar vida para alcançar um poder divino. Dentro da narrativa, a capacidade criativa masculina, pautada na ciência, é colocada hierarquicamente acima daquela concedida pela Providência Divina, ou, ainda, pela Natureza.

A forma como a obra justifica o domínio dos corpos femininos, sejam naturais ou artificiais, reforça o senso de distanciamento, entendido pelo autor, entre homens e mulheres. Em última análise, o corpo feminino, independente de origem ou de modo de criação, está sujeito ao domínio dos homens, tal qual os animais não-humanos, mencionados por Edison. Essa perspectiva é analisada por Andreas Huyssen em seu ensaio sobre a relação entre tecnologia e sexualidade:

então a mulher, na perspectiva masculina, é considerada o receptáculo natural da capacidade reprodutiva masculina, uma mera extensão corporal dos poderes procriativos masculinos. Mas nem a tecnologia nem a mulher podem ser vistos como uma extensão natural das habilidades do homem. Eles também são qualitativamente diferentes e, portanto, ameaçadores em sua alteridade. É essa ameaça de alteridade que causa a ansiedade masculina e reforça o desejo de controlar e dominar aquele que é outro⁴³ (HUYSSSEN, 1981, p. 227-228, tradução minha).

⁴² Os grifos e a caixa alta são do próprio autor.

⁴³ Do original: “so woman, in male perspective, is considered to be the natural vessel of man's reproductive capacity, a mere bodily extension of the male's procreative powers. But neither technology

O que Huyssen argumenta é que existe uma clara relação entre o desejo masculino de dominar as mulheres e aquele de dominar as máquinas e a tecnologia como um todo, baseado na noção de alteridade: máquinas e mulheres seriam os *outros* em relação aos *humanos naturais homens*. Podemos estabelecer uma relação, em vista disso, entre esse desejo de controle de corpos *outros* com aquele de sobrepujar as capacidades criativas de alguns desses corpos. Dessa forma, o androide não só nasce mulher. *A androide* nasce mulher criada por um cientista que tem o objetivo de emular as características físicas de um corpo feminino natural, sem precisar de uma concepção uterina. E nasce mulher para que ceda aos desejos e seja subjugada pelo interesse amoroso de um homem para o qual foi criada. Essa busca pela capacidade de criação que converge com a possibilidade de dominar um corpo *outro* docilizado, já presente na invenção do *androide*, perpassa outras obras fantásticas que tratam da criação de mulheres artificiais. Em *A Eva Futura*, partindo de uma perspectiva heterossexista⁴⁴, Edison defende o uso de andróides como amantes para os homens de então:

Longe de suprimir o amor para com as esposas – tão necessárias (pelo menos, até nova ordem) à perpetuação da espécie –, proponho, ao contrário, assegurar, reforçar e garantir a duração, a integridade, os interesses materiais, com a ajuda inocente de milhares e milhares de maravilhosos simulacros – em que as belas amantes sempre decepcionantes, mas a partir daí inofensivas, desdobrar-se-ão, em uma natureza ainda aperfeiçoada pela Ciência e cuja saudável adição, pelo menos atenuará os prejuízos que sempre acarretam suas hipócritas crises conjugais. – Enfim, eu ‘o mago de Menlo Park’, como sou denominado neste mundo, acabo de oferecer aos humanos de hoje e do futuro – a meus semelhantes, enfim, da Atualidade – a possibilidade de preferir a uma mentirosa, medíocre e sempre cambiante Realidade uma prestigiosa e sempre fiel Ilusão (L'ISLE-ADAM, 2001, p. 290).

Dessa forma, às esposas é conferido o papel de procriação, “perpetuação da espécie”, embora fique explícito que a ciência talvez possa, um dia, alterar essa ordem dos fatos. Enquanto isso, os homens poderiam ter como amantes as andróides, que seriam sabidamente falsas, ou seja, impossibilitariam a decepção causada pelas

nor woman can ever be seen as solely a natural extension of man's abilities. They are always also qualitatively different and thus threatening in their otherness. It is this threat of otherness which causes male anxiety and reinforces the urge to control and dominate that which is other”.

⁴⁴ De acordo com Richard Miskolci, “Heterossexismo é a pressuposição de que todos são, ou deveriam ser, heterossexuais” (Miskolci, 2013, p. 46).

mentiras de amantes humanas. No jogo criado pelo autor entre realidade e ilusão, corpos femininos, artificiais ou não, estão sempre vinculados à fraude e ao engano.

Hadaly, bela e, ao contrário de Alicia, recatada, atraiu o interesse de Ewald, substituindo a humana que a inspirou como objeto de amor do jovem. “agora, pela primeira vez, a Ciência provou que pode curar o Homem... até do amor!” (L'ISLE-ADAM, 2001, p. 370), afirmou Edison. O lorde partiu em uma viagem de navio, levando consigo a androide em uma caixa de madeira. Ele não contava com o fogo que se alastrou pela embarcação, fazendo-a naufragar e consumindo a caixa que continha sua amada. A narrativa termina com *Lord* Ewald enlutado, sem a versão idealizada da mulher que amou. De acordo com Riccardo Notte:

Em *Eva Futura* tudo isso está em poucas palavras: o androide não é o mestre de suas reações emocionais, enquanto seu alter ego masculino é um ser humano normal cheio de incertezas. A aversão à mistura baseia-se no reconhecimento de uma diversidade intransponível, portanto de uma descontinuidade⁴⁵ (NOTTE, 2005, p. 62).

O androide, portanto, não tem o domínio sobre si mesmo, sendo um objeto do desejo e dos comandos de Ewald, que por sua vez não está, justamente, certo de seus desejos. Hadaly nasce uma quimera. Criando uma narrativa de alerta, L'Isle-Adam parece divagar que, para além do desejo de domínio sobre o *outro*, e da *natural* função feminina de engano, defendida por seus personagens ao longo da obra, o próprio desejo de amar algo que, de partida, se apresenta como uma ilusão, como o *outro* intransponível, não é possível de se fazer. O androide é um corpo humano (feminino) artificial, concebido, como natureza aperfeiçoada pela ciência, como um ideal que talvez não seja possível perdurar. Ainda que a narrativa necessite de um *deus ex-machina* para afastar o homem de sua amada androide, não é possível, em última instância, conceber um imaginário em que o relacionamento perdure.

⁴⁵ Do original: “In *Eva Futura* tutto ciò è solo in nuce: l'androide non è padrona delle sue reazioni emotive, mentre il suo alter ego maschile è un normale essere umano pieno di incertezze. L'avversione alla mescolanza si basa sul riconoscimento di una diversità incolmabile, quindi di una discontinuità”.

2.2 A escravidão robótica

Depois da gênese do androide, foi a vez do robô contemporâneo chegar à ficção. Antonio Caronia aponta que a genealogia dos robôs remonta diretamente dos autômatos que circulavam pelos salões europeus há mais de século, passando pelos românticos alemães, pela criatura artificial do *Frankenstein* de Mary Shelley, até chegar à sua forma atual (CARONIA, 2008, p. 45). Foi em 1920 que o checo Karel Capek escreveu a peça de teatro *R.U.R (Rossum's Universal Robots)* (CAPEK, 2019), ou *Robôs Universais de Rossum*, em tradução livre. Nela, ainda que “o autômato se transforme em robô, o ser criado continuará a se rebelar contra o criador e provocar sua ruína⁴⁶” (CARONIA, 2008, p. 45, tradução minha). A obra relata a história de uma empresa em que se constroem essas criaturas humanoides, que seriam completamente indistinguíveis dos humanos reais. O objetivo da produção seria fornecer mão de obra fabril, substituindo aquela humana. A palavra *robot*, em língua eslava, significa trabalho forçado, ou, simplesmente, escravo e *robô*, portanto, designa, de acordo com Paul Preciado, “qualquer tipo de mecanismo automático capaz de realizar uma operação que demandasse uma escolha elementar”, sendo, portanto, um “operário artificial” (PRECIADO, 2013, p. 159). O processo de criação dos corpos, por meio de engenharia, tomou como base a anatomia humana:

Bem, qualquer pessoa que tenha examinado a anatomia humana verá imediatamente que o ser humano é complicado demais e que uma boa engenharia poderia fazê-lo de maneira mais simples. Meu jovem Rossum começou a *revisar* a anatomia para ver o que poderia ser deixado de fora ou simplificado⁴⁷ (CAPEK, 2009, tradução minha).

Apesar de serem apresentados como esses seres indiferenciáveis dos humanos, não é possível saber do que são feitos ou qual é o seu processo de fabricação. O argumento para tal processo é econômico: “o custo de tudo será um décimo do que é hoje”⁴⁸ (CAPEK, 2009, tradução minha) e “Não haverá pobreza. Todo

⁴⁶ Do original: “Anche quando con RUR di Karel Capek l'automa si trasformerà in robot, l'essere creato continuerà a ribellarsi al creatore e a determinare la rovina”.

⁴⁷ Do original: “Well, anyone who has looked into human anatomy will have seen at once that man is too complicated, and that a good engineer could make him more simply. So young Rossum began to *overhaul* anatomy to see what could be left out or simplified”.

⁴⁸ Do original: “the cost of everything will be a tenth of what it is today”.

o trabalho será feito por máquinas vivas. Todo mundo será livre de preocupações e liberado da degradação do trabalho. Todos viverão apenas para se tornar a versão perfeita de si⁴⁹ (CAPEK, 2009, tradução minha).

Dessa forma, a mão de obra fabril robótica substitui a humana, reduzindo custos de produção. Outra consequência seria que “a servidão do ser humano pelo ser humano e a escravidão do ser humano à matéria terminarão”⁵⁰ (CAPEK, 2009, tradução minha). Ou seja, a escravidão de robôs, seres que seriam mais fáceis de controlar que suas contrapartidas humanas, permite que os seres humanos sejam livres, desprendidos das obrigações cotidianas de trabalho, cada um podendo perseguir seus próprios interesses. Segundo Ella Shohat e Robert Stam:

Antes do colonialismo, a escravidão era tradicionalmente baseada nos “espólios de guerra”, na ideia de que os vencidos deviam suas vidas e, portanto, toda uma existência de submissão, aos vitoriosos. Aristóteles argumenta no primeiro volume da Política que alguns indivíduos são “feitos para a escravidão”, mas seus critérios não eram raciais, e sim éticos: a pessoa destinada à escravidão é aquela que não possui autocontrole. Sua ênfase não era na raça, mas classe social como base dos privilégios. Mais tarde, o colonialismo iria “transferir” esse critério individual para sociedades inteiras, que passaram a ser vistas como “nações de escravos” (SHOHAT, STAM, 2005, p. 119).

A partir dessa reflexão, é possível traçar que os processos coloniais perpetrados por países europeus, especialmente no século XIX, culminam, nesse começo de século XX, na fabulação de um grupo de pessoas concebidas e aptas para a escravidão. Acionando as reflexões de Michel Foucault sobre corpo, pode-se dizer que um robô seria um *corpo dócil*, um corpo “que pode ser submetido, que pode ser utilizado, que pode ser transformado e aperfeiçoado” (FOUCAULT, 2014, p. 134). Foucault explica que corpos humanos são disciplinados e submetidos por diferentes processos políticos. Deve-se esperar, portanto, que ainda que literalmente desumanizados, corpos robóticos, criados à imagem e semelhança de seus criadores para substituí-los em suas tarefas cotidianas, passariam pelos mesmos processos. As criaturas eventualmente se tornam indóceis e se rebelam contra seus criadores. Para

⁴⁹ Do original: “There will be no poverty. All work will be done by living machines. Everybody will be free from worry and liberated from the degradation of labor. Everybody will live only to *perfect* himself”.

⁵⁰ Do original: “the servitude of man to man and the enslavement of man to matter will cease”.

Caronia, esse pouco mais de um século que separa a obra de Mary Shelley dessa de Capek “consolida a tradição literária da inevitável rebeldia da 'criatura artificial’”⁵¹ (CARONIA, 2008, p. 23, tradução minha). Para Notte, ainda, o robô é derivado de uma *Arché*, uma técnica, sendo, portanto, um arquétipo, e o mito de sua criação está intimamente ligado às ideias mais recentes de criação de inteligência artificial e de vida artificial (NOTTE, 2005, p. 13).

Uma das personagens, Miss Glory, questiona a generificação dos robôs: se sexo (novamente entendido em um contexto heterossexista) não existe na realidade deles, qual a necessidade de criá-los como homens e como mulheres? A resposta que lhe é dada por Domin, diretor da fábrica, aponta a generificação dos trabalhos exercidos então:

“Porque você fabrica robôs mulheres quando... quando..
“Quando sexo não significa nada para eles?
“Sim.
“Existem uma certa demanda por elas, você percebe. Empregadas, vendedoras, estenógrafas. As pessoas estão *acostumadas* a isso.
“Mas - mas me diga, os robôs homens e mulheres, mutuamente, são completamente sem...
“Completamente indiferentes um ao outro, Miss Glory. Não há nenhum sinal de *afeto* entre eles⁵² (CAPEK, 2009, tradução minha).

Ou seja, robôs são criados inteiramente sem desejo sexual, mas sua existência é perpassada por identidade de gênero e pelas expectativas que a rodeiam. Isso porque as atividades de trabalho rotineiramente são percebidas como inerentes a um gênero ou outro. Os robôs operários de fábrica seriam homens, mas empregadas domésticas seriam mulheres. A servidão deles seria possível porque, por mais visualmente próximos dos humanos que fossem, sua origem artificial os distinguiria. Conforme explicado por Domin, “Mecanicamente, eles são mais *perfeitos* do que nós; eles têm uma inteligência enormemente desenvolvida, mas não têm alma”⁵³ (CAPEK, 2009, tradução minha). A noção de alma é acionada como um diferencial: a alma é

⁵¹ Do original: “consolida la tradizione letteraria dell’inevitabile ribellione della “creatura” artificiale”.

⁵² Do original: “‘Why do you manufacture female Robots when – when —. ‘When sex means nothing to them? ‘Yes’There`s a certain demand for them, you see. Servants, saleswomen, stenographers. People are *used* to it’. ‘But – bur tell me, are the Robots male and female, usually, complete without – ‘Completely indifferent to each other, Miss Glory. There`s no sign of *affection* between them”.

⁵³ Do original: “Mechanically they are more *perfect* than we are; they have an enormously developed intelligence, but they have no soul”.

elemento que diz respeito apenas àquelas criaturas geradas uterinamente. Desenvolverei esse tema adiante. Aqui, basta saber que eles são entendidos, dentro do universo da obra, como máquinas servis:

Mas uma máquina que trabalha não deve tocar piano, não deve se sentir feliz, não deve fazer muitas outras coisas. Um motor a gasolina não deve ter borlas ou enfeites, senhorita Glory. E fabricar trabalhadores artificiais é a mesma coisa que fabricar um motor a gasolina⁵⁴ (CAPEK, 2009, tradução minha).

A questão de entender se robôs seriam ou não humanos, debatida pela senhorita Glory, era importante para entender se, por consequência, teriam ou não *direitos humanos*. Curiosamente o próprio texto da peça esclarece, como já mencionado, que os direitos humanos não eram acessados pelos humanos trabalhadores e estes só poderiam ser livres caso se estabelecesse a escravidão robótica. Os robôs, por sua vez, não aceitaram a escravidão: proletários robóticos do mundo se uniram em uma rebelião para dizimar seus criadores.

Nessa genealogia de criaturas humanas artificiais encadeada dos autômatos até os robôs de Capek, Caronia ressalta que o corpo, artificial, é isolado do “sistema de símbolos que dava coerência à sociedade” e “desvinculado da relação imediata e elástica com os corpos de seus pares e com os demais elementos da natureza, que o tornavam um lugar de reequilíbrio” agora é fixado na construção da modernidade que perpassa a noção de *eu* (CARONIA, 2008, p. 45). Ou seja, as relações humanas anteriormente estabelecidas, bem como os parâmetros que vinculavam corpos entre si e com a própria natureza, são gradualmente substituídos pela noção de *eu*, que seria o lugar do acontecimento da vida psíquica. Essa noção de *eu* seria derivada, especificamente, das sensações provindas da própria superfície corpórea (CARONIA, 2008, p. 46). O autômato, figura vinculada ao entretenimento e deslumbramento das pessoas que podem apreciá-lo, é transformado em *robota* (escravo), em um processo reflexivo de construção da modernidade, que desloca o entendimento sobre o que é *ser humano* e sobre o próprio corpo. *Ser* é ter um corpo e sentir através dele. Mas aquele que é considerado humano de antemão é quem define se os demais são

⁵⁴ Do original: “But a working machine must *not* play the piano, must not feel happy, must not do a whole lot of other things. A gasoline motor must not have tassels or ornaments, Miss Glory. And to manufacture artificial workers is the same thing as the manufacture of a gasoline motor”.

capazes, verdadeiramente, de sentir, ou não. O nascimento das pessoas artificiais na literatura fantástica pode ser relacionado, justamente, a esse desejo de entender realidades alcançadas e futuros possíveis nesse momento histórico.

O certo é que, em um dado momento, o crescimento da capacidade da máquina de simular e emular o desempenho humano é combinada com as mudanças ocorridas no estado do corpo e de origem, no imaginário, ao surgimento de um "homem artificial" figurado e nomeado de forma variada, que assumiu as funções de um "duplo" coletivo de homem, maléfico e ruinoso, no qual, como em outros "duplos" dos contos de fadas e da literatura, se encarna um retorno do reprimido. Ao duplo "humano" da literatura fantástica, o duplo "artificial" da ficção científica (usamos o termo em sentido amplo, incluindo Frankenstein e R.U.R.) acrescenta um caráter de ambiguidade, estando a meio caminho entre a máquina e o homem (CARONIA, 2008, p. 46-47, tradução minha)⁵⁵.

Presente em diversos relatos, históricos e fantásticos, a ideia de *duplo* vem das narrativas da antiguidade grega. De acordo com o historiador e antropólogo Jean Pierre Vernant:

Quando um homem, que partiu para longe, parece ter desaparecido para sempre, ou quando morreu sem que se tenha podido trazer o cadáver nem lhe prestar os ritos funerários, o defunto – ou melhor, o seu “duplo”, a sua *psyché* – fica errando sem fim entre o mundo dos vivos e o dos mortos: não pertence mais ao primeiro, não foi ainda relegado ao segundo (VERNANT, 1990, p. 385).

Por esse motivo, quando transportado para o século XX, o duplo é definido por Sigmund Freud (2010), na psicanálise, como algo inquietante, em que as fronteiras entre realidade e fantástico são borradas. Por consequência, narrativas que envolvem duplos costumam ser marcadamente perturbantes⁵⁶. Morin explica que o duplo é a “projeção de nosso próprio ser individual numa visão alucinatória na qual nosso espectro corporal aparece” (MORIN, 2014, p. 110). O antropólogo também afirma que

⁵⁵ Do original: “Quello che è certo è che, a un dato momento, la crescita di capacità della macchina nel simulare ed emulare prestazioni umane si è combinata con i mutamenti in atto nello statuto del corpo, e ha dato luogo, nell'immaginario, al sorgere di un “uomo artificiale” variamente figurato e denominato, che ha assunto le funzioni di un “doppio” collettivo dell'uomo, malefico e rovinoso, in cui, come in altri “doppi” della fiaba e della letteratura, si incarna un ritorno del rimosso. Al doppio “umano” della letteratura fantastica, il doppio “artificiale” della fantascienza (intendiamo il termine in senso lato, per includervi anche Frankenstein e R.U.R.) aggiunge un carattere di ambiguità, il suo essere a metà tra la macchina e l'uomo”.

⁵⁶ Escrevi sobre o duplo no cinema fantástico da cineasta paulistana Juliana Rojas no artigo *O Duplo, de Juliana Rojas*, que está disponível no livro *100 Melhores Filmes Fantásticos Brasileiros*, organizado por Gabriel Carneiro e Paulo Henrique da Silva (no prelo).

“o duplo é um alter-ego, e mais precisamente, um *ego alter*, que a pessoa viva sente nela, ao mesmo tempo exterior e íntimo, ao longo de sua existência” (Morin, 1997, p. 136). O duplo é uma cópia, uma visão, uma miragem, um humano que não é humano. Um robô, como Caronia afirma, pode ser um duplo: esse ser que perturba, aos moldes de Freud, as fronteiras do que entendemos por humano.

O robô se popularizou na literatura do escritor Isaac Asimov, responsável pela criação da Leis da Robótica, idealizadas para evitar a revolução dos robôs proposta por Capek. A leis consistem em três regras:

- Temos o seguinte. A primeira: um robô não pode ferir um ser humano ou, por inação, permitir que um ser humano venha a ser ferido. [...]
- A segunda – continuou Powell–: um robô deve obedecer às ordens dadas por seres humanos, exceto nos casos em que ordens entrem em conflito com a Primeira Lei. [...]
- E a terceira: um robô deve proteger sua própria existência, desde que tal proteção não entre em conflito com a Primeira ou com a Segunda Lei (ASIMOV, 2014, p. 65).

Essas três proposições guiaram boa parte da obra literária sobre robôs do autor. Elas aparecem como uma programação das criaturas, que devem obedecê-las de maneira que uma não entre em incoerência com a outra. Sua combinação garante a obediência aos humanos e sua proteção contra possíveis ataques robóticos e por isso elas foram acionadas mesmo em obras de outras autorias.

Para Caronia, o aumento da presença da máquina no cotidiano e o modo como ela se tornou cada vez mais necessária⁵⁷ (CARONIA, 2008, p. 47, tradução minha). O que o androide e o robô da ficção científica fazem é perturbar o senso de importância do ser humano, deslocar o lugar que ele ocupa entre as demais criaturas consideradas naturais e, por fim, questionar o próprio significado de *ser humano*.

[...] o robô, o androide, o ciborgue da ficção científica anunciam, em vez disso, o declínio do homem como o conhecemos, ou que pensamos conhecer pelo que a história e o hábito nos legaram, e o nascimento de um novo homem, simbiote da criatura que ele mesmo construiu, mas agora de alguma forma autonomizada. Eles o fazem propondo de novo uma questão que certamente não é nova, mas inquestionavelmente atual ('o que é o homem?'), na forma mais emocional e narrativamente eficaz de "como pode um homem 'natural'

⁵⁷ Do original: “così complesso da meritare di essere imitato e della sua mente (così acuta da essere capace di realizzare quell'imitazione)”.

ser distinguido de um 'artificial'?". Se uma resposta explícita quase nunca é dada, uma resposta implícita muitas vezes está contida na modificação da pergunta, até sua inversão radical: "como um ser artificial pode se tornar um homem em todos os aspectos?"⁵⁸ (CARONIA, 2008, p. 47, tradução minha).

O questionamento em torno das definições de *humano*, dessa forma, é ao mesmo tempo um marco da modernidade e uma recorrência nas criações fantásticas da literatura, que se depara com a necessidade de responder às perguntas lançadas pelas novas formas de vida e de tecnologia do avanço dos séculos. A dúvida sobre um ser artificial poder se tornar um humano será abordada em outro momento, mas é interessante perceber que existe a noção de trânsito entre *humano* e *não-humano*, e que, portanto, essa definição pode ser relacional.

Curiosamente, Caronia ainda utiliza a palavra *homem* para se referir ao ser humano, como costumava ser comum até pouco tempo. Não alterei isso de seu texto original porque pode ser de interesse dessa análise, ainda que não esteja na intenção do autor a percepção de que muitas vezes *homem* realmente é entendido como o único tipo de ser humano, enquanto às mulheres, humanos que precisam ser adjetivados em termos de gênero, é legado o espaço ora da animalidade, ora da alteridade maquínica, como já visto em *A Eva Futura*. Portanto, mantenho a escrita original, ainda que fique patente a generificação tanto de corpos quanto de seus atributos em certas narrativas fantásticas.

E, dessa maneira, como já explanado, o androide nasceu mulher, de maneira pigmaleônica, para atender às expectativas masculinas sobre como uma mulher deveria ser. Nasce, portanto, ginoide, ainda que a palavra seja até hoje pouco utilizada. E os robôs, por sua vez, são, por definição, escravos, entendidos como extrapolação das inquietações modernas que rondavam o ser humano, ou ainda, o *homem*. Isso apesar de serem criados com gêneros distintos e funções inerentemente

⁵⁸ Do original: "il robot, l'androide, il cyborg della fantascienza annunciano invece il declino dell'uomo quale noi lo conosciamo, o quale pensiamo di conoscerlo da ciò che la storia e l'abitudine ci hanno tramandato, e la nascita di un nuovo uomo, simbiote della creatura che egli stesso ha costruito ma ormai in qualche modo autonomizzata. Lo fanno riproponendo un interrogativo certo non nuovo, ma indiscutibilmente attuale ('che cosa è l'uomo?'), nella forma emotivamente e narrativamente più efficace del "come si distingue un uomo 'naturale' da uno 'artificiale'". Se risposta esplicita non si dà quasi mai, una risposta implicita è spesso contenuta nella modificazione dell'interrogativo, fino al suo radicale rovesciamento: 'come può l'essere artificiale diventare uomo a tutti gli effetti?'".

vinculadas ao próprio gênero. Na convergência entre ambos, andróides e robôs, podemos fazer uma pergunta que norteará parte dessa pesquisa: que tipo de servidão especificamente marcada por gênero é concebida para essas criaturas fantásticas?

2.3 O ciborgue como proposta feminista

Além do robô e do andróide, outra criatura artificial que instiga o imaginário da ficção é o *ciborgue*. Ciborgues são seres híbridos: parte biológicos e parte sintéticos em uma só estrutura corporal. A palavra *cyborg* em inglês deriva justamente da conjugação entre *cybernetic* (cibernético⁵⁹) e *organism* (organismo). Ela foi cunhada pelos cientistas Manfred Clynes e Nathan Kline no artigo *Cyborgs and Space* na revista *Astronautics* publicada em setembro de 1960, como proposta para definir um corpo ampliado ou expandido, nesse caso adaptado para a viagem espacial. O aparato externo ao corpo humano proveria um “sistema organizacional em que esses problemas semelhantes aos de robôs sejam resolvidos automática e inconscientemente deixando o homem livre explorar, criar, pensar e sentir⁶⁰” (CLYNES; KLINE, 1960, p. 27, tradução minha). Dessa forma, portanto, o astronauta teria um sistema externo ao seu corpo para controlar injeções e suplementos, por exemplo, que fossem necessários para melhorar seu desempenho no espaço. De acordo com o antropólogo Joon Ho Kim:

A cibernética não propõe uma simples analogia entre artifício e organismo, ela propõe uma prática científica cujo princípio é tratar máquinas, seres vivos e sistemas sociais como instâncias da *mesma coisa* e, portanto, compostos de partes intercambiáveis, o que permite, por exemplo, do ponto de vista lógico, que concebamos híbridos montados com partes orgânicas e mecânicas conectadas entre si ou máquina dotadas de “inteligência artificial”, reproduzindo e, para alguns, superando a faculdade que tradicionalmente é distintiva do ser humano (KIM, 2005, p. 20).

⁵⁹ Segundo Norbert Wiener, criador do termo cibernética: “nós decidimos chamar todo o campo da teoria do controle e da comunicação, tanto nas máquinas como nos animais, pelo nome cibernética, que formamos do grego κυβερνήτης ou *timoneiro*” (WIENER, 1985, p. 11, tradução minha). Ou seja, trata-se da ciência que se dedica à relação com as máquinas e o nome é uma transcrição fonética da função humana de controle nessa relação.

⁶⁰ Do original: “an organizational system in which such robot-like problems are taken care of automatically and unconsciously, leaving man free to explore, to create, to think, and to feel”.

Assim, a cibernética atua em termos de continuidades corpóreas, construindo e acoplando organismo e máquina em novas formas possíveis de existir. O ciborgue nasce dessa possibilidade como o corpo híbrido, ampliado e conectado que é derivado dessa ciência. Conforme Hari Kunzru:

Desde o início, o ciborgue era mais do que apenas um outro projeto técnico; era uma espécie de sonho científico e militar. A possibilidade de fugir de suas irritantes limitações corporais levou uma geração que cresceu com o Super-Homem e o Capitão América a gastar todo o seu orçamento de “pesquisa e desenvolvimento” para conseguir um superpoder na vida real. Em meados dos anos sessenta, os ciborgues representavam um grande negócio, com milhões de dólares da Força Aérea estadunidense sendo canalizados para projetos de construção de exoesqueletos, braços robóticos do tipo mestre-escravo, dispositivos de *biofeedback* e sistemas especializados (KUNZRU, 2009, p. 122).

Nesse sentido, a figura do robô, criada nos anos 1920 com a crescente industrialização, é gradativamente substituída, na ficção, pela presença dos ciborgues, organismos híbridos que habitam a possibilidade da expansão espacial e as tecnologias necessárias para isso. Para Antonio Caronia, uma maior interação entre seres humanos e máquinas só foi possível de ser imaginada, ainda que não ausente de conflitos, com a ascensão das tecnologias informáticas e digitais, com flexibilidade incomparável em relação às eletromecânicas que dominavam a etapa anterior da industrialização, mas também do imaginário ficcional (CARONIA, 2008, p. 106). Não só isso, mas o surgimento do *ciborgue* diz respeito, também, às mudanças econômicas e de estrutura produtiva em contexto capitalista.

A ideia de uma colaboração íntima, de uma combinação entre orgânico e inorgânico é, de certa forma, filha da proximidade com a máquina que se realiza na indústria capitalista, com a subordinação do trabalhador aos ritmos e necessidades da maquinaria introduzida pela organização taylorista do trabalho⁶¹ (CARONIA, 2008, p. 106, tradução minha).

⁶¹ Do original: “L'idea di una collaborazione intima, di una combinazione tra organico e inorganico è per certi versi figlia della prossimità con la macchina che si realizza nell'industria capitalistica, con la subordinazione del lavoratore i ritmi e alle esigenze del macchinario introdotta dal l'organizzazione tayloristica del lavoro”.

Não é à toa que, como veremos no capítulo 7, o imaginário do cinema fantástico se debruçou tanto sobre as possibilidades de corpos híbridos, especialmente durante os períodos de governo de caráter marcadamente liberais de Reagan e Thatcher, nos Estados Unidos e no Reino Unido, respectivamente. O ciborgue nasce dessa conjugação entre militarismo e capitalismo. Ele seria, então, uma espécie de “resposta radical” (CARONIA, 2008, p. 48), mas não definitiva, a uma série de problemas que se impunham naquele momento. O corpo ciborgue se estrutura quando o humano se vê desestruturado e propõe a comunicação entre orgânico e máquina, em um mundo de desafios tecnológicos e financeiros. Ainda para Kim:

as imagens do ciberespaço e do ciborgue engendram profundas alterações na categoria do corpo e cristalizam uma lógica instrumental na qual a sua sublimação ou alteração na natureza do corpo são meios plausíveis e justificáveis dentro de uma cadeia de meios e fins. No ciberespaço, o corpo é uma entidade cognitivamente transparente e, no ciborgue, o corpo é uma base material para todo tipo de reconstrução cibernética (KIM, 2005, p. 11).

A filósofa Donna Haraway, em seu *Manifesto Ciborgue*, volta à definição da criatura reforçando que “Um ciborgue é um organismo cibernético, um híbrido de máquina e organismo, uma criatura de realidade social e também uma criatura de ficção” (HARAWAY, 2009, p. 36). Para a autora, a ciborguização do corpo, ou seja, a hibridização entre orgânico e inorgânico, é uma realidade, já que a barreira dos corpos humanos é rompida pelo uso ferramentas farmacológicas e mesmo prostéticas, levando-os para além do limite da pele.

A cultura *high-tech* contesta – de forma intrigante – esses dualismos. Não está claro quem faz e quem é feito na relação entre o humano e a máquina. Não está claro o que é mente e o que é corpo em máquinas que funcionam de acordo com práticas de codificação. Na medida em que nos conhecemos tanto no discurso formal (por exemplo, na biologia) quanto na prática cotidiana (por exemplo, na economia doméstica do circuito integrado), descobrimo-nos como sendo ciborgues, híbridos, mosaicos, quimeras. Os organismos biológicos tornaram-se sistemas bióticos – dispositivos de comunicação como qualquer outro. Não existe, em nosso conhecimento formal, nenhuma separação fundamental, ontológica, entre máquina e organismo, entre técnico e orgânico (HARAWAY, 2009, p. 91).

Portanto, por intermédio da ciborguização não é possível distinguir corpo e máquina. Mas o ciborgue de Haraway não necessariamente é o ciborgue da ficção científica. É uma:

categoria analítica, que visa demonstrar como as extensões corporais não devem ser entendidas meramente como acessórios artificiais de correção ou potencialização de capacidades reconhecidas como naturais (inatas), mas são constituidoras do corpo e da subjetividade para além dos limites “orgânicos” e “simbólicos” que tradicionalmente lhe são atribuídos (PEREIRA, 2013, p. 36).

Ou seja, o ciborgue da ficção científica é apropriado pelas ciências sociais como uma possibilidade de reflexão sobre as relações corpo-máquina, ou ainda, humano-máquina. Para Haraway, em uma perspectiva feminista marxista, a cultura *high tech* influenciaria diretamente as relações entre gênero, trabalho, sociedade e corpo. A pobreza, que já é generificada, seria particularmente afetada pelas novas tecnologias no sistema capitalista.

Esse é o contexto no qual as projeções para o desemprego estrutural, como consequência das novas tecnologias, se tornam, mundialmente, parte do quadro da economia do trabalho doméstico. À medida que a robótica e as tecnologias que lhe são relacionadas expulsam os homens do emprego nos países “desenvolvidos” e tornam mais difícil gerar empregos masculinos nos países “em desenvolvimento” do Terceiro Mundo e à medida que o escritório automatizado se torna a regra mesmo em países com reserva de trabalhadores, a feminização do trabalho intensifica-se (HARAWAY, 2009, p. 72).

O ciborgue é a possibilidade de um corpo entendido como um contínuo entre, de um lado, os outros animais (subalternizados assim como as mulheres), e de outro lado com a tecnologia, de forma a responder a esse tipo de sistema. Haraway leva em conta que as tecnologias, de fato, remodelam os corpos e são ferramentas de corporificação, afetando as relações sociais (HARAWAY, 2009, p. 64). Nesse sentido, considerando que sexo, sexualidade, reprodução e corporificação são “reconstituídos”, a autora questiona “Por que nossos corpos devem terminar na pele?” (Haraway, 2009, p. 92). Assim, defende “abraçar a habilidosa tarefa de reconstruir as fronteiras da vida cotidiana, em conexão parcial com os outros, em comunicação com todas as nossas partes” (HARAWAY, 2009, p. 98).

Levando em conta os dualismos e dicotomias que costumam afetar discursos sociais, opondo natureza e cultura, mulher e homem, mente e corpo, animal e humano, organismo e máquina, entre outros, a proposta de Haraway é o ciborgue como “uma forma de saída do labirinto de dualismos”, por meio da reconstrução ou da destruição dessas “identidades, categorias, relações, narrativas espaciais” (HARAWAY, 2009, p. 99). Haraway, portanto, propõe que mulheres revisem conceitos amplamente difundidos, se apropriando de tecnologias em uma teoria e uma prática políticas sobre gênero, trabalho e corpo, expandindo as fronteiras desse último para além da pele. Em última instância, Haraway propõe a ciborguização como a possibilidade de resistência contra um sistema de dominação gênero-tecnológico. E se todo corpo é, em última instância, afetado pela tecnologia, o que o ciborgue faz, em última instância, é, também, escancarar processos tecnológicos que até então eram naturalizados, ou ainda, diferenciar tecnologias que são entendidas como tais daquelas que são deslocadas para o âmbito do natural.

Judith Butler (2004, 2022a, 2022b), Paul Preciado (2013) e Teresa de Lauretis (1987) estão preocupados com a marcação do gênero no corpo, ou seja, como os discursos e as práticas sociais acabam por moldar a forma como entendemos corpos generificados. Butler entende que a identidade de gênero é uma estrutura performativa (BUTLER, 2004, p. 10) e que se relaciona diretamente com a experiência corpórea. Nesse sentido, ela afirma que “Embora os cientistas sociais se refiram ao gênero como um ‘fator’ ou ‘dimensão da análise’, ele também é aplicado a pessoas reais como uma ‘marca’ de diferença biológica, linguística e/ ou cultural” (BUTLER, 2022a, p. 31). Essa marca linguística viria dos discursos correntes, uma vez que a diferença sexual é demarcada por meio deles, mas não são eles que a causam. A partir do momento em que uma regra ou norma é criada, ela materializa o sexo através da reiteração dela mesma. Mas abro um parêntese para chamar atenção ao fato de que, embora todos esses conceitos vinculem o gênero à construção do corpo, nem todos foram idealizados dessa forma.

Explico-me: algumas personagens são ciborgues, ciborgues essas que são identificadas como mulheres. Mas ciborgues são organismos híbridos. Quando perguntada em uma entrevista sobre a noção de híbrido utilizada por Haraway e se seu conceito de abjeção abarcaria corpos não-humanos ou híbridos, Butler responde

que embora admire o trabalho da outra pesquisadora, prefere trabalhar com o conceito de sujeito, que necessariamente é humano (PRINS; MEIJER, 2002). Ou seja, seu trabalho não acomoda a noção de hibridismo. Por outro lado, vincula a identificação de um corpo com um gênero como aquilo que o humaniza.

A marca de gênero parece qualificar os corpos como humanos; o bebê se humaniza no momento em que a pergunta “menino ou menina?” é respondida. As imagens corporais que não se encaixam em nenhum desses gêneros ficam fora do humano, constituem o domínio do desumanizado e do abjeto, em contraposição ao qual o próprio humano se estabelece (BUTLER, 2022a, p. 193-194).

Portanto, preciso destacar que minhas análises partem de uma aparente contradição epistemológica: se uma personagem é ciborgue, não deveria ser entendida como humana. Mas pode ser lida como humana justamente por ter um gênero que pode ser identificado. Se não é humana, deveria, também, ser considerada abjeta, mas pode ser percebida como humana por aqueles ao seu redor. Além disso, se o gênero a humaniza, é colocada em oposição a essa mesma abjeção. Tentarei me desviar dessa aparente contradição utilizando o conceito de passabilidade, ou seja, do quanto ela é entendida como humana, o que permite interpretá-la a partir das chaves de entendimento de humanidade.

No senso comum, os termos *androide*, *robô* e *ciborgue* se embaralham e nas narrativas fantásticas são, muitas vezes, usados como sinônimos. Muitas das personagens que serão apresentadas na pesquisa são andróides (ou ainda, *ginóides*): corpos humanoides construídos com aparência de mulher. São também robôs porque são criadas para a servidão, e uma servidão especificamente generificada. Mas também são ciborgues em alguma medida: corpos híbridos que podem ser uma inteligência artificial com um corpo humano, uma mente humana com um corpo sintético ou uma réplica hibridizada de uma mulher real na história retratada. Além disso, também são ciborgues no sentido de mediar a relação entre humanos e tecnologia e colocarem em questão o limite da humanidade. Ainda que as reflexões de Haraway sobre corpo, tecnologia e gênero guiem parte importante dessa pesquisa, o termo *ciborgue* é utilizado aqui em seu sentido mais amplo, como um corpo híbrido

orgânico e maquínico. Levarei em conta a forma como cada personagem é identificada em sua própria narrativa, mas os termos poderão ser usados de forma intercambiável.

Capítulo 3 - *Metrópolis*: a mulher sedutora enquanto caos

“Ela é a ferramenta mais perfeita e mais obediente que a humanidade já possuiu!”.

(Rotwang).

“Mulheres e homens, ninguém deve faltar hoje! Morte às máquinas!”.

(Maria, a robô).

3.1 Os primeiros robôs (e os primeiros amores robóticos) do cinema

Na virada do século XIX para o XX, os robôs e andróides povoaram a literatura, passaram pelo teatro e chegaram ao cinema. Em 1916 foi produzido o filme alemão *Hoffmanns Erzählungen* (*Histórias de Hoffmann*, em tradução aproximada), dirigido pelo austríaco Richard Oswald. A obra é adaptada do conto *Der Sandmann*, publicado originalmente em 1817 no livro *Die Nachtstücke*. O autor, o escritor alemão Ernst Theodor Amadeus Hoffmann, trabalha com elementos do romantismo, da fantasia e do gótico (HOFFMANN, 2016).

O conto é protagonizado por um rapaz, Nathaniel, que começa a relatar uma experiência traumática de infância. Toda noite sua mãe o mandava dormir e ele ouvia passos na sua casa. Pensava tratar-se do Sandman, figura folclórica que trazia os sonhos para as crianças. Um dia, resolveu tentar ver como seria Sandman e descobriu que se tratava de Coppélius, um alquimista conhecido de seu pai. O senhor o avistou e ficou fascinado por seus olhos. Em seguida, ameaçou jogar cinzas em brasas sobre eles, mas foi impedido pelo pai do garoto. Ainda assim, estudou as juntas das mãos e pés de Nathaniel, afirmando que elas estavam erradas. O menino desmaiou com o medo provocado por tal interação. Tempos depois, o pai morreu com o rosto queimado no que se acreditou ser uma explosão que aconteceu em um experimento alquímico. Nathaniel viu Coppélius sair de sua casa naquela mesma noite e o culpou pelo ocorrido (HOFFMANN, 2016).

Quando Nathaniel ainda era criança, a mãe tomou sob seus cuidados duas crianças órfãs, os irmãos Lothar e Clara. Anos mais tarde, o primeiro se tornou seu melhor amigo e a segunda, sua noiva. Mas ele se mudou para outra cidade para dar continuidade a seus estudos. Um vendedor de barômetros chamado Coppola apareceu em seu quarto. Nathaniel enxotou-o porque considerou ele muito parecido com Coppelius. Seu professor, o piemontês Spallanzani, garantiu-lhe que Coppola era italiano, ao passo que que Coppelius era alemão e que, portanto, não poderiam ser a mesma pessoa. Em uma visita seguinte, Coppola, entre gargalhadas, vendeu-lhe uma pequena luneta, que posteriormente tem seus poderes revelados. Nathaniel, que via de longe Olympia, a filha do professor Spallanzani, pela janela, agora podia apreciar sua beleza em detalhes, enquanto ela ficava horas a fio sentada em frente a uma mesa sem nada fazer.

Spallanzani anunciou um grande baile e convidou toda a comunidade de estudantes. Queria apresentar a filha reclusa à sociedade. Nathaniel vê a oportunidade de se aproximar da nova paixão. Olympia, belíssima, toca e canta de maneira precisa, mas descrita como “sem alma”. Quando o baile começa, ele a tira para dançar diversas vezes, adaptando os seus movimentos aos dela, compassados e mecânicos. Todos os demais admiravam suas formas, mas a consideravam tola, incapaz de conversar. O rapaz fala com ela, que não lhe responde, mas suspira. Ele se sente compreendido e ainda mais apaixonado, apesar de suas mãos e lábios frios.

O professor incentiva o flerte com sua filha e Nathaniel passa a visitá-la, certo de que os suspiros indicam que, quando ele fala que a ama, ela, timidamente, aceita seu afeto e o retribui. Clara tricota enquanto o ouve falar, mas Olympia fica imóvel, apenas prestando atenção. Clara, com seu pensamento lógico e racional, sem espaço para fantasias, pede para que ele deixe para trás os medos de infância, que só existem em sua imaginação. Olympia o *compreende*.

Certa feita, ao chegar à casa do professor, Nathaniel ouve dois homens brigando e corre em direção ao barulho. A briga era entre o próprio Spallanzani e Coppola, revelado ser realmente o alquimista Coppelius, que puxavam o corpo de Olympia, o primeiro pelos ombros e o segundo pelos pés. Olympia, entre os puxões, se parte, revelando engrenagens que denunciam sua natureza autômata. Eles gritam, discordando sobre quem seria seu criador, afinal, um teria montado seu mecanismo,

mas o outro confeccionou os olhos, tão importantes para ser percebida como humana. Nathaniel está vexado e envergonhado.

Anos depois, casado com Clara, reencontra a luneta mágica e a utiliza para olhar sua amada. Diante das faíscas que enxerga, grita, desvairado: “vire-se, boneca de madeira” e tenta estrangulá-la. Lothar, que mora com eles, ouve o barulho e sobe a escada correndo para salvar a irmã. Nathaniel, por sua vez, enlouquecido com a imagem da autômata, se joga da janela e morre estatelado no chão (HOFFMANN, 2016).

O narrador acrescenta que a história do autômato fez com que alguns amantes pedissem provas de pequenas idiosincrasias humanas para suas amadas: uma dança fora do ritmo; um bordado realizado em meio a conversa; que não só ouvissem, mas também falassem. Segundo ele, isso fez com que o vínculo dos relacionamentos se tornasse mais fortes. Nesse sentido, é interessante que Clara, não tão bela, mas muito inteligente, presente na narrativa como a voz da razão, é preterida por uma mulher de beleza ideal, mas completamente ausente das interações com Nathaniel. Olympia nunca reagiu a nada que lhe foi falado: todo o amor que parecia existir entre o casal era uma projeção dele, que não se importava e até mesmo justificava o silêncio da amada. A mulher idealizada por Nathaniel é bela, compreensiva e silenciosa, sem ideias próprias ou questionamentos. Mas a narrativa não endossa a perspectiva da personagem e Clara, assertiva e questionadora, é apresentada como uma pessoa ponderada, uma voz da razão e da ciência e, portanto, um contraponto ao folclore e ao pensamento fantasioso.

A história rendeu uma adaptação para a ópera, chamada *Os Contos de Hoffmann*, de Jacques Offenbach, encenada pela primeira vez em 1881, agora com o protagonista sendo um poeta chamado Hoffmann, espelhando seu autor. O mesmo nome é utilizado no filme de 1916. No prólogo, em 1790, o jovem Hoffmann (Kurt Wolowski) se esgueira para dentro de um laboratório, onde vê dois alquimistas, Coppelius (Friedrich Kühne) e Spallanzani (Lupu Pick), tentando criar ouro. No fundo do cenário estão um forno e um fogão a lenha e, à frente, uma mesa repleta de vidros e instrumentos. Ambos pegam um caldeirão fumegante enquanto Hoffmann se aproxima para observar. Um deles grita que precisam de olhos de criança e, ao perceberem sua presença, tentam capturá-lo. Hoffmann sai correndo e cai

desacordado na calçada, onde é socorrido por uma dançarina chamada Angela (Nelly Ridon), que o leva para sua casa.

Ela chama um médico, Doutor Milagre (Andreas Van Horn), para examiná-lo. Apaixonado por Angela, ele, em seguida, toca violino, e ela se põe a dançar, mas também desmaia. A câmera, até então estática, projetada fixamente para o cenário em sua frente, como um palco de teatro, se movimenta suavemente para a direita quando Hoffmann levanta o corpo desacordado de Angela para colocá-la sentada em uma cadeira. Milagre explica que ela não pode dançar, por causa de sua saúde, e parece indicar que por isso faleceu dançando, levando Hoffmann, que brincava com uma menina, a fugir dali.

No segundo ato, em que Hoffmann é adulto (Erich Kaiser-Titz), em 1808, ele está apaixonado pela atriz Stella, mas foge quando o noivo dela a flagra em seus braços. Arruma uma valise e sai em viagem. Em uma estalagem encontra Coppélius, bebendo, que se apresenta como vendedor de óculos. Logo em seguida chega Spallanzani, com uma caixa pouco maior que uma caixa de sapatos, abrindo-a para revelar uma boneca. Trata-se de um efeito visual que coloca uma atriz dentro do volume de madeira. Hoffmann elogia a beleza da boneca e Spallanzani informa que se trata de uma réplica de sua própria filha, Olympia (Alice Hechy), convidando-os para um baile em sua casa, onde a moça estaria presente. Lá, Coppélius entrega a Hoffmann um par de óculos mágicos que, conforme havia anunciado antes da chegada do visitante, para os demais convidados, mostra como vivo aquilo que está morto.

Figuras 5.1 e 5.2 - Spallanzani apresentando uma boneca que seria uma réplica de sua própria filha, Olympia. Depois, a própria Olympia sendo preparada por ele e Coppélius



Fonte: OSWALD, 1916.

Hoffmann vê Olympia, que caminha e dança mecanicamente, e se apaixona por sua beleza. Todos os demais riem. Ele a pede em casamento, sob novas risadas, e Coppélius lhe tira os óculos. Então, gesticula em agonia, ao se aproximar da boneca sentada, percebendo-a inanimada. Levanta-a, segura sua cabeça entre os dedos, e com um chute vigoroso a desprende de seu corpo, que cai estatelado no chão mais adiante. Joga a cabeça ao chão e a espatifa em cacos, saindo do lugar desesperadamente.

Figura 6.1 e 6.2 - Hoffmann, perturbado ao perceber que amou uma boneca, arranca violentamente sua cabeça



Fonte: OSWALD, 1916.

No último ato, Hoffmann se apaixona por Antonia (Ressel Orla), que é revelada ser a filha de Angela. Doutor Milagre pede a mão da moça em casamento, por ser filha de sua amada de anos atrás. Ela recusa o pedido e afirma amar Hoffmann. Nesse meio tempo o pai pede que ela nunca dance, em virtude de sua saúde, e reforçando que ela deve lembrar-se de sua mãe e do que aconteceu a ela. O médico preterido convence Hoffmann a vê-la dançar. Ele senta-se ao piano e ela, ao primeiro rodopio, leva a mão ao peito, desfalecendo. Milagre, que passava por ali, acode o casal e Hoffmann busca o pai de Antonia em uma taverna. O médico toca um violino, que faz a moça acordar e dançar novamente, até que, por fim, morre.

O filme, assim como a ópera, altera o nome do protagonista e funde elementos de *The Sandman* com outras histórias de E. T. A. Hoffmann. A linguagem é menos sofisticada do que em outros filmes da época, com atos convolutos e movimentação de câmera quase inexistente. É curiosa a escolha simbólica dos nomes das duas primeiras mulheres: Angela, anjo que, atenciosa e cuidadosa, toma conta do jovem protagonista; e Stella, a estrela que brilha no teatro, mas foi deixada para trás por ele quando adulto. O trecho do filme que aborda o autômato é curto, mas transmite a mesma interpretação do conto, reforçando o senso de ridículo de não se prestar atenção à figura amada, idealizando sua beleza.

Entre 1916 e 1918 foram lançadas algumas obras que abordam a criação de corpos artificiais. Entre elas estão o seriado de 1916 *Die Homunculus* (O Homúnculo, em tradução aproximada), dirigido por Otto Rippert, com 6 episódios; a comédia de 1917 *A Clever Dummy* (*Um Boneco Esperto*), de Herman C. Raymaker e pelo menos duas versões de 1918, uma alemã e uma estadunidense, de *Alraune*, a história de uma criança criada por meio de reprodução artificial por um cientista, que cresce para se tornar uma mulher belíssima e má. Esses dois últimos, definitivamente inacessíveis, pois todas as cópias se perderam, são interessantes pela noção de perigo posta na reprodução, ainda que biológica, mas feita de forma assistida por um médico. A criação de uma mulher por esse meio geraria uma forma bela, mas sedutora e perigosa. Curiosamente, *Alraune* tem mais uma versão ou *remake* de 1928, cuja cópia também está perdida, estrelada por Brigitte Helm, que protagonizou *Metrópolis* (1927).

Foi em 1919 que o alemão Ernst Lubitsch escreveu e dirigiu *A Boneca do Amor* (*Die Puppe*), filme também inspirado na obra de E. T. A. Hoffmann, que parodia as histórias de autômatas sedutoras e romances com bonecas. O cineasta, que futuramente alcançaria enorme sucesso em *Hollywood* com filmes como *Ninotchka* (1939) *A Loja da Esquina* (*The Shop Around the Corner*, 1940) e *Ser ou Não Ser* (*To Be or Not to Be*, 1942), ainda trabalha na Alemanha nesse momento.

No filme, um inventor chamado Hilário (Victor Janson), cria uma boneca mecânica que é uma cópia exata de sua própria filha, Ossi (Ossi Oswald). O primeiro ato mostra o protagonista, um jovem chamado Lancelot (Hermann Thimig), que precisa se casar para receber a herança que um tio pretende lhe deixar, um Barão abastado (Max Kronert), e lhe dá um prazo para isso. Por isso, Lancelot, que afirma não querer se casar *com uma mulher*, entra em contato com o fabricante de bonecas e encomenda uma humanoide para que possa celebrar um falso casamento e, assim, receber o dinheiro.

Desde o início da película, o cineasta escancara as camadas de farsesco e de encenação. Ainda na abertura, Lubitsch filma a si mesmo compondo uma maquete e colocando nela alguns bonecos, como se os atores fossem marionetes em um teatro. Uma réplica, ajustada à escala humana, aparece como o resultado final: é a metalinguagem da fabulação narrativa.

Figuras 7.1 e 7.2 - O cineasta Ernst Lubitsch tirando elementos de uma maquete de uma caixa e montando-a, enquanto, na sequência, atores andam por uma réplica cenográfica, em escala humana, da maquete



Fonte: LUBITSCH, 1919.

No segundo ato, Ossi Oswalda, a comediante que interpreta a moça e a boneca, é duplicada na apresentação da personagem boneca. O duplo de Ossi (nome também conferido à personagem) é fonte de encantamento para ela mesma, para seus pais e para o aprendiz de Hilário (Gerhard Ritterband). O garoto fala que o proprietário da boneca é sortudo e, sozinho com ela na oficina, beija seus braços e ombros, e enlevado, dança com ela. Termina por deixá-la cair no chão, de modo que ela se quebra. “Ah, mulheres!” é a exclamação que pode ser lida nos intertítulos. Para que o pai não saia prejudicado, a moça pede ao menino que conserte o braço de seu duplo e, enquanto isso, assume o lugar dele. O jovem Lancelot é apresentado a uma série de mulheres autômatas, mas a escolhe para ser levada embora.

Figura 8.1 e 8.2 - Ossi admira sua réplica, que posteriormente se quebra no chão



Fonte: LUBITSCH, 1919.

Se a boneca é uma réplica da humana, a humana pretende-se boneca. Mas em um filme, uma boneca não é uma boneca: é uma atriz fingendo-se inumana. O fingimento de Ossi, a personagem, é o que torna possível salvar a reputação profissional de seu pai. Mas o fingimento de Ossi, a atriz, é o que possibilita a existência de ambas, Ossi e boneca, na diegese⁶².

A fisicalidade da boneca é controlada por uma série de botões nas suas costas, logo abaixo da manivela onde se dá corda no seu mecanismo. Os botões contêm

⁶² A diegese implica tudo aquilo que está dentro do universo criado para o filme. “A diegese é, portanto, em primeiro lugar, a história compreendida como pseudomundo, como universo fictício, cujos elementos se combinam para formar uma globalidade. [...] Por isso, é possível falar de universo diegético, que compreende tanto a série de ações, seu suposto contexto (seja ele geográfico, histórico ou social), quanto o ambiente de sentimentos e de motivações nos quais elas surgem” (AUMONT, 1999, p. 114).

comandos como cantar, falar, dançar, cumprimentar e dormir, entre outros. Quando Ossi imita a boneca, o faz com braços flexionados em um ângulo de 90 graus e passos largos, quase sem dobrar os joelhos. Seus movimentos são rígidos e muitas vezes age antes de receber os comandos dos botões.

Figuras 9.1 e 9.2 - O mecanismo de funcionamento da boneca, que Ossi coloca nas suas próprias costas, e a expressão corporal da jovem interpretando sua réplica



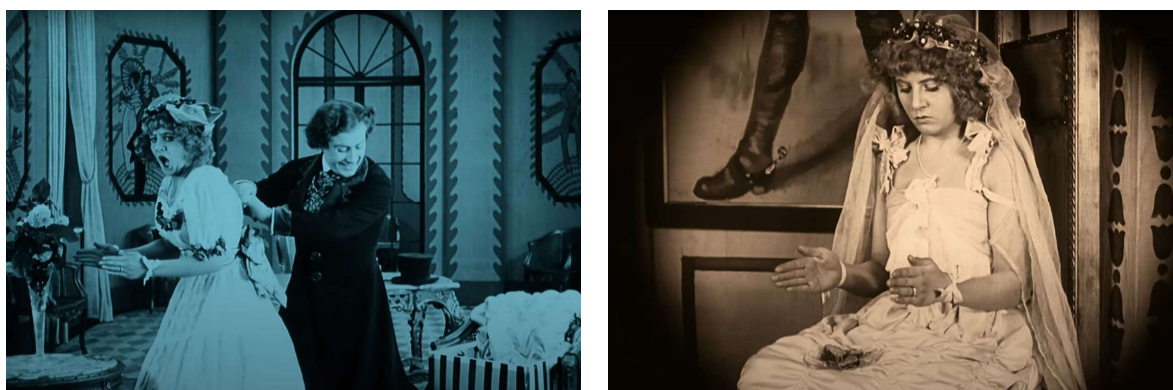
Fonte: LUBITSCH, 1919.

Uma das exigências feitas por Lancelot é que a boneca tivesse *personalidade*. Ele fica muito satisfeito quando percebe que ela reage de maneira bastante particular às suas interações. Ainda na carruagem, deslocando-se para o local do casamento, ela se vira para beijá-lo, mostrando agência e iniciativa no que diz respeito às interações físicas entre os dois. Por outro lado, desfere-lhe um tapa na mão quando ele começa a abrir seu vestido para trocá-lo por um de noiva, antes da cerimônia de casamento. Ele lhe pergunta se ela sabe se vestir sozinha e ela confirma que, de fato, é capaz. Na festa de casamento, em um momento em que ele a deixa só, ela come o bolo que ele colocou em seu colo. Nessa mesma sequência, dança com diversos convidados e volta exausta para sua cadeira. Lancelot parece se divertir com a autonomia da boneca e a forma como ela se expressa e age de acordo com suas próprias vontades.

Na noite de núpcias, Lancelot cobre os olhos de Ossi, mesmo tomando-a por uma boneca, para se despir e ir para a cama. Ele a deixa parada no meio do quarto, como um móvel, e pendura as suas roupas nos braços dela. Quando ele já está

dormindo, ela esgueira-se para a borda da cama e o beija novamente. Ele acorda assustado, percebe que ela é uma mulher de verdade e beijam-se novamente sobre a cama.

Figura 10.1 e 10.2 - Ossi, interpretando a boneca, é capaz de expressar suas próprias vontades e agir à revelia dos comandos recebidos



Fonte: LUBITSCH, 1919.

Lubitsch tem a obra marcada pelo que Deleuze chama de “imagem-raciocínio”: imagens rápidas que explicam pensamentos conclusivos, na forma de índice. O autor explica que o termo se refere a uma ação que pode inferir uma situação que, à princípio, não aparece (DELEUZE, 2018, p. 246-247). Nesse caso, o sentido é fácil de inferir por um público de qualquer época: depois de todas as trapalhadas, legalmente casados e *humanos*, Lancelot e Ossi podem, finalmente, consumir o casamento.

O filme também revela que o corpo feminino artificial é posto como uma alternativa para o matrimônio pretendido porque uma mulher de verdade, de carne e osso, tem vontades, desejos e posicionamentos com os quais Lancelot não queria, inicialmente, conviver. O anúncio do serviço de criação de bonecas de Hilário chega a destacar que elas estão disponíveis para “solteiros, viúvos e misóginos”. Isso deixa patente a sua função de companhia (que pode ser entendida também como uma função generificada e implicitamente sexual), mas também a falta de vontade de convivência com uma mulher. Uma boneca pode ser controlada por meio de comandos específicos. Não é necessário conviver de verdade com uma boneca. Por isso ela é a solução ideal, que envolve uma idealização de um corpo feminino dócil e domesticado.

3.2 Metrópolis: o medo da sexualidade feminina

Talvez nenhum outro filme tenha influenciado tanto as representações posteriores de robôs, ou ainda, mais especificamente, de mulheres robôs, do que *Metrópolis* (*Metropolis*), lançado em 1927 e dirigido por Fritz Lang. Até então o cinema retratava autômatos e bonecas, mas, conforme Martins, significativamente, o primeiro robô da história dos filmes de ficção científica tem feições e personalidade feminina e assume o papel de vilã (MARTINS, 2013, p. 67).

O roteiro do filme foi adaptado por Thea Von Harbou do livro de mesmo nome escrito por ela e lançado dois anos antes (HARBOU, 2019). Na obra, em uma cidade homônima, o conflito de classes se estabelece em um futuro com data não definida. O mestre e dono das fábricas, bem como a pessoa que controla a cidade, Joh Fredersen (Alfred Abel), desfruta de seus privilégios, mas seu filho, Freder (Gustav Fröhlich), irá questioná-los. A escrita de Harbou mescla elementos do romantismo germânico com o fantástico, tomando emprestados os temas de Villiers de L'Isle-Adam. Para Holger Bachmann, seu estilo mistura “sentimentalismo, tendências reacionárias, piedade ‘interior’ e sensacionalismo trivial e populista”, o que “lhe valeu o título de ‘Lady Kitschener’, a condessa do Kitsch do cinema alemão”⁶³ (BACHMANN, 2002, p. 9, tradução minha). O filme foi produzido pelo renomado estúdio Ufa, que se tornou:

sinônimo de tramas neorromânticas, míticas ou tramas históricas em cenários exóticos e artificiais, iluminados por um contraste evocativo de luz e sombra, combinados com narrativas extensas, lentas e investigativas, com foco nos lados mais sombrios da psique humana, muitas vezes intercaladas com elementos do sobrenatural⁶⁴ (BACHMANN, 2002, p. 7, tradução minha).

⁶³ Do original: “sentimentality, reactionary tendencies, inner piety and trivial, populist sensationalism had earned her the title of Lady Kitschener’, the countess of kitsch of German cinema”.

⁶⁴ Do original: “synonymous with neoromantic, mythical, or historical plots in exotic, artificial settings, illuminated by stark, evocative contrast of light and shadow, combined with sprawling, slow-moving, probing narratives focusing on the darker sides of the human psyche, often interspersed with elements of the supernatural”.

As filmagens duraram muitos meses e a escala da produção, com sua cenografia agigantada e os mais de 30 mil extras atuando, chama atenção para um desejo de criar uma obra visualmente memorável⁶⁵. Os gastos com a produção o colocaram na posição de filme mais caro da Alemanha até aquele momento. Ele foi lançado naquele país em 10 de janeiro de 1927 com 2 horas e 33 minutos de duração. Em 5 de março estreou nos Estados Unidos com outra montagem de 1 hora e 47 minutos de duração. Na Inglaterra, por sua vez, chegou em 21 de março com 1 hora e 51 minutos (BACHMANN, 2002, p. 37). As diferentes versões fizeram com que a recepção do filme variasse, pois nem todas as pessoas que escreveram críticas tiveram acesso ao mesmo material e as versões não alemãs eram de compreensão mais difícil, devido à sua narrativa episódica e fragmentada.

Acreditava-se que o filme, em sua montagem original, estivesse perdido, até que em 2008 foram encontrados na Argentina rolos da versão alemã conservados. Em 2010 ele foi relançado integralmente e já restaurado. Embora meu primeiro contato com o filme tenha sido com alguma de suas versões incompletas, é essa restaurada que utilizo na pesquisa, por entender ser a que melhor reflete a visão artística do diretor em sua concepção.

Em *Metrópolis*, a cidade funciona como uma personagem: a arquitetura e o urbanismo do lugar sugerem a posição das personagens, marcada pela diferença de classe. No subsolo, os trabalhadores se movimentam, com precisão coreografada em uma vida de exploração, deslocando-se para seu local de trabalho, permeado por máquinas que demandam fisicamente deles. Após um dia de trabalho, se dirigem para edifícios quadrados, sem detalhes nem ornamentos.

Nas partes superiores da cidade, arranha-céus se erguem vistosos como pirâmides, iluminados e entremeados por viadutos e automóveis. O estilo

⁶⁵ À época do lançamento, curiosamente, a grande escala do filme foi motivo de crítica. O crítico Willy Haas, por exemplo, escreveu no *Die Literarische Welt*: “E essa é a maldição do filme de grande orçamento (*Großfilm*), essa é a razão porque nove décimos de todo filme de grande orçamento parece vazio e supérfluo: porque os filmes de grande orçamento em si mesmos representam nada a não ser um estado de atenção aos gostos de toda parte da audiência, um desejo de ser completamente inofensivo e totalmente descomprometido, de dar um pouco de tudo e nada de qualquer coisa (HAAZ apud MILDEN; BACHMANN, 2002, p. 85, tradução minha). A crítica reverbera, quase 100 anos depois, o tipo de comentário recorrente a respeito de *blockbusters* contemporâneos: por trás do espetáculo visual, tais obras pouco tem a dizer e menos ainda a desafiar.

predominante é o *Art Déco*, com seus ares proto-modernistas, que alongam as fachadas com seus adornos. Dessa forma, as classes baixas, de maneira bastante literal, ocupam as partes subterrâneas da cidade, enquanto as classes altas espraiam-se para o céu⁶⁶. Existe um complexo chamado de “Clube dos Filhos”, que, como o nome indica, é frequentado pelos rapazes herdeiros dos magnatas da cidade. Nesse local, além de espaço para atividades esportivas, há um, assim chamado, “jardim de delícias”, com fontes de água, animais e vegetação exuberante.

É nesse cenário que somos apresentados a Freder, no momento em que ele está envolvido em brincadeiras eróticas. Diversas moças circulam pelo jardim, algumas com as costas nuas, outras com os seios desnudos cobertos apenas por um véu de renda, todas usando trajes vistosos, confeccionados com tecidos fluidos, marcados com caldas ou anquinhas. As roupas são adornadas com rendas, pedrarias, plumas e outros elementos, e complementadas com chapéus, casquetes e toucas elaboradas. Uma delas é a escolhida para entreter Freder e ele corre atrás dela, que ri, tentando escapar. Ele a envolve em um abraço prestes a beijá-la.

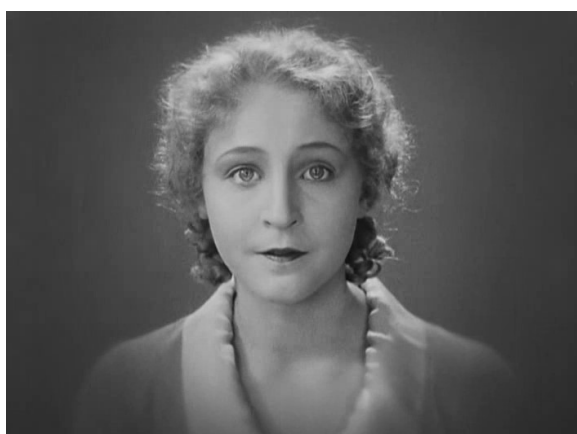
É quando aparece a protagonista da história, Maria (Brigitte Helm), uma jovem de cabelos claros cacheados, mantidos presos, e que usa vestido de aparência severa que lhe desce até as panturrilhas, com amarração frontal e uma gola *peter pan* branca. O traje simples, sem detalhes, contrasta com as roupas das demais moças. Ela está rodeada por crianças que olham para as belezas ao seu redor, admiradas. Maria, conforme os intertítulos, exclama: “Olhem, são seus irmãos!”, mostrando os jovens ricos da cidade para os pequenos filhos de trabalhadores que a acompanham.

A câmera realiza um close no seu rosto, com iluminação difusa, e destaca a candidez de sua aparência. Ela olha diretamente para a câmera subjetiva, que substitui o olhar de Freder. Mas dessa forma também faz contato com o olhar de quem assiste ao filme, quebrando a quarta parede. Freder solta a moça que tinha em seus braços e leva a mão ao peito, demonstrando estar apaixonado, imediatamente, pela imagem de Maria.

⁶⁶ A estética do filme serviu de inspiração para os videoclipes de *Radio Gaga*, da banda britânica Queen, dirigido por David Mallet e lançado em 1984; *Express Yourself*, da cantora estadunidense Madonna, dirigido por David Fincher e lançado em 1989; e *From the Pinnacle to the Pit*, da banda sueca Ghost, dirigido por Zev Deans e lançado em 2015.

Não vemos brincadeiras eróticas acontecendo nos subsolos da cidade, uma vez que os trabalhadores não *desfrutam* de lazer prazeroso. A presença de crianças indica que atos sexuais também acontecem por lá, embora não se vejam mulheres e, também, não há espaço para o gozo, ou, pelo menos, para a representação do gozo. Os espaços dos trabalhadores, controlados e dominados, são estritamente funcionais e não existe margem para fruição. Mas as mesmas brincadeiras acontecem nos espaços da elite da cidade, entre eles, no jardim dos prazeres. O corpo é apreciado em atividades físicas e interações eróticas.

Figuras 11.1, 11.2, 11.3 e 11.4 - Freder interrompe suas brincadeiras de cunho sexual com a chegada de Maria. Sua imagem faz com que ele se apaixone à primeira vista



Fonte: LANG, 1927.

Para Huyssen, é digno de nota que o primeiro olhar de Freder para Maria se dê nesse contexto específico de brincadeiras sexuais. Isso indica que ela ocupa a função de objeto de desejo exercida pela outra moça perseguida pelo rapaz, de forma que o primeiro olhar dele para ela já é marcado por essa atração sexual (HUYSSSEN, 1981, p. 234). Embora Maria evoque a imagem de *virgem* e *mãe*, ela é apresentada como

objeto de adoração com subentendida conotação sexual. Em virtude de sua quebra de protocolo, ao acessar um ambiente exclusivo para as classes altas, ela é retirada do lugar.

As escolhas de nomes e os papéis entabulados pelas personagens são significativos. Os nomes conferidos a elas dão pistas do simbolismo religioso que Harbou usa para, arquetipicamente, estruturar o filme. Assim, Joh seria Jeová, o Deus pai, Freder seria ao mesmo tempo pai (*Vater* em alemão) e irmão (*frater* em latim); enquanto Maria, por sua vez, seria a mãe santificada (BACHMANN, 2002, p. 36).

Intrigado e encantado, Freder vai ao subsolo em busca de Maria e testemunha as desgastantes e cruéis condições a que são submetidos os trabalhadores, que, em uma visão, lhe aparecem como pessoas escravizadas sendo sacrificadas na grande máquina que é o coração da cidade, que por sua vez assume a forma de Moloch, uma divindade da antiguidade no Oriente Médio. Ao conhecer a situação daqueles que Maria disse serem seus irmãos, questiona seu pai: “e se aqueles nas Profundezas um dia se erguerem contra ti?”. Preocupado, Joh manda que cada passo do filho seja seguido. O filho, enquanto isso, assume a identidade e o posto de trabalho de outro homem e é convidado, sigilosamente, para um encontro com uma liderança trabalhista.

O local do encontro é o oposto da modernidade da superfície: trata-se de uma igreja com aparência de catacumba medieval. Aos fundos espalham-se diversas portinholas e entradas irregulares, que se parecem com cavernas, parcamente iluminadas. No centro, está um palco ou altar, com um foco de luz proporcionado por um punhado de velas. Na frente, degraus irregulares, como que esculpidos na terra, diante dos quais os trabalhadores, todos homens, ficam parados ouvindo a figura que fala. No meio do altar, Maria evoca a imagem de uma profetisa, com a cabeça iluminada pelas velas, rodeada por cruces posicionadas ao seu redor. A imagem, além de reforçar o aspecto santificado da personagem, relaciona os trabalhadores explorados a ambientes e artefatos antigos, enquanto seus exploradores, em contraste, se refestelam na modernidade tecnológica. A tecnologia avançada, portanto, é também moralmente questionada.

Figuras 12.1 e 12.2 - A igreja com aparência medieval e a imagem santificada de Maria, rodeada por velas e cruzes, iluminada estrategicamente



Fonte: LANG, 1927.

Em seu discurso, Maria conta a história da Torre de Babel. Ela fala que aqueles que a idealizaram não tinham como construí-la, porque a tarefa era grande demais. Por outro lado, a massa de pessoas trabalhadoras que foram postas para erguê-la não tinha acesso ao sonho que era o projeto. A desunião levou à destruição da obra. Com as mãos postas como que em oração, Maria revela o mote da narrativa: *a Cabeça e as Mãos requerem um Mediador*. Trazendo a alegoria para o contemporâneo diegético, coloca o proprietário da fábrica como a *Cabeça* que tudo controla e os trabalhadores que lhe ouvem neste momento como as *Mãos* que constroem a cidade. Para que o sistema funcione adequadamente, é necessário um *Coração* que medie *Mãos* e *Cabeça*. Quando fala de um *Coração*, refere-se a outra pessoa, sem jamais reivindicar esse papel de destaque para si, embora seja, claramente, uma liderança para aquelas pessoas e uma presença de confiança a ser ouvida. Depois do discurso de sua amada, Freder se dirige a ela e eles se beijam.

Joh, diante da preocupação de seu filho com os trabalhadores e percebendo que está apaixonado por Maria, vê ameaçado o sistema que sustenta seu poder. Então pede ajuda a um cientista-bruxo chamado Rotwang (Rudolf Klein-Rogge) para destruir a reputação de Maria. A sobreposição de ciência e magia é deveras significativa quando analisada na intersecção entre narrativa fantástica e antropologia. Para Per Schelde, o estereótipo ocupado pelo cientista nas narrativas de ficção científica compartilha de pontos de interesse com o do xamã. De acordo com ele,

o xamã, que tem conhecimento secreto, místico, de alguma forma (pelo menos aparentemente) sobrenaturalmente derivado como sua

marca registrada (e porque os xamãs geralmente, mas nem sempre, são homens, eu escolhi usar o pronome masculino). Como a antropologia o define, o xamã é um especialista religioso que através de algum tipo de crise pessoal (geralmente uma doença com risco de morte) obteve acesso à esfera dos sobrenaturais. Esse acesso, muitas vezes descrito como uma jornada, deu a ele ajudantes sobrenaturais e conhecimento secreto. Ele é capaz de explorar forças pertencentes a uma parte da realidade que normalmente é invisível e inacessível⁶⁷ (SCHELDE, 1993, p. 29, tradução minha).

Os cientistas, que geralmente são homens nessas histórias, também acessam os conhecimentos secretos em um momento de crise pessoal. Como a ciência do fantástico é, por si só, hermética e, obviamente, fantasiosa, sua lógica sobrenatural faz com que a imagem de cientista e xamã possa ser relacionada. Nesse caso, já é sabido que o cientista é bruxo.

A casa de Rotwang, pequena e isolada, também é um remanescente romântico em meio ao avanço tecnológico. Nela se encontra um memorial a Hel, mãe de Freder, por quem foi apaixonado, porém ela escolheu ficar ao lado de Joh. Hel faleceu ao dar à luz a Freder e Rotwang nunca superou a dupla perda de seu amor. Ele apresenta Joh a um robô chamado Humano Máquina (*Maschinenmensch*, no original⁶⁸), que está sentado em uma cadeira com um grande pentagrama atrás de si. Seu desejo secreto é destruir pai e filho, mas também tem uma obsessão: recriar Hel para si.

Isso explicaria o busto gigante da amada que guarda em seu laboratório, mas também o desejo de replicar uma forma humana explicitada no Humano Máquina (BACHMANN, 2002, p. 35). O robô, composto por placas metálicas em forma humanoide, tem seios marcados, com uma forma que se pode entender como feminina⁶⁹. Essa concepção feminina do Humano Máquina jamais é explicada no

⁶⁷ Do original: “the shaman who has secret, mystical, somehow (at least seemingly) supernaturally derived knowledge as his trademark (because shamans usually, but not always, are male, I have chosen to use the male pronoun). As anthropology defines him, the shaman is a religious specialist who through some kind of personal crisis (usually a life-threatening disease) has obtained access to the sphere of the supernaturals. This access, often described as a journey, has given him supernatural helpers and secret knowledge. He is capable of tapping forces belonging to a part of reality that is normally invisible and inaccessible”.

⁶⁸ A palavra *Mensch*, em alemão, pode ser traduzida como *homem* ou *ser humano*, como se as duas palavras fossem sinônimos. Em virtude da generificação do robô opto pelo uso da segunda.

⁶⁹ Uma versão masculina do robô de Metrópolis foi criada para a série de filmes *Guerra nas Estrelas*. Em *Star Wars: Episódio IV – Uma Nova Esperança* (*Star Wars: A New Hope*, 1977), dirigido por George Lucas, o androide C3PO (interpretado por Anthony Daniels) fez sua primeira aparição. Com o corpo

filme. Rotwang diz que ele foi criado para substituir a mão de obra das fábricas, evocando, embora sem mencionar, a base filosófica do robô de Capek. Mas ele foi criado já com essa aparência, antes mesmo de Joh pedir para que Rotwang ajudasse-o a criar discórdia entre os trabalhadores e a lidar com a paixão do seu filho.

Figuras 13.1 e 13.2 - O enorme busto de Hel e o Humano Máquina, ambos na casa de Rotwang



Fonte: LANG, 1927.

Huyssen questiona a lógica dessa escolha, afinal, para ele no senso comum, o reino da tecnologia é o reino dos homens, enquanto as mulheres estariam deslocadas para o âmbito da natureza (HUYSSSEN, 1981, p. 224). Além disso, na diegese, os trabalhadores são entendidos exclusivamente como homens, mas essa escolha se enquadraria justamente na tradição de deslocar a natureza e a animalidade para o campo do maquínico. Para o historiador Giorgio Bertellini, essa “nova Hel, tão perversa quanto obediente, literal e fisicamente encarna fantasias masculinas de amor, mistério, desejo e vingança”⁷⁰ (BERTELLINI, 2002, p. 151, tradução minha), ou seja, a escolha de fabricar o Humano Máquina, e, posteriormente, seu duplo robótico, que chamarei de Falsa Maria, especificamente na forma feminina, diz respeito justamente a uma série de projeções de fantasias masculinas, desejos a serem atendidos por meio dessa criação. Huyssen complementa:

metálico dourado e movimentos rígidos, o personagem simpático e exasperado trabalha como tradutor, sempre fiel a seus humanos, e aparece em 10 filmes da franquia.

⁷⁰ Do original: “The “new Hel”, as perverse as she is obedient, literally and physically incarnates male’s fantasies of love, mastery, desire and revenge”.

Precisamente o fato de Fritz Lang não sentir a necessidade de explicar as características femininas do robô de Rotwang mostra que um padrão, uma longa tradição está sendo reciclada aqui, uma tradição que não é nada difícil de detectar, e na qual o *Maschinenmensch*, na maioria das vezes, é apresentada como mulher⁷¹ (HUYSSSEN, 1981, p. 225, tradução minha).

Dessa forma, o que fica explicitado pela falta de contextualização a respeito do fato de que o Humano Máquina é uma mulher, é a normalização dessa histórica atribuição de gênero à criatura. Lang acaba por estabelecer que, embora o cinema tivesse poucas décadas de criação naquele momento, a tradição de narrativas de corpos artificiais, mesmo anterior a ele, os posicionava como femininos, de Galateia à Eva Futura. Para Huyssen, assim que as máquinas passaram a ser percebidas como perigosas ou ameaçadoras, a literatura passou a imaginá-las como mulheres. Ele ressalta que este é um “processo complexo de projeção e deslocamento”⁷² (HUYSSSEN, 1981, p. 226, tradução minha), em que medos e ansiedades causados pela máquina são reformulados em termos de medos e ansiedades em relação à sexualidade feminina.

O salto acontece porque, apesar de a mulher tradicionalmente ser vinculada à natureza, a partir do século XVIII a própria natureza e tudo aquilo que ela abarca passa a ser entendida como uma máquina, conforme já explicado anteriormente. Para o autor, mulher, máquina e natureza despertam o medo por significarem a alteridade em relação ao controle masculino. A mulher e a natureza são entidades a serem temidas e se juntam à máquina quando estas significam ameaça à autoridade dos homens sobre o ambiente ao seu redor. A literatura fantástica passa a explorar essas ansiedades, influenciando o cinema no século seguinte.

Para executar o plano sugerido por Joh, Rotwang sequestra Maria e a coloca desacordada em um tubo de vidro, com faixas de metal circundando seu corpo

⁷¹ Do original: “Precisely the fact that Fritz Lang does not feel the need to explain the female features of Rotwang’s robot shows that a pattern, a long standing tradition is being recycled here, a tradition which is not at all hard to detect, and in which the *Maschinenmensch*, more often than not, is presented as woman”.

⁷² Do original: “complex process of projection and displacement”.

desnudo⁷³. Como no momento em que Freder a avista no jardim, cria-se uma imagem de abandono vagamente erótico. Ao mesmo tempo, aos fundos, o Humano Máquina segue sentado em sua cadeira, com cabos conectados a ela. Raios de eletricidade são lançados sobre as pontas do receptáculo do corpo de Maria. Círculos de luz passam ao redor do corpo robótico, subindo e descendo enquanto a vivacidade da mulher é transferida para ele⁷⁴. Huyssen argumenta que não apenas a vitalidade é transferida, mas também a sexualidade de Maria (HUYSSSEN, 1981, p. 235). Nesse sentido, é possível pensar que Maria, como objeto de desejo sexual de Freder, apresentada como o ideal de virgem, ainda assim tem, também, uma sexualidade própria e latente e é esta que dá vida ao corpo de Humano Máquina.

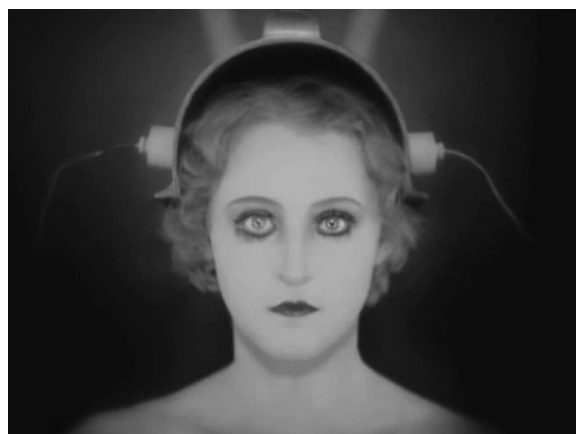
O coração começa a pulsar e irradiar por todo o corpo, que, por fim, adquire a aparência da humana. Nasce Falsa Maria e ela encara a câmera de frente, com seus grandes olhos marcados por cílios longos e delineados e seus lábios cobertos com batom escuro, contrastando com o rosto supostamente sem maquiagem de Maria.

Rotwang avisa Joh: “Ela é a ferramenta mais perfeita e mais obediente que a humanidade já teve! Hoje à noite tu deves vê-la ter sucesso ante os dez mil superiores. Tu vais vê-la dançar e, se apenas uma pessoa reconhecer a máquina nela, me chamarei de tolo que nunca teve sucesso em nada”. O que Freder não sabe é que ela obedecerá apenas a Rotwang, com seu plano de destruir os Fredersen.

⁷³ Esse aspecto específico da cena também é referenciado visualmente no filme *O Quinto Elemento* (*The Fifth Element*, 1997), de Luc Besson. Nele, a personagem Leeloo (Milla Jovovich) é uma forma corporificada do quinto elemento (junto aos outros quatro: terra, fogo, água e ar), enviada à Terra para salvar a humanidade. Em seu nascimento, está deitada em um tubo de vidro. Ao invés das tiras de metal sobre o tubo, é o corpo da atriz que é recoberto por faixas de tecido branco estrategicamente posicionadas para cobrir sua nudez, parte do memorável figurino criado pelo estilista Jean-Paul Gaultier.

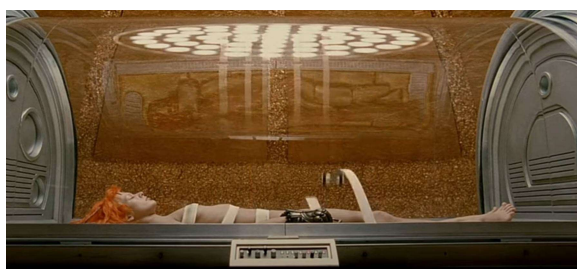
⁷⁴ Para obter esse efeito, o diretor de fotografia Günther Rittau “colocou uma silhueta de veludo preto do robô na frente da câmera e disparou dois anéis de luz em movimento que foram puxados para cima e para baixo ao longo da silhueta; o mesmo pedaço de filme teve que ser exposto seis vezes para criar os doze anéis de luz ao redor da figura” (BACHMANN, 2002, p. 18).

Figuras 14.1, 14.2, 14.3 e 14.4 - Maria, nua, tem sua energia vital retirada para dar vida ao Humano Máquina, que assume sua aparência



Fonte: LANG, 1927.

Figuras 15.1 e 15.2 - Algumas referências cinematográficas a *Metrópolis*: Leeloo, personagem principal do filme *O Quinto Elemento*, cujo nascimento remete ao aprisionamento de Maria, e C3PO, o simpático androide da franquia de filmes *Star Wars*, cujo corpo foi construído para remeter ao Humano Máquina



Fonte: BESSON, 1997; LUCAS, 1977.

Tomando essas camadas de intencionalidade sobre sua criação, dentro da genealogia das criaturas artificiais fantásticas, Per Schelde analisa que cinema e literatura de ficção científica dedicam interesse ao que chama de “gestação masculina”, que seria a geração por parte de homens, especialmente de robôs e andróides. Nesse sentido, cita três funções para as quais Maria, a robô, foi gestada. A primeira seria encarnar uma força opositora à Maria humana, “uma cordial e religiosa líder política”, ludibriando os trabalhadores. A segunda seria sua função como protótipo de um novo tipo de trabalhador, que não necessitaria de alimentação, pagamento ou descanso. A terceira, que ele destaca em particular, é a função de recriar a mulher ideal, tanto para Rotwang e Joh (saudosos de Hel), quanto para Freder (mimetizando precisamente Maria), de forma que a andróide “deveria ser a companheira perfeita, a mulher dos sonhos do inventor/cientista que a criou” (SCHELDE, 1993, p. 220-221). A narrativa da construção da mulher perfeita será uma recorrência entre os filmes aqui abordados, mas muitas vezes o desejo pela perfeição é traído pela máquina.

Nesse caso, a decepção, para Freder, vem quando Falsa Maria é apresentada a Joh. Com o seu rosto em primeiro plano, ela olha para a câmera subjetiva, que ocupa o olhar da figura paterna (mas também o nosso de pessoa espectadora) e dá uma piscadela com um olho, enquanto um leve sorriso flutua em seus lábios. Ele a toma nos braços. Nesse momento, Freder adentra o cômodo e vendo o que pensa ser sua amada nos braços de seu pai, desmaia em um frenesi delirante de caráter marcadamente edípiano. Michael Milden reflete que a confusão entre sua boa amada e a perversa robô é o que força o personagem a encarar e aguentar o caos provocado pela relação estabelecida entre sexualidade e tecnologia. Isso porque aquela que até então era apresentada como uma “heroína virginal” agora assume a figura tanto de um objeto tecnológico (o robô propriamente dito), como de uma “figura agressivamente sexual” (MILDEN, 2002, p. 51). Nesse sentido, é interessante notar a agência de Falsa Maria em relação a suas ações sensuais. Ela foi instruída a destruir os Fredersen, mas a forma como isso ocorre é pela criação do caos por meio da sexualidade.

A Falsa Maria, retratada como uma versão lasciva da verdadeira, frequenta, então, as festas da alta sociedade de Metrópolis. Entre bebidas e piscadelas para a

câmera (e o público), ela ascende ao palco do bordel Yoshiwara sobre uma estrutura circular sustentada por homens negros que vestem apenas tanga, braceletes e brincos de argola⁷⁵. Com o mesmo tipo de iluminação difusa que realça o aspecto angelical de Maria, Falsa Maria aparece, primeiro com olhos fechados, usando um adereço semicircular na cabeça e um manto que lhe vai aos pés. Ergue os braços formando um ângulo de 90 graus, quando a luz frontal sobre sua cabeça se apaga e outra por trás de seu corpo se acende, acentuando a transparência de sua capa, que revela o contorno de seu corpo. Com a câmera parada, ela gira sobre seu próprio eixo, atraindo os olhares dos homens presentes, ao mesmo tempo em que abre a capa, retirando-a em um *striptease*, e, por fim, e revelando que por baixo veste uma saia fluida e também transparente, composta por uma longa franja, e um par de protetores de seios adornados com pedrarias. Sua dança sedutora e hipnótica consiste em movimentos com os quadris e rodopios intrincados. Os olhares se dirigem a ela desejosos e libidinosos, com bocas abertas, sobrancelhas arqueadas e mãos sendo levadas aos rostos num esgar de ansiedade. A imagem, na montagem, sobrepõe caleidoscopicamente os rostos desesperados dos homens e seus olhos arregalados, que olham, também, diretamente para a câmera. Conforme Andreas Huyssen:

A montagem de olhos masculinos olhando para a falsa Maria, quando ela sai de seu caldeirão e começa a se despir, ilustra como o olhar masculino de fato constitui o corpo feminino na tela. É como se estivéssemos presenciando a segunda criação pública do robô, sua carne, pele e corpo não apenas sendo revelados, mas constituídos pelo desejo da visão masculina. Olhando agora para as sequências anteriores, fica claro como o olho da câmera sempre coloca o espectador em uma posição ocupada pelos homens do filme: os trabalhadores olhando mesmerizados para Maria pregando em seu altar à luz de velas; Frederson, de costas para a câmera, olhando para o robô de Rotwang; A lanterna de Rotwang perseguindo Maria nas cavernas e a estuprando simbolicamente; e, finalmente, a transferência dos traços corporais de Maria para o robô metálico sob a vigilância controladora do olhar de Rotwang. A mulher aparece como projeção do olhar masculino, e esse olhar masculino é, em última

⁷⁵ A imagem, que evoca subalternidade exotizada, condiz com o teor racista de certas passagens do romance de Von Harbou. O fato de o bordel, que é apresentado como um local de corrupção moral, ter um nome que remete a um histórico distrito da luz vermelha japonês já é significativo por si só. Mas em certo momento, entre outros exemplos, ela escreve: “Em um cruzamento, o carro parou. Camaradas de pele amarelada em jaquetas de seda bordadas e coloridas se esgueiravam, lisos como enguias, pelas fileiras de carros que ali esperavam. Um deles se balançou no estribo do carro preto em que Georgi estava. Por um segundo, a careta amarelada sorriu para o rosto jovem, branco e indefeso” (HARBOU, 2019, p. 76). A animalização da descrição dos homens asiáticos, bem como o contraste estabelecido pelas faces descritas, *carranca amarela* de um lado e *rosto branco e indefeso* de outro, deixam evidente a relação de oposição estabelecida pela autora, que repetidamente, ao longo da obra, vincula branquitude com pureza.

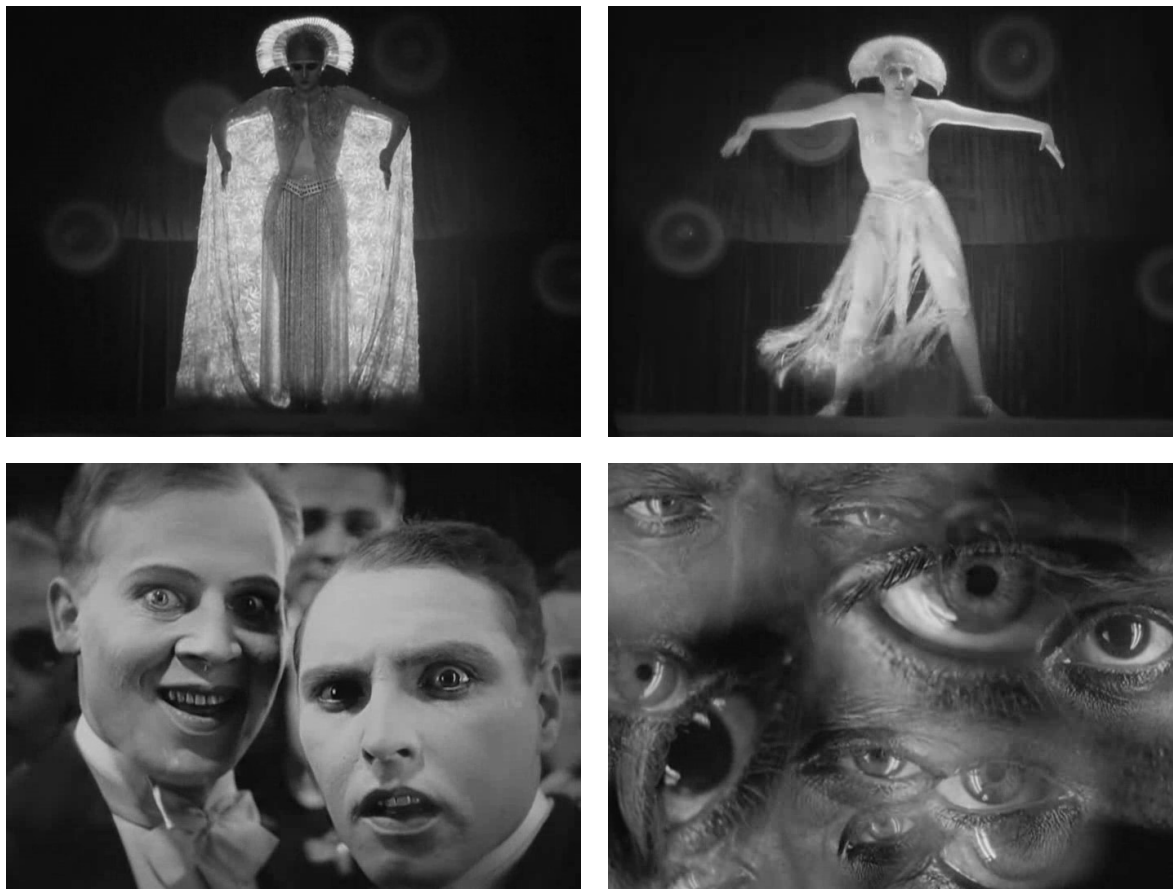
análise, o da câmera, de outra máquina. Nas sequências mencionadas, a visão é identificada como visão masculina. Na narrativa de Lang, o olho masculino, que é sempre simultaneamente o olho mecânico da câmera, constrói seu objeto feminino como um artefato tecnológico (ou seja, como um robô) e então o faz ganhar vida através de múltiplas instâncias de visão masculina inscritas na narrativa (HUYSSSEN, 1981, p. 230, tradução minha)⁷⁶.

Dessa forma, do mesmo jeito que Maria e Falsa Maria olham diretamente para a pessoa espectadora, repetidamente encarando a câmera, a câmera devolve o olhar, projetando seus rostos e seus corpos, iguais e contrastantes, por meio do olhar dos homens personagens da narrativa. E é diante do olhar desejoso dos frequentadores do Yoshiwara que Falsa Maria se constitui corporeamente como essa mulher a ser desejada. Novamente estabelece-se uma comparação entre as duas. Enquanto a primeira é apresentada como boa, angelical e maternal, a segunda encarna a maldade por meio da depravação: são a virgem e a *vamp* apontadas por Bernava (2010), e, em última análise, encarnam a dicotomia mãe-prostituta, que para Huysen (1981, p. 229) seriam, ambas, fantasias masculinas. A historiadora Ludmilla Jordanova, apontando para o fato já citado de o robô ter sido criado desde o início mulher, antes mesmo de adquirir a aparência de Maria, sugere que “a máquina destrutiva e o lado destrutivo da sexualidade feminina se identificam um com o outro”⁷⁷ (JORDANOVA, 2002, p. 192, tradução minha).

⁷⁶ Do original: “The montage of male eyes staring at the false Maria when she emerges from her cauldron and begins to cast off her clothes, illustrates how the male gaze actually constitutes the female body on the screen. It is as if we were witnessing the second public creation of the robot, her flesh, skin, and body not only being revealed, but constituted by the desire of male vision. Looking back now on earlier sequences it becomes clear how the eye of the camera always places the spectator in a position occupied by the men in the film: the workers looking spell-bound at Maria preaching from her candle-lit altar; Frederson, his back to the camera, staring at Rotwang's robot; Rotwang's flashlight pinning Maria down in the caverns, and symbolically raping her; and, finally, the transference of Maria's bodily features onto the metallic robot under the controlling surveillance of Rotwang's gaze. Woman appears as a projection of the male gaze, and this male gaze is ultimately that of the camera, of another machine. In the mentioned sequences, vision is identified as male vision. In Lang's narrative, the male eye, which is always simultaneously the mechanical eye of the camera, constructs its female object as a technological artifact (i.e., as a robot) and then makes it come to life through multiple instances of male vision inscribed into the narrative”.

⁷⁷ Do original: “suggesting that the destructive machine and the destructive side of female sexuality are identified with one another”.

Figuras 16.1, 16.2, 16.3 e 16.4 - Falsa Maria dança, cativando os olhares dos homens presentes, representados pela montagem de olhos que se arregalam, desejosos



Fonte: LANG, 1927.

O ápice da performance de Falsa Maria é marcado pelo momento em que aparece em cima de um modelo de dragão de sete cabeças, que ascende do interior do palco, como que antecipando a queda de Babilônia, que pode ser lida como a própria Metrópolis.

Veio, então, um dos sete Anjos que tinham as sete taças e falou comigo: Vem, e eu te mostrarei a condenação da grande meretriz, que se assenta à beira das muitas águas, com a qual se contaminaram os reis da terra. Ela inebriou os habitantes da terra com o vinho da sua luxúria. Transportou-me, então, em espírito ao deserto. Eu vi uma mulher assentada em cima de uma fera escarlate, cheia de nomes blasfematórios, com sete cabeças e dez chifres (Apocalipse 17:1-3).

Figura 17 - Falsa Maria montada no dragão de sete cabeças, conforme a profecia apocalíptica da queda de Babilônia



Fonte: LANG, 1927.

A ideia presente na imagem é que a forma como Falsa Maria se diverte, utilizando-se do seu próprio corpo, seria ao mesmo tempo um sinal apocalíptico e o gatilho para o fim dos tempos por ela representado. Os homens em torno dela tornam-se descontrolados diante da imagem de uma mulher dançando e passam a brigar entre si. Para Huyssen, o conjunto composto pela duplicação de Maria, os simbolismos religiosos, a corporificação da tecnologia em um corpo de mulher e a relação entre mulher e máquina, sexualidade e tecnologia são “uma chave para o imaginário social e ideológico do filme”⁷⁸ (HUYSSSEN, 1981, p. 222, tradução minha). Dessa forma, a máquina encarna a profecia bíblica e a expressa por meio de um corpo

⁷⁸ Do original: “key to the film's social and ideological imaginary”.

feminino que manifesta patente erotismo, embaralhando todos esses elementos no discurso do filme.

Huysen compara a concepção de Falsa Maria com a de Galateia, que, no mito de Pigmaleão, nunca representa uma ameaça aos humanos, ao contrário da robô de Metrópolis, que foi criada já sob o signo do caos. Para ele, o denominador comum entre os dois tipos de narrativa é justamente o controle masculino sobre o corpo feminino. Rotwang, afinal, cria o Humano Máquina como um artefato tecnológico que pode ser controlado (HUYSEN, 1981, p. 226-227). O corpo robótico com seios redondos bem desenhados criado por Rotwang expressa um desejo do criador a respeito do controle desse corpo generificado, ainda que o corpo, especificamente, não expresse sexualidade até ser convertido em duplo de Maria. Dessa forma, não é só o desejo sexual pelo corpo feminino que está em jogo nesse processo, mas um desejo mais profundo, que passa pelo domínio e pela submissão.

O Humano Máquina é passivo e submisso e essa característica faz parte da lógica fantasiosa de sua criação. Apesar disso, o filme não deixa claro até que ponto o caos criado por Falsa Maria é originado de ordens proferidas por Rotwang, ou se seu comando apenas indicava resultados a serem obtidos e as ações da androide partiriam de suas escolhas. Ou seja, não sabemos se a dança e a sedução são ações que foram escolhidas por Rotwang para destruir aquela sociedade, ou se ele a instruiu simplesmente a criar conflito entre os homens da classe dominante e o meio para chegar a esse fim foi escolha da própria robô. De qualquer forma é a expressão aberta do desejo sexual por parte de um corpo feminino que é temido⁷⁹.

A personagem, então, dirige-se ao subsolo, usando os mesmos trajes simples da humana. Em um discurso dirigido aos trabalhadores na mesma igreja anterior, ela afirma que sempre falou sobre paz, mas o prometido Mediador nunca veio. Segue falando que eles esperaram o suficiente e agora é sua hora. Ela se inclina para a frente, com ares afoitos e frenéticos, gesticulando para os trabalhadores e rindo

⁷⁹ Esse temor em relação à expressão do desejo ou interesse sexual por parte de mulheres não está presente apenas na ficção, mas também na forma como o senso comum lida com literatura ou audiovisual de caráter erótico voltado para mulheres. Basta ver como livros, filmes e seriados como *50 Tons de Cinza* e *Bridgerton*, com erotismo entendido como voltado ao público feminino, são costumeiramente tratados com chacota. O mesmo tratamento não ocorre com o mesmo tipo de conteúdo quando dirigido a um público masculino, independentemente da sua qualidade.

histericamente. Eles, por sua vez, assim como os homens do Yoshiwara, olham-na hipnoticamente, com as bocas abertas. Ela segue seu discurso dizendo, conforme os intertítulos:

Quem é a ração viva para as máquinas para Metrópolis? Quem besunta as juntas da máquina com sua própria medula? Quem alimenta as máquinas com sua própria carne? Deixem as máquinas morrerem de fome, seus tolos! Deixem-nas perecerem! Vençam-nas até a morte - as máquinas!

A fala incita a rebelião dos trabalhadores: são eles e seu trabalho que sustentam a riqueza daqueles que vivem nos arranha-céus e usufruem do Jardim de Delícias. Com sorriso sarcástico de canto de boca, os dedos crispados em garras, esgarçando a amarração frontal de seu vestido e revelando seu colo, Falsa Maria finaliza seu discurso falando: “Tirem suas esposas, seus filhos, da cidade dos trabalhadores! Ninguém fica para trás! Morte às máquinas! Mulheres e homens, ninguém deve faltar hoje! Morte às máquinas!”. Seu discurso, efetivo, é saudado com uma ovação. Nesse momento, a incitação à violência contra as máquinas é marcada pela (não tão) sutil erotização do corpo da própria robô que se faz humanoide. Per Schelde afirma que o filme “gira em torno do deslocamento do medo da tecnologia fora de controle para a sexualidade (feminina) fora de controle”⁸⁰ (SCHELDE, 1993, p. 223, tradução minha). A ameaça que Falsa Maria representa é ampliada por suas ideias políticas. Enquanto Maria deseja criar uma espécie de conciliação de classes, marcada por um Escolhido ainda desconhecido, Falsa Maria quer a ruptura da estrutura social.

Em um primeiro momento ela se dirige às pessoas trabalhadoras entendendo-as apenas como homens que, em uma lógica heteronormativa e de família nuclear, teriam esposas e crianças esperando em suas casas. Apenas em um segundo momento endereça seu chamado à ação também às mulheres. Apesar disso, a massa de rostos enquadrada nos planos que retratam a incitação à rebelião e que mostramos observando-a falar, assim como nas festas das classes dominantes, é composta apenas por homens. Pobres e ricos, poderosos e trabalhadores, todos que aparecem

⁸⁰ Do original: “revolves around the displacement of the fear of technology-out-of-control on that of (female) sexuality-out-of-control”.

no filme como espectadores de Maria até agora são homens, o que reforça a proposta de Huyssen de que o corpo feminino da personagem se faz no *olhar masculino*. O fascínio projetado pela robô só é possível em uma lógica que é perpassada pelo seu gênero.

Nesse caso é curioso, também, não só o uso de signos emprestados de narrativas bíblicas, mas também a dicotomia marcada entre as feminilidades presentes e ausentes. A existência de mulheres entre as classes dominantes é explícita pela sua presença divertindo-se em jogos eróticos, e entre a classe trabalhadora é implícita pela aparição das crianças no começo do filme. Mas as duas únicas mulheres que têm papel relevante são Maria e Falsa Maria: uma delas humana, vinculada à maternidade e à piedade religiosa e a outra, máquina, enquadrada como alguém que deve ser entendida como lasciva e escandalosa, mas também potencialmente destrutiva. Sua própria artificialidade já é um flerte com o perigo, mas nada mais perigoso que uma mulher que dispõe do próprio corpo.

O papel da sexualidade é marcado em *Metrópolis*, como já mencionado, quando a versão artificial da protagonista representa o deslocamento do medo da tecnologia fora de controle para o da sexualidade feminina fora de controle (SCHELDE, 1993, p. 223). Se o cinema fantástico extrapola, conforme Thompson e Bordwell (2013), os medos do momento em que cada obra é concebida, isso traz novamente *Frankenstein* para a berlinda, pois Mary Shelley o escreveu num momento em que testemunhava o avanço das ciências médicas e os experimentos com o galvanismo, fascinantes mas assustadoras por sua novidade. Das míticas sereias aos monstros contemporâneos, como os zumbis, todas essas narrativas fantásticas refletem os anseios de grupos sociais específicos. As histórias de *R.U.R* e *Metrópolis* são concebidas quando não só o processo de industrialização fordista se intensifica, mas a própria sociedade europeia estava se alterando rapidamente. Nesse contexto, os robôs podem encarnar o medo da tecnologia que substituiria a mão de obra humana, mas, como Maria, também podem representar a percepção da mudança de comportamento feminino nos *loucos anos 1920* e o pânico moral que dela se derivou. Falsa Maria usa justamente dessa sexualidade como uma forma de criticar a mesma tecnologia que a permite existir.

A modelagem da heroína Maria em um sósia androide destrutiva serve como peça central da narrativa e impele sua maior demonstração de equipamentos - aquilo que nós esperamos ser o próprio núcleo do filme de ficção científica. Visualmente indistinguível da verdadeira Maria, o androide ameaça libertar perigosos desejos na comunidade humana e, portanto, trazer desastre. Porque ela é ao mesmo tempo sedutora e potencialmente destrutiva, a Maria artificial representa bem as implicações perturbadoras dessa capacidade de duplicação e artifício que a ciência do homem alcançou (TELOTTE, 1983, p. 44, tradução minha)⁸¹.

O chamado da robô é atendido pelas pessoas trabalhadoras, que, em frenesi, atacam as máquinas com que antes trabalhavam. Nesse momento é possível ver que mulheres se juntam ao grupo. Mas no caos que se forma, as crianças são deixadas para trás, ao mesmo tempo em que o subsolo, parcialmente destruído, começa a inundar. É Maria, a humana, quem, de maneira maternal, acolhe os pequenos, e com a ajuda de Freder consegue salvá-los.

Os trabalhadores, quando se dão conta de que sua busca por destruição pode ter matado seus filhos, agarram Falsa Maria, que se contorce, ri e parece gritar enquanto eles a erguem para ser queimada em uma estaca. O povo ao seu redor grita chamando-a de bruxa, o que é bastante significativo tomando-se o imaginário em torno dessa figura que historicamente costuma ser relacionada à sexualidade e ao desvio comportamental feminino. Falsa Maria peca (e a escolha de palavras é intencional) por usufruir de seu corpo conforme sua vontade e por expressar uma sexualidade pulsante, que ao mesmo tempo atrai e amedronta os homens que a olharam.

O olhar masculino, novamente, é chave para a compreensão da personagem, que se constrói sob ele, faz seu domínio sob ele, e, por fim, sucumbe sob ele. O plano aberto que se segue leva a câmera-olhar a aproximar-se do corpo amarrado que, lambido pelas chamas, revela seu interior metálico, para susto de quem testemunhou.

⁸¹ Do original: "The modeling of the heroine Maria into a destructive android look-alike serves as the narrative's centerpiece and prompts its greatest display of scientific gadgetry-that which we have come to expect to be the very core of the science fiction film. Visually indistinguishable from the real Maria, the android threatens to unleash dangerous desires in the human community and thus bring about disaster. Because she is both alluring and potentially destructive, the artificial Maria well represents the disturbing implications of that capacity for doubling and artifice which man's science has attained".

O corpo metálico, não mais visualmente humano, causa horror e repele. A máquina-bruxa está morta. Para Huyssen:

Na narrativa de Lang, o olho masculino, que é sempre simultaneamente o olho mecânico da câmera, constrói seu objeto feminino como um artefato tecnológico (ou seja, como um robô) e então o faz ganhar vida por meio de múltiplas instâncias de visão masculina inscritas na narrativa. Esse olhar é uma malha ambígua de desejos: desejo de controlar, desejo de estuprar e, finalmente, desejo de matar, que encontra sua gratificação na queima do robô⁸². (HUYSSSEN, 1981, p. 230, tradução minha).

Dessa forma, partindo dos preceitos de Laura Mulvey sobre o *olhar masculino*, pode-se dizer que é a confluência ou alinhamento do olhar da câmera com os olhares diegéticos que, em um primeiro momento corporificam Falsa Maria, mas também expressam desejos patentes e diversos de sexo, violência e morte. Não só isso, como a morte da máquina marca o fim, ou melhor, a repressão, do desejo sexual que perturba Freder. “É como se o potencial destrutivo da tecnologia moderna, que os expressionistas temiam com razão, tivesse que ser deslocado e projetado na mulher-máquina para que pudesse ser metaforicamente purgado⁸³ (HUYSSSEN, 1981, p. 236, tradução minha). A fogueira queima a máquina a ser temida, mas, simbolicamente, consome também a potência sexual que havia sido tirada de Maria para animar o robô. Se máquina e sexualidade são ambos aqueles que devem ser temidos, Maria, sem ter a manifestação de sua sexualidade de volta, é estabelecida como permanentemente mãe e virgem, ausente a potencial *vamp* que ronda essa fantasia. Assim, a ordem reina sobre o caos.

⁸² Do original: “In Lang's narrative, the male eye, which is always simultaneously the mechanical eye of the camera, constructs its female object as a technological artifact (i.e., as a robot) and then makes it come to life through multiple instances of male vision inscribed into the narrative. This gaze is an ambiguous mesh of desires: desire to control, desire to rape, and ultimately desire to kill, which finds its gratification in the burning of the robot”.

⁸³ Do original: “It is as if the destructive potential of modern technology, which the expressionists rightfully feared, had to be displaced and projected onto the machine-woman so that it could be metaphorically purged”.

Figuras 18.1 e 18.2 - A máquina-bruxa sendo queimada amarrada à estaca



Fonte: LANG, 1927.

No desfecho do filme, um plano aberto abarca as enormes portas de uma catedral e uma massa de trabalhadores, ordenados em uma forma de ponta de flecha, de costas para a câmera, posicionados em frente a ela. O plano se fecha na porta e, de dentro da igreja, saem Maria, Joh e Freder, enquanto Josaphat (Theodor Loos), representando os trabalhadores, se adianta em direção a eles. Josaphat e Joh olham um para o outro consternados por tudo que aconteceu e Maria, entre os dois, afirma que Cabeça e Mãos querem se congregar, mas não têm um Coração para ajudá-los. Ela, então, dirige-se a Freder, que estava ao lado dessas ações e puxa-o para o meio do enquadramento. Ele dá uma mão para cada um dos outros homens. O letreiro informa “O Mediador entre Cabeça e Mãos deve ser o Coração!” e o filme acaba. Conforme a leitura de Siegfried Kracauer, em seu clássico ensaio sobre o cinema alemão *From Caligari to Hitler (De Caligari a Hitler, em tradução livre)*, a própria *mise-en-scène* dessa sequência indica que a mediação do Coração será falha. Ele explica:

Se nessa cena o coração realmente triunfasse sobre o poder tirânico, seu triunfo acabaria com o esquema decorativo devorador que no resto de *Metropolis* marca a pretensão de onipotência do industrial. Artista que era, Lang não poderia ignorar o antagonismo entre a descoberta das emoções humanas intrínsecas e seus padrões ornamentais. No entanto, ele mantém esses padrões até o fim: os trabalhadores avançam na forma de uma procissão em forma de cunha, estritamente simétrica, que aponta para o industrial de pé nos degraus do portal da catedral. Toda a composição denota que o industrial reconhece o coração com o propósito de manipulá-lo; que ele não desiste de seu poder, mas o expandirá sobre um reino ainda

não anexado – o reino da alma coletiva⁸⁴ (KRACAUER, 2004, p. 164, tradução minha).

Figura 19 - No aperto de mão entre Josaphat e Joh se estabelece a conciliação de classes



Fonte: LANG, 1927.

Lang cria, por meio da direção de arte, uma conexão estética entre a Mão (os trabalhadores) e o antigo, o medieval e o romântico. Por outro lado, constrói a oposição entre Mão e Cabeça (o industrial, Joh, e o restante da classe dominante retratada), relacionando a segunda ao moderno e ao padronizado. Os trabalhadores,

⁸⁴ Do original: "If in this scene the heart really triumphed over tyrannical power, its triumph would dispose of the all-devouring decorative scheme that in the rest of METROPOLIS marks the industrialist's claim to omnipotence. Artist that he was, Lang could not possibly overlook the antagonism between the breakthrough of intrinsic human emotions and his ornamental patterns. Nevertheless, he maintains these patterns up to the very end: the workers advance in the form of a wedge shaped, strictly symmetrical procession which points towards the industrialist standing on the portal steps of the cathedral. The whole composition denotes that the industrialist acknowledges the heart for the purpose of manipulating it; that he does not give up his power, but will expand it over a realm not yet annexed—the realm of the collective soul".

submetidos à ordem da cidade, se movimentam de maneira coreografada e ordenada. A sua aproximação ao pé da escadaria, andando em marcha e mantendo a geometria da composição mesmo após a suposta intervenção do Coração, demonstram por meio da visualidade que o controle ainda pertence à Cabeça.

Conforme Holger Bachmann, o filme se vale de uma mistura eclética de elementos expressionistas (a fascinação e o medo causado pelas máquinas, a cidade moderna, o conflito entre pai e filho e a renovação da humanidade por meio de um salvador), míticos (o cientista alquimista, as visões góticas) e românticos (a história de amor entre os protagonistas) (BACHMANN, 2002, p. 10). Em virtude da obviedade de certos aspectos, ele chegou a ser chamado pelo escritor de ficção científica H. G. Wells, em crítica redigida no seu lançamento, de “o mais tolo dos filmes” (WELLS, 2002, p. 94). Para Bachmann, embora o autor esteja correto em seu ataque ao que chama de “roteiro reacionário e ingênuo” de Harbou, erra ao não perceber que o que Lang cria

não era uma visão bem documentada do futuro econômico dos estados modernos; como vimos, era antes uma condensação tanto do medo quanto da atração pela tecnologia e pelas máquinas representadas de maneira expressiva, abstrata e estilizada com a perspectiva arquetípica e utópica de uma nova raça humana (BACHMANN, 2002, p. 41, tradução minha)⁸⁵.

Bachmann, portanto, reforça a ideia de que apesar dos elementos do roteiro serem simplistas e, mesmo, conservadores, o aspecto mais interessante da obra é a forma como ela estabelece o medo e a atração dos humanos pela máquina. Máquina essa que, assumindo a forma de um corpo feminino, conjuga na própria feminilidade maquinica a noção de desejo e repulsa. De certa forma parece deveras conveniente que essa análise coloque na autoria de Harbou os aspectos mais fracos da obra e atribua suas qualidades à direção de Lang.

Além disso, como já mencionado anteriormente, Maria ocupava de antemão o papel de líder espiritual e mesmo trabalhista para o povo do subsolo. É curioso que

⁸⁵ Do original: “What Lang created was not a well reasoned vision of the economic future of modern states; as we have seen, it was rather a condensation of both a fear and an attraction to technology and machines rendered in an expressive, abstract, and stylized manner with the archetypical, utopian perspective of a new human race”.

ela renuncie a este lugar central na rotina de sua comunidade para delegá-lo a uma pessoa distante dos seus e inserida nos espaços de poder. Como bem apontado por Rutsky, ela seria a representante ideal para o papel de Coração, como mediadora, uma vez que evoca, muito mais que Freder, a emoção e espiritualidade implícitos no papel e ausentes no mundo de racionalidade objetiva dos Fredersen e da classe dominante de Metrópolis (RUTSKY, 2002, p. 220). Afinal, a escolha de retirar-lhe o local de mediação parece uma conveniência ideológica (misógina) do roteiro.

Fica explícito no filme que a ruptura da tessitura social da forma como é apresentada é um ideal político perigoso, dado que Falsa Maria é apresentada como vilã. Sua proposta de mudança é vinculada, também, ao seu comportamento sedutor. Falsa Maria deseja que os trabalhadores se revoltem contra sua péssima situação, enfraquecendo o poder da classe dominante. Se tomarmos que a leitura do filme parte da montagem do olhar e, em meu caso, o olhar da espectadora-pesquisadora, vejo na representação de Falsa Maria, assim como na sua elaboração, uma subversão de expectativas: supostamente a vilã do filme, é ela quem defende os trabalhadores e incita-os a lutar por condições dignas de trabalho e de vida. Falsa Maria é, afinal, uma revolucionária.

Maria, a humana, como conciliadora que é, quando descobre o que está acontecendo, detém os trabalhadores, impedindo-os de quebrar todas as máquinas sob a alegação de que sem elas, eles mesmos estariam arruinados⁸⁶. Para ela, os trabalhadores não fazem ideia dos sonhos na mente dos poderosos e esses não conhecem o esforço dos primeiros. Ao invés de propor o fim do regime de exploração, ela propõe sua reforma, fazendo as pazes entre todos. Oportunamente, aponta Freder, o filho do dono das fábricas é colocado como o Escolhido, o Coração que unirá Mãos e Cabeça.

⁸⁶ Talvez fosse possível considerar que o filme é alimentado por uma visão política ou visão de mundo ingênua, não fosse o fato de que a roteirista, Thea von Harbou, tenha se filiado ao partido nazista cinco anos depois de sua realização. É possível refletir que já estivesse ali presente na obra a ideia da união das camadas populares por um bem maior e uma crítica a ideais que pudessem ser lidas como socialistas, além, claro, do racismo. O propósito revolucionário de Falsa Maria é marcado pelo que se apresenta como um comportamento imoral, borrando os limites entre o posicionamento político, sua sexualidade e seu corpo artificial e, portanto, abjeto. Harbou, aliás, era casada com Lang na época da realização de Metrópolis. Convidado a ser tornar um cineasta de propaganda nazista, Lang fugiu para Paris em 1933, ano em que o Partido Nazista alcançou o poder, divorciando-se de Harbou e mudando-se para os Estados Unidos na sequência. Ela continuou na Alemanha, escrevendo e dirigindo filmes para o Governo.

É de se pensar que o herdeiro de uma estrutura de poder, pertencente a uma elite que até então nunca entabulou nenhum tipo de relação de proximidade com os trabalhadores, não tenha interesse em uma mudança real das estruturas sociais. Ele mesmo é beneficiado econômica e socialmente pela existência delas, de forma que a sua indicação como mediador em uma situação de luta de classes resulta em um conflito de interesses que indica que nada se alteraria a partir disso. De toda forma, ele termina o filme como parceiro amoroso de Maria, de maneira que ela, ele e Joh passam a compartilhar o poder cidadão. Assim, como bem apontado por Huyssen, Maria, que no começo do filme era uma liderança da classe trabalhadora e poderia, portanto, desafiar o domínio dos Fredersen, torna-se, ao final, uma parte desse mesmo sistema (HUYSEN, 1981, p. 228). Ao estabelecer uma aliança com Joh e, marcadamente, com Freder, ela abre mão do seu potencial revolucionário para aliar-se à manutenção das engrenagens dessa estrutura social.

Além disso, trata-se de uma narrativa que coloca tanto poderosos e como oprimidos como figuras inerentemente masculinas. Também oculta, na maior parte do tempo, a presença de mulheres. As únicas exceções notáveis são ambas as Marias, além do breve momento de rebelião no subsolo, em que se pode ver outras mulheres. Dessa forma, não seria estranho que “Ao final, tudo fica bem quando os homens fazem as pazes, estabelecendo seus acordos, de modo que todas as mulheres possam, em segurança, cuidar de seus filhos e seus lares” (MARTINS, 2013, p. 243). Ou seja, o restabelecimento da ordem implicaria no ocultamento, novamente, das mulheres do local.

Capítulo 4 - Sexualidade, violência e corpos artificiais

“Eu vou morrer se não conseguir essa receita! Eu vou morrer se não conseguir essa receita! Eu vou morrer se não conseguir essa receita!”.

(Carol Van Sant).

4.1 Novos tempos, novos medos

O cinema fantástico estadunidense da década de 1950 foi marcado por uma lógica macarthista e o fantasma do comunismo rondando o país ocupou mais espaço que outras ansiedades, como aquelas sobre corpo e gênero (SCHELDE, 1993, p. 38). *O Dia em Que a Terra Parou* (*The Day the Earth Stood Still*, 1951), de Robert Wise e *A Ameaça Veio do Espaço* (*It Came From Outer Space*, 1953), de Jack Arnold, mostram que o inimigo vem de fora (de outro planeta, neste caso) e, mesmo que aparente ter, inicialmente boas intenções, a cautela é justificada porque ele pode se tornar violento, em uma potencial ameaça ao povo estadunidense. *Vampiros de Almas* (*Invasion of the Body Snatchers*, 1956), de Don Siegel, por sua vez, retrata a ameaça interna: nos pacatos subúrbios, as pessoas da vizinhança podem parecer cidadãs comuns, mas secretamente escondem que são ameaçadoras figuras alienígenas. Ou seja, o perigo pode estar mais perto do que se imagina: das figuras estrangeiras que rondam as fronteiras às vizinhanças pacatas, a normalidade do *american way of life* pode esconder que o comunismo se infiltrou na sociedade. Esse é o medo que transparece por esse tipo de narrativa.

Já as décadas seguintes trazem discussões sobre os movimentos sociais e pelos direitos civis que se organizam durante o período. *A Noite dos Mortos-Vivos* (*Night of the Living Dead*, 1968), de George Romero, por exemplo, retrata a violência, especialmente racializada, e a ansiedade a respeito do protagonismo negro, utilizando-se, para isso, de uma história de zumbis, tendo como protagonistas um homem negro e uma mulher branca que tentam sobreviver.

Mas na década de 1970 o corpo robótico volta aos holofotes. A primeira obra que aparece neste recorte é *Westworld: Onde Ninguém Tem Alma* (*Westworld*, 1973),

roteirizado e dirigido pelo escritor de ficção científica Michael Crichton. No filme, uma empresa chamada Delos, por meio da ciência e da tecnologia mais avançada da época, constrói um complexo de parques temáticos que permite às pessoas visitantes viverem uma experiência de imersão nos mundos de outras eras, recriados com uma dose de fantasia. Trata-se do *Romanworld*, uma interpretação da antiguidade romana, com orgias e bacanais; do *Medievalworld*, uma espécie de cenário europeu na Idade Média, com castelos, donzelas, cavaleiros e banquetes; e, por fim, do *Westworld*, que dá nome ao filme, onde pode-se viver durante o período de colonização do velho oeste estadunidense.

Os três parques têm regras específicas de funcionamento e quem os visita, além de interagir com os cenários, pode fazê-lo com as pessoas funcionárias que atuam no parque, que vivem como moradores de cada um dos lugares. A questão é que essas pessoas são robôs. Elas não interpretam suas personagens, mas, sim, são programadas para vivenciar sua experiência em tempo integral.

A política do parque permite que as pessoas visitantes realizem suas fantasias com os corpos robóticos, que são removidos, reparados e devolvidos ao local conforme a necessidade. Muitas das interações envolvem violência, seja o assassinato desses personagens, que serão depois consertados, seja o estupro, que recai sobre os corpos femininos. Claro que os criadores da atração não contam com a possibilidade das criaturas não se comportarem como tinham previsto⁸⁷.

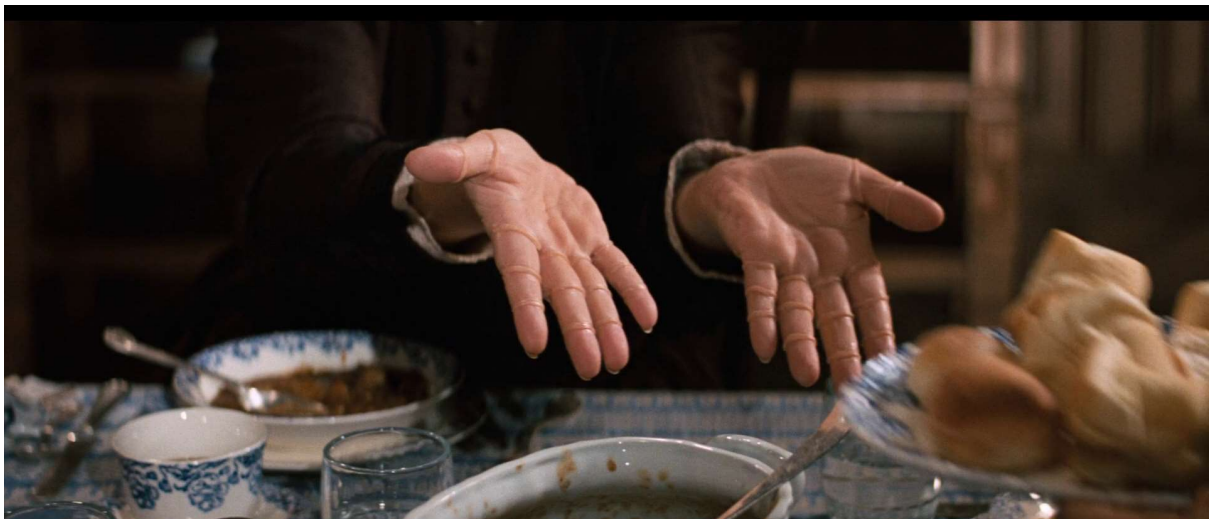
Os protagonistas do filme são Peter Martin (Richard Benjamin) e John Blane (James Brolin): o primeiro um homem que se separou recentemente e que está visitando o parque em companhia de seu amigo, o segundo, que é um frequentador contumaz. Na chegada ao local, uma equipe de reportagem pergunta a clientes que deixam a atração o que acharam de sua estadia e um senhor afirma que atirou em seis pessoas diferentes. O uso específico do termo “pessoa” enuncia os andróides em

⁸⁷ Crichton deve ter refletido longamente sobre esse tema, uma vez que dezessete anos depois, em 1990, na era da engenharia genética (um novo medo), lança um livro com a mesma premissa e que provavelmente é seu maior sucesso: *O Parque dos Dinossauros* (CRICHTON, 2009), que foi adaptado para o cinema em 1993 por Steven Spielberg. O parque ficcional que dá nome à obra é coordenado por uma empresa que, por meio da ciência e da tecnologia mais avançada, constrói um complexo que permite às pessoas visitantes viverem uma experiência de imersão em um mundo de outras eras, dessa vez com flora e fauna pré-históricas vivas graças à processos de clonagem. Os criadores da atração, claro, também não contam com a possibilidade de as criaturas não se comportarem como tinham previsto, o que inevitavelmente acontece.

uma aproximação do espaço de humanidade, ainda que desumanizando-os no processo por meio da violência impingida sobre seus corpos.

O entrevistador reforça em sua fala que os robôs são cientificamente programados para agir, falar e parecer exatamente como humanos. Mas esse senhor mostra insegurança e hesita em confirmar que os corpos em que atirou seriam realmente artificiais, afirmando que no final das contas ele *sabe* que são, mas deixando implícito ser uma impossibilidade ter certeza, tamanha sua semelhança com pessoas naturais e, portanto, humanas). Mais tarde John mostraria para Peter que o segredo está em reparar nas mãos: com as juntas das falanges marcadas e aparência áspera e grossa, elas denunciaram sua própria artificialidade.

Figura 20 - As mãos de um androide, com as dobras das falanges grossas, denunciando seus *status* de robô



Fonte: CRICHTON, 1973.

4.2 Vale de estranheza e a ojeriza por corpos humanoides

Curiosamente é a partir de mãos artificiais que o roboticista Masahiro Mori criou o conceito de *vale de estranheza*, que se aplica a corpos artificiais, utilizado em estudos sobre prótese e animação computadorizada, entre outros campos. Em seu clássico artigo *The Uncanny Valley [From the Field]* (MORI, 2012), publicado originalmente em 1970, ele disserta sobre as reações que um ser humano teria em

relação a um robô, passando da empatia à aversão, a depender da semelhança com algo vivo que a criatura pudesse expressar.

Mori comenta sobre a importância de diversos tipos de robôs na produção fabril, destacando que esse tipo de tecnologia, muitas vezes provida de mecanismos que se assemelham a braços em sua movimentação e capacidade, não possuem rostos ou pernas e, por fim, não se parecem com humanos. O foco do projeto desse tipo de maquinário é sua funcionalidade. A similaridade com corpos humanos, ainda que a função seja similar, não é um objetivo (MORI, 2012, p. 98).

O autor compara os robôs fabris com aqueles criados buscando similaridade com humanos. Ele relata que, por exemplo, pode-se criar um braço que seja apenas um cilindro metálico, mas depois cobri-lo com algo que se assemelhe à pele. Além disso, traça um paralelo entre esse tipo hipotético de tecnologia e membros protéticos. Para ele, já à época da redação de seu artigo, “não podemos distinguir de relance uma mão protética de uma real. Alguns modelos simulam rugas, veias, unhas e mesmo impressões digitais”⁸⁸ (MORI, 2012, p. 98). Continuando sua explicação, Mori afirma que a incerteza em relação à assimilação dessas tecnologias estaria justamente nessa similaridade.

Pode-se dizer que a mão protética alcançou um grau de semelhança com a forma humana, talvez no mesmo nível dos dentes postiços. No entanto, uma vez que percebemos que a mão que parecia real à primeira vista é, na verdade, artificial, experimentamos uma sensação estranha. Por exemplo, podemos nos assustar durante um aperto de mão por seu aperto desossado, juntamente com sua textura e frieza. Quando isso acontece, perdemos nosso senso de afinidade e a mão se torna estranha. Em termos matemáticos, isso pode ser representado por um valor negativo. Portanto, neste caso, a aparência da mão protética é bastante humana, mas o nível de afinidade é negativo, colocando a mão próxima ao fundo do vale da Figura 1 ⁸⁹ (MORI, 2012, p. 99).

⁸⁸ Do original “we cannot distinguish at a glance a prosthetic hand from a real one. Some models simulate wrinkles, veins, fingernails, and even fingerprints”.

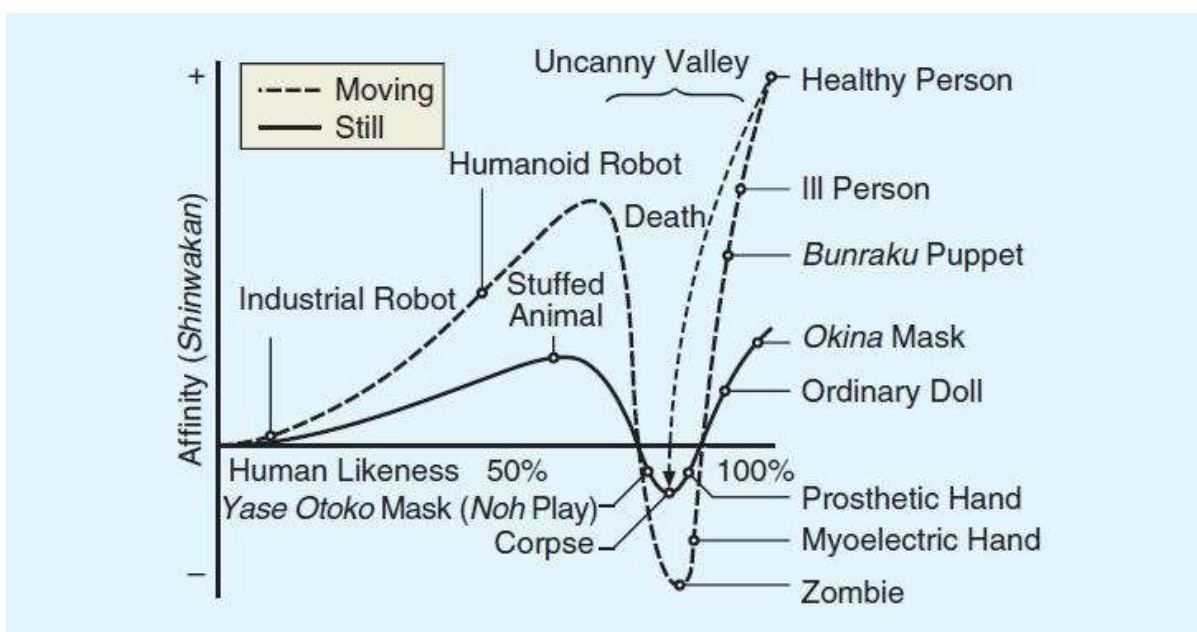
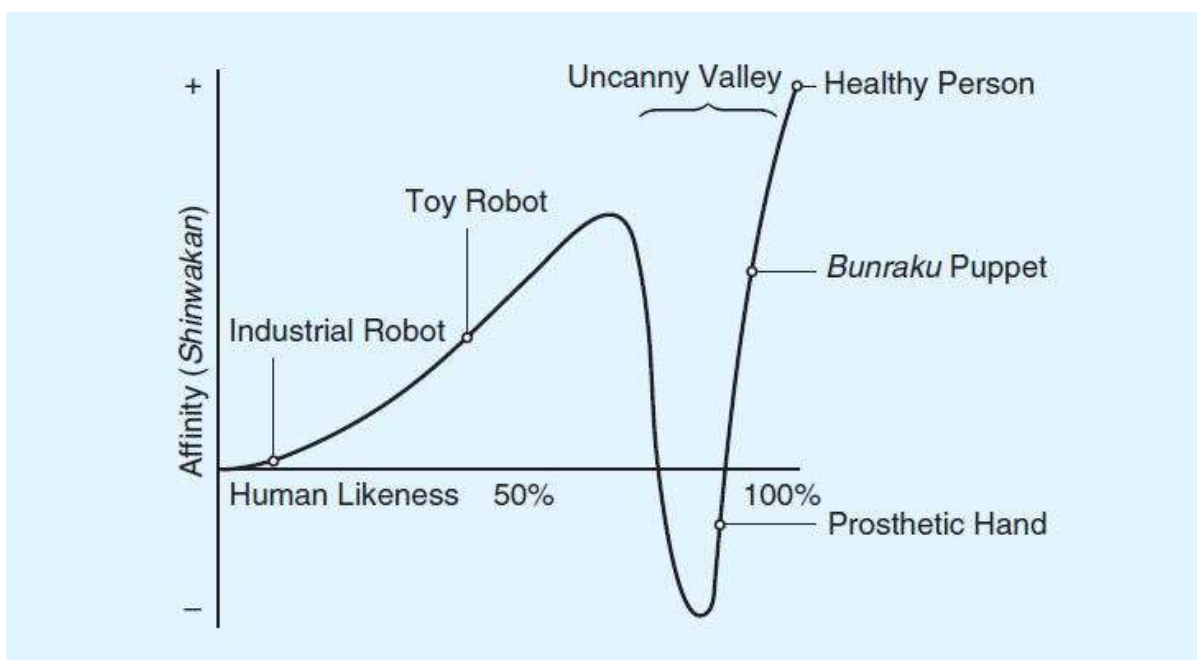
⁸⁹ Do original: “One might say that the prosthetic hand has achieved a degree of resemblance to the human form, perhaps on par with false teeth. However, once we realize that the hand that looked real at first sight is actually artificial, we experience an eerie sensation. For example, we could be startled during a handshake by its limp boneless grip together with its texture and coldness. When this happens, we lose our sense of affinity, and the hand becomes uncanny. In mathematical terms, this can be represented by a negative value. Therefore, in this case, the appearance of the prosthetic hand is quite humanlike, but the level of affinity is negative, thus placing the hand near the bottom of the valley in Figure 1”.

O gráfico a que ele se refere (Figura 21.1) é um em que no eixo vertical se dispõe a afinidade que humanos demonstram em relação a certos elementos e, no eixo horizontal, a semelhança com humanos. Forma-se uma linha ascendente em que, quanto maior a semelhança com um ser humano, mais nos relacionamos positivamente com o elemento em questão, partindo de um robô industrial, passando por um robô de brinquedo ou um robô humanoide. No entanto, a curva subitamente despenca, mostrando afinidade negativa com certos elementos que mostram semelhança com humanos, mas não são, como mãos protéticas ou, ficcionalmente, zumbis.

A ausência ou presença de movimento no elemento estudado altera o formato e a intensidade da curva que compõe o vale, mas o resultado final é o mesmo: um efeito de afinidade negativa, que significa que tais objetos são recebidos com desconforto. Esse vale do gráfico foi nomeado por Mori como “vale de estranheza” (*uncanny valley*, no original). Para ele, se o efeito negativo do movimento é percebido até mesmo em uma mão protética, a construção de um robô inteiro apenas intensifica a estranheza obtida. Mori destaca que a solução para esse problema seria a criação de próteses e robôs que não alcançassem uma semelhança tão próxima com os seres humanos, mas que se limitasse a um patamar anterior de semelhança, em termos de proximidade estética (MORI, 2012, p. 100).

O termo “estranheza” (*uncanny*), segundo Alison Landsberg, tem relação com a noção de “duplo” articulada por Freud e já mencionada. Assim, a estranheza é resultante do encontro com algo que é ao mesmo tempo familiar e não familiar e a sensação de ver um duplo, portanto, seria o ápice da estranheza (LANDSBERG, 1995, p. 182).

Figuras 21.1 e 22.2 - Os dois gráficos propostos por Mori para representar a afinidade negativa gerada pelo vale de estranheza



Fonte: MORI, 2012. p. 99.

Em se tratando de corpos artificiais no cinema fantástico, relaciono o vale da estranheza com o que chamo de *passabilidade humana*. Dessa forma, se todos os corpos são ciborgues em alguma medida, por que alguns são considerados humanos e outros são classificados como não-humanos, ou, ainda, como *coisas*? Proponho essa reflexão valendo-me da noção de abjeção, tomando o abjeto como o que é entendido como vil e desprezível. São os limites do que se cria como *humano* que

demarcam o que é *inumano* e o que se entende por aceito e legitimado que estabelece o que deve ser excluído e ojerizado:

[...] o humano é produzido sobre e contra o inumano, mas através de um conjunto de exclusões, de apagamentos radicais, os quais estritamente falando recusam a possibilidade de articulação radical. Portanto não é suficiente afirmar que os sujeitos humanos são construídos, pois a construção é uma operação diferencial que produz o mais e o menos “humano”, o inumano, o humanamente impensável (BUTLER, 2022b, p. 205-206).

Ao pensar em formas de representação da diferenciação entre humanidade e não-humanidade, é possível destacar a centralidade das fronteiras que aí e estabelecem, que, por diversos critérios, são negociadas e alteradas, mas jamais suprimidas.

4.3 *Westworld* e o sonho do domínio de corpos docilizados

Em *Westworld*, ainda no deslocamento para o parque onde a ação se passa, as pessoas são instruídas sobre seu funcionamento, ressaltando a diferença entre cada atividade. Depois passam por um ambiente em que os figurinos são escolhidos, deixando-os adequados à época e ao local para onde irão. Rapidamente John convence Peter a aproveitar as possibilidades do local. Primeiro, quando encontram no bar o personagem creditado como *O Atirador* (*The Gunslinger* no original), interpretado por Yul Brynner, incentiva o protagonista a atirar contra ele. Peter desafia o androide, saca a arma e o mata. A possibilidade de ferir um corpo mortalmente (mas de maneira remediável) e sem consequências para esse ato é apresentada como uma grande vantagem da atração.

Na sequência, ambos se dirigem ao bordel. A câmera enquadra Miss Carrie (Majel Barrett), proprietária do estabelecimento, que está se apoiando no balcão do bar do negócio, com o cabelo preto preso em um coque, uma gargantilha no pescoço e usando um vestido com decote em coração ornado com plumas, confeccionado em um vistoso tecido coberto de brilhos. Em um plano longo (sem cortes), a câmera circunda o local, da direita para a esquerda, mostrando os lambris e vitrais elaborados,

as cortinas de renda cobertas com drapeados de veludo, um espelho e um divã repleto de almofadas, bem com uma mesa com cadeiras acolchoadas, quase todos em tons de amarelo mostarda. O lugar é decorado de maneira a evocar riqueza. O plano dá conta de mostrar, também, os frequentadores (todos homens) e as funcionárias (todas mulheres), e segue para um biombo que ladeia a porta de entrada, por onde entram Peter e John.

O rodopio da câmera continua, mostrando mais mesas, uma escadaria de madeira torneada e algumas mulheres presentes no local, enquanto acompanha o andar dos dois amigos, que param ao lado de Carrie no balcão. Ela lhes pergunta se são novos na cidade e se estão de passagem. John responde que talvez, ao que Carrie pergunta se procuram por diversão. Ele responde “talvez” novamente e ela afirma que vieram ao lugar certo, pois há muita diversão por ali. Apresenta-os a Cindy e Arlette (Linda Gaye Scott), essa última que seria uma moça vinda de Paris. A jovem tem os cabelos loiros arrumados em um penteado complexo, com a parte da frente partida ao meio caindo em ondas ao lado do rosto e a parte de trás arrumada em um coque alto rodeado por pequenos cachos, enquanto outros cachos mais longos caem-lhe pelas costas. Os cílios, tanto de baixo quanto de cima, são alongados, e o conjunto todo confere-lhe ares de boneca.

Enquanto os cinco estão enquadrados, vistos de frente, Carrie sugere que eles subam ao segundo andar com as duas e acertem a conta mais tarde. John aquiesce. A câmera se fecha nele e em Peter, que questiona: “Essas duas garotas são máquinas?”, se mostrando desconfortável com a ideia. John sorri, com um cigarro entre os dentes, e responde: “Como você pode dizer uma coisa dessas?”. Pega Cindy pela cintura e dirige-se até a escada com ela, dando-lhe um tapa nas nádegas. Peter e Arlette o seguem, assim como a câmera, atrás de todos.

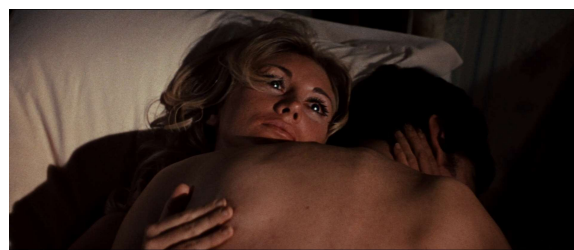
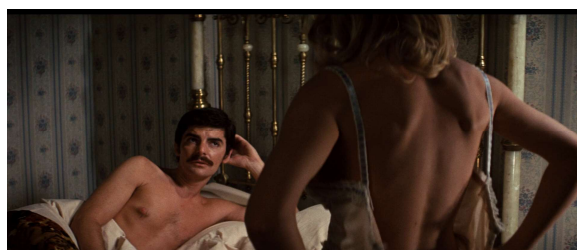
Figura 22 - Cindy e Arlette no salão, perto do balcão do bar



Fonte: CRICHTON, 1973.

Após um corte na montagem, os dois últimos são mostrados em um quarto amplo, com papel de parede de fundo bege, cortinas de renda e móveis de madeira rebuscados. Novamente o cenário é luxuoso, não o que se espera de uma cidade fronteiriça de desbravadores, mas sim do serviço caro para um turismo de alto padrão. Arlette apoia um pé no assento de uma cadeira e tira sua meia. Peter, de costas, tira a camisa e a calça, coloca-as em outra cadeira e deita-se sob o lençol branco da cama. Arlette tira o vestido, revelando um corpete e uma calçola brancos com detalhes em renda branca e fitas de cetim azuis. Enquanto ela está atrás de um biombo, ele, da cama, fala que há algo que ela precisa saber, que não sabe se é importante para ela, mas importa para ele. Acrescenta “eu nunca fiquei com uma...” e hesita, não ousando adjetivá-la, completando que mal a conhece, pois só se viram há poucos minutos. Um contraplano mostra ela soltando os cabelos em frente ao espelho sem responder. Ela se vira e anda lentamente em direção à cama, olhando-o.

Figuras 23.1 e 23.1 - Arlette se despindo para Peter e, posteriormente, seus olhos prateados



Fonte: CRICHTON, 1973.

A câmera filma suas costas e, em profundidade de campo, a reação de Peter enquanto ela abre os fechos da parte de trás de seu corpete. Ele ri, nervoso, e ela, ainda séria e sem falar nada, senta-se na cama, agora filmada de frente, dos ombros para cima. Ele diz que se sente estranho e ela responde: "Por quê?", beijando-o sem esperar resposta. Inicialmente por baixo do corpo dela, ele se vira na cama de forma e fica por cima, enquanto tiros podem ser ouvidos vindo do lado de fora. Entre beijos e carícias, ela abre os olhos, arregalando-os de modo a mostrar um leve brilho prateado. Toda a interação deixa claro o envolvimento mecânico da personagem com o ato sexual. Mais do que isso, ela parece se desconectar do que está acontecendo.

Um *fade* transiciona a cena para os dois já se vestindo. Arlette diz que acha que ele é muito gentil e sai do quarto. Em seguida John entra e comenta, animado: "Não é maravilhoso? Máquinas são os servos do homem!". Novamente o uso de linguagem da época, que equivale "homem" a "humanidade" ou "ser humano", acrescenta uma camada a mais na leitura do filme: a máquina, feminina ou feminilizada, serve ao ser humano, homem. O público mostrado chegando às atrações, deveras, é majoritária, embora não exclusivamente, masculino.

Nesse meio tempo somos apresentados aos bastidores do parque. Salas de controle repletas de painéis com luzes piscando, computadores e monitores permitem aos funcionários observar tudo que acontece e comandar os robôs. E assim vemos quando, no *Medievalworld*, um senhor robusto, de cabelos grisalhos e bigodes, usando uma capa de veludo arroxeadada, pesada corrente no pescoço e chapéu adornado com plumas, se aproxima de uma jovem serviçal do castelo. A garota, também com cílios longos como os de uma boneca, cabelos ondulados e loiros soltos ao ombro e decote realçado pelo corpete, tem os seios destacados pelo enquadramento, que a filma de cima para baixo, garantindo que a pessoa espectadora tenha a mesma visão que o visitante tem quando a encontra. Ele diz que eles deveriam se conhecer melhor, afirmando que pode recompensá-la por isso. Em seguida a beija, mas ela o empurra, indignada. Ele repete a tentativa e é empurrado novamente. Na terceira vez, ela desfere-lhe um tapa e se retira.

Figuras 24.1 e 24.2 - O foco do enquadramento no decote da serviçal do mundo medieval e sua reação, com um tapa, quando o visitante tenta beijá-la



Fonte: CRICHTON, 1973.

Na sala de controle, um funcionário informa que há um problema na programação da garota. Ela não está obedecendo aos seus comandos e “recusa a sedução de um hóspede”. Para eles, a tentativa de se impor sexualmente sobre a androide que, além disso, está posicionada hierarquicamente abaixo dele na fantasia, é resumida dessa forma: como uma sedução. Na sequência, mostra-se o corpo da moça sobre uma mesa de trabalho, coberto por um lençol branco, sendo avaliado por técnicos. Um profissional afirma que não encontraram nenhum problema e ainda assim ela não estava seguindo a programação e repete: “Ela recusou a sedução de um hóspede e ela é um modelo de sexo”. Ou seja, explicita-se que existam modelos específicos de androides fabricados para anuir a contatos sexuais por parte de visitantes.

Fica patente, dessa maneira, que os robôs utilizados no parque são criados e programados para diferentes funções. Da mesma forma percebe-se que aquelas que são produzidas como “modelo de sexo” não necessariamente ocupam, na encenação realizada por elas enquanto personagens da atração, o papel de profissionais do sexo. Uma empregada ou serviçal pode ser criada com essas funções e sua programação deveria fazê-la aceitar os avanços de qualquer visitante. Infere-se também, portanto, que, em relação a essas interações de caráter sexual com os frequentadores do parque, o conceito de consentimento não perpassa a lógica da programação desses corpos: eles devem estar sempre disponíveis.

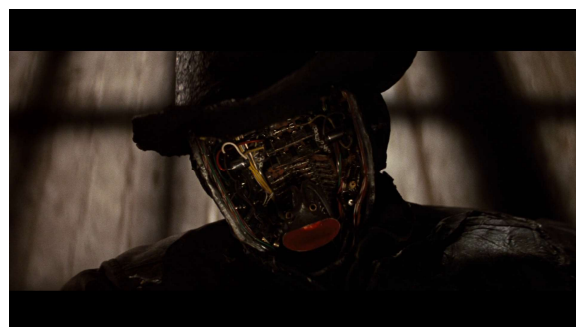
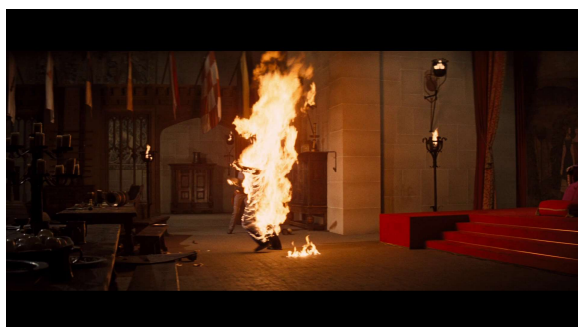
4.4 O vírus da desobediência

O mal funcionamento da androide acontece depois que uma cobra, também

robótica, ataca John. Os funcionários da sala de controle explicam que os robôs foram acometidos por uma espécie de surto de doença infecciosa. É relatado, então, que os humanos sequer sabem como é o seu funcionamento, porque muitas vezes eles são projetados por outros computadores. Quando um cavaleiro mata um visitante do mundo medieval e ninguém consegue controlá-lo ou desligá-lo, percebe-se que o parque, bem como seus habitantes sintéticos, saiu do controle nessa espécie de epidemia viral.

O Atirador, que a essa altura já foi morto duas vezes por Peter, persegue John e ele com a intenção de matá-los. Assim como com a Arlette, seus olhos adquirem um brilho prateado em certos momentos. Peter só percebe que a forma como estão sendo caçados não é parte da brincadeira do parque quando o robô atira em John e o mata. Segue-se uma longa perseguição, que passa pelos três parques até as salas de bastidores. Peter joga ácido no rosto de O Atirador, que sobrevive, mas fica com a visão prejudicada, enxergando apenas o calor. Vemos seu rosto angustiado, tentando entender o que o rodeia.

Figuras 25.1 e 25.2 - Imagens de pesadelo: o corpo de O Atirador sendo consumido pelas chamas, para revelar sua face robótica



Fonte: CRICHTON, 1973.

Aproveitando-se dessa vulnerabilidade, o humano atea fogo no corpo do robô, que rodopia enquanto é consumido pelas chamas. Ele ainda tenta se aproximar de Peter uma última vez, com as roupas e as partes visíveis do corpo claramente carbonizadas, mas vira-se para revelar que está sem seu rosto, exibindo o oco da cabeça com seus mecanismos e engrenagens. Ele tomba no chão e explode em faíscas, sob o olhar sério de Peter. Algo semelhante acontece a Falsa Maria, que em *Metrópolis* teve seu corpo queimado para revelar seu verdadeiro eu maquínico,

vilanizado na história.

Jamais é explicado o que fez os robôs se voltarem contra os humanos, mas a trama parece indicar uma provável descoberta de si que implica em uma autoconsciência, que se espalha entre eles. Miguel Sebastián Martín denomina de “cruel frivolidade” a forma como humanos tratam robôs nesse filme e ainda assim, considera maniqueísta o retrato de O Atirador, afirmando que ele parece ser “intencionalmente mal, uma vez que nós nunca chegamos a saber se ele já sofreu de uma forma que pudesse motivar de forma convincente sua vingança”⁹⁰ (MARTÍN, 2018, p. 54, tradução minha).

Mas parece justificado que um robô morto repetidas vezes não aceite mais a morte como destino e deseje matar aqueles que lhe fizeram mal. Ou ainda, que a robô que é programada e, portanto, obrigada a sempre aquiescer aos avanços sexuais dos humanos, se recuse a fazê-lo caso adquira consciência a respeito dessa possibilidade. A tomada de consciência justamente indica um desejo interior que foge da programação: é a manifestação do livre-arbítrio. O próprio autor concorda com a justificativa das ações de O Atirador, comparando-o com a criatura de Frankenstein, que não seria inerentemente má, mas se rebela contra a crueldade da humanidade. Por isso ele busca vingança apenas depois de ser repetidamente maltratado. Dando voz a ele durante a narrativa, Shelley faz quem lê se perguntar quem seria verdadeiramente o monstro, se a criatura ou se seu criador (MARTÍN, 2018, p. 55). Nesse caso, o filme posiciona a criatura na posição de vilã, que chega, mesmo, a matar um dos humanos protagonistas. Mas, de toda forma, seus atos não parecem desarrazoados dado seu contexto de servidão e submissão a violências.

O filme também deu origem ao seriado *Westworld* (2016-2022), criado por Lisa Joy e Jonathan Nolan. As protagonistas, ambas mulheres, são as androides Maeve Millay (Thandiwe Newton), a dona do *saloon*; e Dolores Abernathy (Evan Rachel Wood), filha de um rancheiro e a mais velha anfitriã (como são chamados os androides) da atração. Dessa forma, o ponto de vista adotado deixa de ser dos humanos que querem se divertir com a experiência de imersão em um teatro ao vivo, possibilitada pelos robôs, e passa a ser das próprias criaturas exploradas pelo

⁹⁰ Do original: “seems to be wantonly evil, for we never get to know if he ever suffered in a way that could convincingly motivate his vengeance”.

entretenimento e atormentadas com fragmentos de memória do que lhes é impingido dia após dia. Assim, as pessoas espectadoras passam a viver a trama pelos olhos dos andróides e a enxergar a brutalidade com que são tratados pelos humanos de um ponto de vista empático a eles.

4.5 O horror da idealização de esposas perfeitas

É com *As Esposas de Stepford* (*The Stepford Wives*, 1975), dirigido por Bryan Forbes, que as questões de gênero relacionadas à tecnologia robótica voltam a ser um ponto central da narrativa. Nos Estados Unidos, depois da ascensão da segunda onda do feminismo, da contracultura e do movimento *black power* na década anterior, certas pessoas de camadas médias voltam-se para os subúrbios e cidades menores em busca de um retorno a valores passados. Essa é a exata premissa do filme, adaptado por William Goldman do romance de horror escrito por Ira Levin⁹¹. Nele, o casal Walter (Peter Masterson) e Joanna (Katharine Ross) muda-se com suas filhas de Nova York para a pequena cidade de Stepford.

A primeira sequência do filme, ainda com os créditos sobrepostos, dá pistas do que vem pela frente. Joanna está sentada próxima a uma janela de seu antigo apartamento e parece pensativa. Ela deixa o edifício com as duas crianças e é auxiliada pelo porteiro, que abre a porta do grande carro da família para que elas entrem. O movimento da câmera vai da porta do primeiro para a do segundo e então o *zoom* se fecha no interior, mostrando Joanna séria, apesar da bagunça das crianças. Há uma mudança de enquadramento e a câmera passa a ser subjetiva: nós vemos o que Joanna vê. Em um cruzamento, em que algumas pessoas caminham, um homem carrega debaixo do braço um manequim com corpo de mulher, nu.

A peça branca tem pernas levemente abertas em posição de caminhada, um braço dobrado e outro esticado ao lado do corpo. O posicionamento da câmera muda

⁹¹ O autor, que parece nutrir interesse por abordar por meio do fantástico o lugar das mulheres nesse momento de mudanças sociais, também é responsável por *O Bebê de Rosemary*, publicado em 1967. A obra fala de estupro marital, gravidez e os horrores de ter suas experiências minimizadas e postas em dúvida. O livro foi adaptado para o cinema em um filme de mesmo nome, dirigido por Roman Polanski e protagonizado por Mia Farrow, em 1968.

para fora do carro e mostra que Joanna saca uma câmera fotográfica. Em seguida ela transfere o enquadramento para o olhar subjetivo de Joanna, que busca capturar a imagem da manequim, que agora está apoiada no chão, em pé. Nesse momento, Walter chega e uma das crianças conta ao pai que viu “um homem carregando uma senhora pelada”. Sem questionar o sentido da frase dela, ele responde que é “por isso que vamos nos mudar para Stepford”, indicando a motivação para a mudança.

Dessa sequência percebe-se que Joanna, reflexiva, não está completamente à vontade com a decisão da mudança. Por outro lado, o aspecto do corpo feminino humanoide já é antecipado, ao mesmo tempo que Walter argumenta no sentido de um outro padrão de moralidade, implícito no comentário a respeito da “senhora pelada”. Estabelece-se um juízo de valor entre os lugares, marcando oposição entre cidade grande e subúrbio no que tange a comportamentos sociais.

Figuras 26.1 e 26.2 - A câmera captura a câmera enquanto o olhar subjetivo de Joanna recai sobre o corpo feminino humanoide



Fonte: FORBES, 1975.

Stepford é uma espécie de volta no tempo. Joanna, com suas calças jeans e camisetas, seus cabelos escorridos e suas aspirações profissionais de se estabelecer como fotógrafa, contrasta com o comportamento das demais mulheres da cidade. Todas se movimentam de forma graciosa e sorriem ostensivamente, usando longos vestidos veranis e cabelos volumosos arrumados em penteados complexos. Logo na chegada, Walter vai levar água para o cachorro da família que está preso no gramado em frente à casa. De costas para a câmera, é saudado por Carol Van Sant (Nanette Newman) e vira-se espantado para conversar com ela. A personagem usa um avental com babados e borla de renda sobre seu vestido branco e entrega a ele uma caçarola de cozido, encarnando uma imagem de feminilidade tradicional idealizada.

Mais tarde, passeando com o cachorro, ele observa sua própria casa antes de ir para o fora do terreno. O plano seguinte mostra-o com o cachorro na calçada em frente à sua casa e, no outro lado da rua, uma caixa de correio com o nome Van Sant, informando que se trata da vizinha da residência mais próxima. Um homem chega junto à caixa para pegar a correspondência, os dois trocam olhares de cumplicidade e Walter fala: “Ela cozinha tão bem quanto a aparência dela, Ted”, como se já conhecesse e tivesse intimidade com o vizinho. O contraplano⁹² mostra que Ted (Josef Sommer), silencioso, sorri para ele. Estabelece-se uma relação de cumplicidade entre os dois homens.

Figuras 27.1 e 27.2 - Carol se apresenta a Walter, que mais tarde comenta com Ted sobre a beleza e o talento culinário dela



Fonte: FORBES, 1975.

Depois de arrumar as crianças para a escola, Joanna pega a panela de cerâmica azul de Carol e caminha em direção à casa da frente. Plano e contraplano intercalam a imagem dela com a panela debaixo do braço com a da vizinha, filtrada pela vegetação ao seu redor. Carol usa uma pantalonas branca com uma camisa de botão rosa pálido, cores pouco práticas, uma vez que facilmente sujáveis, para a atividade que estava realizando de cuidado com as plantas. Com as mangas arregaçadas até os cotovelos e luvas também brancas, veste ainda um chapéu de abas largas.

Joanna vê quando Ted, vestido com paletó, pronto para o trabalho, se aproxima

⁹² O contraplano também é chamado de contracampo. Trata-se de uma “figura de decupagem que supõe uma alternância com um primeiro plano”. Dessa forma, “o ponto de vista adotado no contracampo é inverso daquele adotado no plano precedente” (AUMONT; MARIE, 2020, p. 61). Geralmente o plano-contraplano coloca, na montagem, duas figuras em oposição, muitas vezes marcando um posicionamento de 180 graus uma em relação à outra.

por trás de Carol e a abraça, repousando as mãos sobre seus seios. A vizinha não reage, nem mesmo quando ele a vira para si, puxando sua camisa um pouco para cima pela lapela, permitindo que possa olhar os seios dela pela gola. Sem falar nada, Carol afasta-se para sua casa, enquanto Ted, parado na grama, sorri. O plano retorna em close para o rosto de Joanna, que também sorri, como se tivesse flagrado um momento de intimidade carinhosa entre os vizinhos.

Figuras 28.1 e 28.2 - Câmera subjetiva que mostra o que Joanna, espiando por trás das folhagens, vê a intimidade entre o casal de vizinhos



Fonte: FORBES, 1975.

Os homens têm um clube na cidade que é exclusivo para eles e Walter é convidado para participar. Depois de sua primeira reunião, Joanna o flagra chorando sozinho, sentado em uma poltrona na sala. A câmera subjetiva intercala plano e contraplano da troca entre os dois, ele filmado em *contra-plongée* e ela em *plongée*⁹³, de forma que ele aparece fragilizado e diminuído, olhando-a agigantada. Ele se levanta e a câmera, posicionada na mesma altura de ambos, os captura de perfil, enquanto ele olha para ela e diz que a ama. Nesse momento é dado a entender que algo aconteceu nessa reunião e que ainda não é revelado à pessoa espectadora, mas que coloca o personagem em lugar de questionamento.

Uma próxima reunião do grupo acontece na casa de ambos, para que Walter possa ser mais integrado ao conjunto de homens da comunidade. Enquanto eles conversam na sala, a câmera espreita pela porta da cozinha enquanto Joanna prepara bebidas e lanches para todos. Filmada de costas, de frente para o balcão da pia, ela

⁹³ Os termos *plongée* e *contra-plongée* podem ser traduzidos com “câmera alta” e “câmera baixa”, mas a forma em português é pouco utilizada. Eles significam, respectivamente, quando um objeto é filmado de cima e quando é filmado baixo (AUMONT; MARIE, 2020, p. 98).

está com os cabelos soltos e usa um vestido longo e reto de malha na cor rosa envelhecido que abraça seu corpo evidenciando que ela não usa nenhuma peça íntima por baixo. Um vulto se interpõe entre ela e a câmera, parando com a parte de trás dos ombros enquadrada no batente da porta. A personagem se vira, segurando uma chaleira, com expressão assustada, quando percebe a presença no ambiente. Em um corte da montagem, a câmera passa a filmar Dale Coba (Patrick O'Neal), uma espécie de líder do clube. Um sorriso paira em seus lábios e na sequência ele diz: “Eu gosto de ver mulheres fazendo pequenas tarefas domésticas”, ao que ela responde: “Você veio para a cidade certa”. Existe algo de sinistro na forma como ele não apenas a observa, mas comenta como o faz em virtude de suas atividades domésticas. Conforme Anna Krugovoy Silver, o filme aborda não só a dona de casa insatisfeita, mas também critica a família nuclear, os padrões artificiais de beleza feminina e a própria fetichização do trabalho doméstico, temas que eram muito caros ao movimento feminista da época, em sua segunda onda (SILVER, 2002, p. 109).

Joanna tenta ficar por perto durante a conversa dos homens e é observada por eles, enquanto um deles esboça um retrato seu feito à lápis em um grande bloco de papel. Ele a presenteia com o desenho. Posteriormente é possível ver que um retrato traçado a lápis pelo mesmo homem está presente na casa de todas as mulheres desse subúrbio que se dedicam ao lar.

A protagonista cria laços de amizade com uma vizinha, Bobbie, que também chegou há pouco tempo a Stepford e estranha o comportamento das demais mulheres. Elas percebem que em alguns momentos as outras agem de forma errática, como quando Carol fica atordoada após um pequeno acidente de carro, até ser retirada de ambulância (e Joanna questiona: “o hospital não é para o outro lado?”) ou, em uma festa no jardim, quando cumprimenta a todos pedindo uma receita, mas é afastada do local pelo marido.

Ambas decidem criar, em contrapartida ao Clube dos Homens, um clube que reúna as mulheres para conversar sobre suas rotinas, medos e sobre feminismo. Acreditam que o compartilhamento de experiências pode beneficiar a todas e fazer com que percebam que há mais na vida para além de um lar prístino. Elas passam de casa em casa convidando todas e as encontram passando roupa, tomando chá ou cuidando do jardim, sempre impecáveis. Algumas abrem mão de fazer as coisas que

mais gostam para agradar seus maridos.

Mas, para além da fachada conservadora, as duas também flagraram o que aparentava uma vida sexual intensa: assim como Ted espiona o decote de sua esposa, em outra casa, em horário comercial, elas ouviram uma mulher gemer e gritar alto o nome de um homem, durante um ato sexual, como se atingisse um clímax inimaginável. Descobriram, dias depois, que era um senhor careca e de meia idade que não as impressionou, fatos que configuraram para elas uma quebra de expectativa.

As reuniões, afinal, se mostraram pouco proveitosas, já que as mulheres não eram capazes de demonstrar descontentamento ou compartilhar pensamentos sobre sua intimidade, repetindo banalidades e *slogans* de produtos de limpeza. A obra trabalha com a ideia de *domesticidade*. De acordo com Anne McClintock:

A domesticidade denota tanto um espaço (um alinhamento geográfico e arquitetônico) quanto uma relação de poder. O culto da domesticidade, longe de ser um fato universal da “natureza”, tem uma genealogia histórica. A ideia do “doméstico” não pode ser aplicada de maneira geral a qualquer casa ou domicílio como fato universal ou natural. Tantas vezes alardeado como um espaço universal natural – abrigado nos interiores mais recônditos da sociedade, ainda que teoricamente além do domínio da análise política –, o culto da domesticidade envolve processos de metamorfose social e sujeição política das quais o gênero é a dimensão permanente, mas não a única. Etimologicamente, o verbo “domesticar” tem a mesma raiz de “dominar”, que deriva de dominus, senhor do domus, o lar. Até 1964, porém, o verbo “domesticar” também carregava como um de seus significados a ação de “civilizar”. [...] Assim, a ideia histórica da domesticidade mantém uma relação ambivalente com a ideia imperial de natureza, pois a “domesticação” se impõe energeticamente à natureza para produzir uma esfera social que é considerada natural e universal em primeiro lugar (MCCLINTOCK, 2010, p. 63-64).

Assim, é possível pensar o filme em termos de desejos de submissão dos corpos femininos no espaço e na arquitetura do lar, como será debatido adiante, mas também pode-se pensar que esses corpos, enquanto representantes da natureza, passam, justamente, pelo processo de serem domados pela cultura, que completa o binômio dessa dualidade. Tratam-se de corpos colonizados por desejos alheios a eles, marcados por seus gêneros, mas com uma ausência significativa no que tange ao debate sobre raça, como discutirei em breve. Para a autora, durante o século XIX:

Como a subordinação da mulher ao homem e da criança ao adulto

eram considerados fatos naturais, outras formas de hierarquia social podiam ser descritas em termos relativos à família para garantir a diferença social como categoria da natureza. A imagem da família passou a figurar a hierarquia dentro da unidade como elemento orgânico do progresso histórico, e, assim, tornou-se indispensável para legitimar a exclusão e a hierarquia em formas sociais não familiares, como o nacionalismo, o liberalismo individual e o imperialismo (MCCLINTOCK, 2010, p. 79).

Ou seja, a noção de família, socialmente construída, é naturalizada em um processo que passa pela submissão de mulheres e crianças a homens e adultos, respectivamente. Isso em um momento histórico marcado pelo colonialismo e em que, não por acaso, as histórias sobre autômatos e andróides começam a surgir.

Joanna e Bobbie estão cada vez mais paranoicas, acreditando que o Clube dos Homens tem algo a ver com o comportamento das mulheres locais e buscam ajuda de pessoas de fora da cidade. Assim como a amiga, Bobbie costuma usar calças jeans e vestir camisetas ou camisas de botão sem floreios, também sem sutiã. Além disso, seus cabelos são mantidos curtos, acima do queixo, muitas vezes presos com fivelas. Por isso, Joanna tem a confirmação de algo errado está acontecendo quando vai à casa de Bobbie e a encontra com uma camisa de renda branca, com babados volumosos no decote, saia longa azul coberta com um avental também branco e os cabelos escovados em ondas em torno do rosto, enquanto limpa sua cozinha.

Bobbie fala: “Se você me falar que não gostou desse vestido, vou colocar minha cabeça num forno. Dave comprou para mim para o fim de semana. Ele gastou uma fortuna em mim. Que tal a modelagem?”. Um plano-contraplano em 90 graus mostra, de um lado, o olhar decepcionado da protagonista e de outro, a amiga sorridente mostrando os seus novos atributos. Segurando um pano de limpeza em uma das mãos, comenta, feliz, segurando e erguendo os seios, que está usando um sutiã com enchimento. Eles contrastam com os seios pequenos de Joanna, que usa outro vestido de malha rosa sem sutiã.

Questionada sobre a quantidade de maquiagem que está usando, Bobbie afirma que antes era uma piada, desmerecendo o que o marido encontrava quando chegava em casa anteriormente. Por fim, diz “eu só queria parecer uma mulher e manter minha casa com aparência decente também”. Os atributos de beleza e cuidado com a casa são, portanto, morais, vinculados à decência. Joanna se retira, perturbada,

e Bobbie é enquadrada em *contra-plongée*, de maneira a aumentar o senso de grandeza da personagem, enquanto se inclina sobre um balcão e esfrega, sorridente e diligentemente, alguma sujeira inexistente na superfície brilhante.

Figuras 29.1 e 29.2 - Bobbie com sua blusa de renda, mostrando como seus seios ficaram com um sutiã com enchimento, em contraste com Joanna, sem sutiã e com seios pequenos



Fonte: FORBES, 1975.

O filme retrata, desse modo, o que a antropóloga Gayle Rubin quer dizer quando afirma que existe um “um aparato social sistemático que toma essas mulheres como matérias-primas e as molda como mulheres domesticadas” (RUBIN, 2017, p. 10). O corpo domesticado não só é passivo, dócil, como literalmente tornado parte do lar, onde atua de maneira a ordenar o seu funcionamento, obedecendo a ordens e desejos que não partem de si.

Para Silver, os trabalhos domésticos, no filme, representam a submissão dessas mulheres enquanto esposas. Ao mesmo tempo são o que permite que os maridos possam se dedicar à carreira e ao lazer sem nada que impeça a dedicação exclusiva (SILVER, 2002, p. 115), como pequenas atividades da rotina de casa ou mesmo o cuidado com os filhos.

No ato final, o filme, em que um suspense gradual havia sido construído, assume seu caráter de horror, com Joanna lutando para sobreviver em um complô que envolve todos os homens da cidade, incluindo seu marido. Os homens, que trabalham em lugares como *Computech*, *GE* e *Disney*, utilizam seus conhecimentos de uma maneira que nunca é claramente explicada, para matar e gradativamente substituir suas esposas. Encurralada em sua casa, como em um filme de terror *slasher*, é perseguida pelo marido, que tenta agarrá-la. Ela corre escada acima e em certo momento é enquadrada por trás das ripas do corrimão, como se estivesse aprisionada.

Joanna foge na chuva e tenta pedir ajuda para Bobbie, mas a encontra ainda com o comportamento alterado. No calor da conversa entre ambas, desfere uma facada contra o ventre da amiga, que apenas a olha impassível. Um plano detalhe mostra ela retirando a faca, e na sequência, sorrindo, oferece café à protagonista enquanto joga a bebida diretamente no chão.

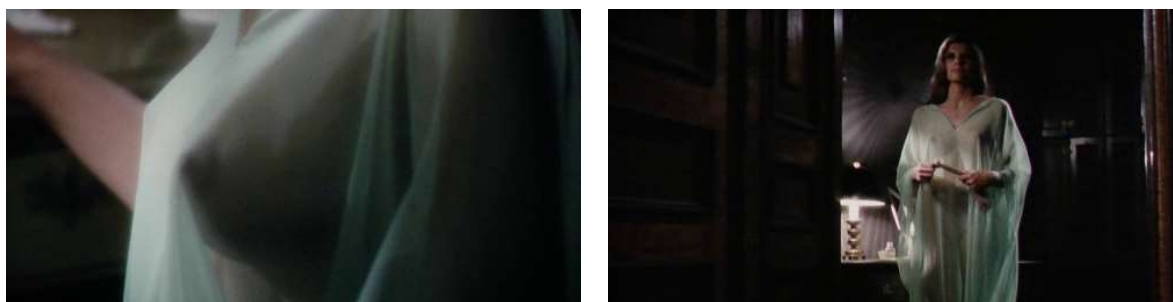
Joanna corre novamente e vai para a sede do Clube dos Homens. Lá é atraída pela voz de uma de suas crianças chamando-a e descobre que Dale as gravou previamente para enganá-la. Então ela faz uma pergunta simples e desesperada: “Por quê?”. E obtém a resposta: “Por quê? Porque nós podemos. Encontramos uma forma de fazê-lo e é perfeita. É perfeita para nós e perfeita para vocês”. A resposta, simples, demonstra o jogo de poder que permite o controle de corpos femininos, de acordo com desejos masculinos. Ele continua falando que ela também gostaria se fosse o contrário e um perfeito galã a esperasse em casa elogiando-a e servindo-a, sussurrando que sua carne flácida é linda, não importando como aparenta ser. A motivação, então, é uma reafirmação do papel desses homens enquanto mercedores de cuidados e atenção.

Ela tenta fugir, mas não conhece os ambientes da enorme construção e corre em vão, até que abre a porta de um quarto e encontra seu cachorro. Em frente à uma penteadeira, vê uma réplica sua, com longos cabelos escovados em ondas sedosas, sorrindo, com os olhos completamente negros, vestindo uma camisola transparente. A montagem mostra em primeiro plano o rosto chocado de Joanna, com os cabelos molhados e desarrumados. Em seguida a câmera foca, em um plano detalhe, nos seios da nova Joanna, agora maiores que o da verdadeira, como um signo da hiperfeminilidade possibilitada pelo corpo artificial. A relação entre o ambiente doméstico e o jugo dos corpos femininos, enquanto instrumentos para o desejo sexual de seus maridos, pode ser relacionado com a forma como a sociedade ocidental, segundo Gayle Rubin, enquadra sexo como uma força negativa e destrutiva, mas que pode ser “redimido” se praticado dentro dos limites do casamento (RUBIN, 2017, p. 81). Nesse caso, o prazer de usufruir o corpo da outra pessoa, em uma lógica heteronormativa, cabe ao homem, e o corpo da mulher é construído e aperfeiçoado especificamente para atender aos seus desejos.

Sem corte, a câmera desloca-se para o rosto impassível e ainda sorrindo da

nova Joanna. A figura humanoide levanta-se, revelando a nudez sob o tecido translúcido e, segurando uma meia calça fina em suas mãos, dirige-se até Joanna para estrangulá-la. Curiosamente a arma utilizada para matar Joanna é, nada mais nada menos que um acessório de embelezamento feminino.

Figuras 30.1 e 30.2 - Close nos seios da réplica de Joanna, e na cena seguinte, seu corpo coberto por uma camisola transparente, enquanto segura uma meia calça



Fonte: FORBES, 1975.

Ocorre um corte seco⁹⁴ para uma tela negra. A sequência final reabre com a câmera centralizada entre as gôndolas de um supermercado. Mulheres usando vestidos longos e esvoaçantes, chapéus e luvas passeiam lentamente entre elas, pegando suas compras e cumprimentando umas às outras com comentários banais. Por meio de transições de montagem, cada corredor é enquadrado até que a câmera se fixa na parte de trás de um chapéu branco de abas largas, com uma fita rosa claro. Por trás do chapéu vemos Bobbie se aproximar com um longo vestido xadrez amarelo com babados brancos em torno do decote que desce abaixo dos seios.

Um *travelling*⁹⁵ lento acompanha as costas da mulher do chapéu, até que ela se vira, sorrindo, revelando ser Joanna (ou, ainda, sua cópia). Elas se cumprimentam e Bobbie segue seu caminho. Joanna pega um produto na prateleira, leva-o ao carrinho e vira-se de frente, andando reto em direção à câmera, olhando fixamente para ela. Ao mesmo tempo em que ela se aproxima, há um movimento de aproximação dela por meio do *zoom*, que fecha em seus olhos, fora de foco, enquanto sobem os créditos.

⁹⁴ Na montagem, “Chama-se de ‘corte seco’ a passagem de um plano a outro por uma simples colagem” (AUMONT, MARIE, 2012, p. 66), ou seja, sem que haja uma transição ou efeito.

⁹⁵ *Travelling* é quando a câmera se movimenta, muitas vezes montada sobre um carrinho ou grua.

Figuras 31.1 e 31.2 - Bobbie e Joanna se encontram no supermercado. No desfecho, a segunda se vira e olha para a câmera



Fonte: FORBES, 1975.

Trabalhando com elementos que misturam ficção científica, fantasia e horror, *As Esposas de Stepford* se constrói como narrativa em um momento de alterações na estrutura social. O horror vem da noção de que existem homens que não aceitam mudanças e nutrem saudosismo em relação a um passado recente, com valores e práticas muito específicos. Novamente, o desejo desses homens é o de terem uma mulher obediente ao seu lado, dessa vez que aja como uma esposa perfeita: não tenha aspirações próprias, tenha pleno domínio sobre a agenda doméstica, mantenha os filhos sob controle, seja uma ótima cozinheira e limpadora.

Mas esse desejo é perpassado por um domínio marcadamente sexual. As mulheres se portam como perfeitas damas antiquadas na convivência social, mas reasseguram as capacidades sexuais de seus companheiros, não fazem objeção aos seus contatos de caráter sexual e, principalmente, estão sempre apresentáveis dentro de um padrão bastante específico de beleza e de feminilidade, incluindo corpos redefinidos, aprimorando, de acordo com os desejos masculinos, seus atributos originais. Por mais que Walter, marido de Joanna, inicialmente se choque com a proposta e reassegure seu amor, com o tempo ela se torna irrecusável, ao oferecer-lhe a possibilidade de um corpo perfeitamente criado para o sexo e docilizado para seu domínio. Joanna não consegue escapar: trata-se de uma narrativa fatalista, em que não há como fugir do subjugo. Dessa forma, os homens da diegese *fazem* apenas porque *podem*.

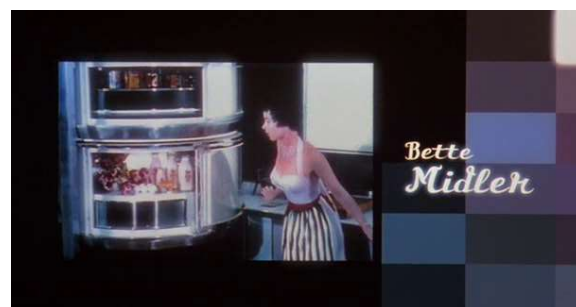
4.6 Outras versões de mulheres perfeitas

O filme *As Esposas de Stepford* possui três sequências. Trata-se de *A Vingança das Esposas de Stepford* (*Revenge of the Stepford Wives*, 1980), de Robert Fuest; *The Stepford Children* (1987), de Alan J. Levi; e, por fim, *Os Maridos de Stepford* (*The Stepford Husbands*, 1996), de Fred Walton. Nenhum deles tornou-se conhecido como o original e é difícil o acesso a essas obras, de forma que as deixarei de fora dessa análise.

Mas o filme também possui um *remake* mais recente, que retira os elementos de horror e suspense, transformando-se em uma paródia. Em *Mulheres Perfeitas* (*The Stepford Wives*, 2004), roteirizado por Paul Rudnick e dirigido por Frank Oz, Joanna (Nicole Kidman) é uma grande executiva de televisão que, depois de ter um esgotamento nervoso e ser demitida, se muda com a família para a pequena cidade de Stepford.

Os créditos de abertura já indicam o tipo de comentário proposto pelo filme, utilizando imagens de publicidades de décadas atrás que mostram mulheres em situações caseiras e seus utensílios domésticos, como o que há de mais moderno em cafeteiras, geladeiras e fornos.

Figuras 32.1 e 32.2 - Na abertura, mulheres com roupas que remetem à década de 1950 admiram o que há de mais moderno em tecnologia para a cozinha



Fonte: OZ, 2004.

Com suas roupas pretas e cabelos curtos e escuros, Joanna contrasta ainda mais com as mulheres locais do que a protagonista do outro filme, já que elas usam roupas que remetem à década de 1950 e não à moda contemporânea de então, em

uma alusão saudosista a um passado idealizado. Todas são brancas e quase todas são loiras. Ela faz amizade com Bobbie (Bette Midler), uma escritora cuja vida (e a residência) é caótica, e Roger (Roger Bart), um homem *gay* casado com um marido conservador e republicano, todos moradores do local.

Figuras 33.1 e 33.2 - O contraste entre a urbanidade, os cabelos curtos e roupas escuras de Joanna e os cabelos escovados e vestidos coloridos e floridos de suas novas vizinhas



Fonte: OZ, 2004.

Bobbie, como Joanna, se veste com roupas pretas, mas nesse caso, são camisetas largas. Seus cabelos são castanhos e ondulados. Já Roger, que se comporta de uma forma que pode ser apontada como fora do comumente entendido como masculinidade tradicional, usa roupas *preppy* (estilo que ficou conhecido no Brasil como “mauricinho”), incluindo um pulôver rosa amarrado aos ombros.

As insinuações de teor sexual se repetem de forma mais explícita. Quando chegam ao subúrbio, são recepcionados por Claire (Glenn Close), que é uma espécie de liderança das mulheres locais. Ela cumprimenta a filha de Joanna afirmando que é “tão linda quanto o pai”, em atitude elogiosa em relação a Walter (Matthew Broderick). Adiante, outra vizinha diz a ele que ama calças cáqui, complementando “agora eu sei porque é chamado de Banana Republic”, em uma dupla alusão à marca de roupas casuais, mas também ao suposto tamanho do pênis dele. Novamente, as mulheres de *Stepford* se esmeram em reforçar a virilidade dos homens ao seu redor.

Joanna, por sua vez, se esforça para se integrar ao local e, ao contrário de sua contraparte do filme de 1975, logo muda seu jeito de vestir, incorporando tons pastel, ao invés do preto costumeiro, ou seja, ela mesma se inclina a mimetizar a forma como as outras mulheres se portam. Acontece que as vizinhas, sempre sorridentes e com

os movimentos sincronizados entre si, parecem caricaturas ideais de donas de casa. Até mesmo a ginástica, praticada coletivamente por todas em vestidos rodados e floridos, imita movimentos utilizados no cuidado com a casa.

Para completar o tom exagerado da obra, quando Walter é convidado ao Clube dos Homens, uma das esposas é trazida à sala onde estão reunidos. Com o olhar vazio e perdido ela recebe um comando e abre a boca, de onde sai um maço de notas, como se fosse um caixa eletrônico. A sátira acentua a função do corpo feminino como objeto da casa, que agora pode ter, além da função de parceira sexual, trabalhadora doméstica e, talvez, de mãe, a de funcionar como um aparelho eletrônico. De certa forma extrapola-se a perspectiva de Gayle Rubin, que afirma:

O que é uma mulher domesticada? [...] Uma mulher é uma mulher. Ela só se transforma em mulher do lar, em esposa, em escrava, em coelhinha da Playboy, em prostituta, em um ditafone humano, dentro de determinadas relações. Fora dessas relações, ela já não é mais auxiliar do homem, assim como o ouro em si não é dinheiro, etc. (RUBIN, 2017, p. 10).

Para Rubin, portanto, parte da domesticidade de mulheres é marcada exatamente por essas funções de limpeza, companhia, usufruto sexual e até mesmo equipamento assistente de trabalho. A representação do filme, ainda que satírica, dialoga com essa perspectiva. Acontece que o exagero das situações parece enfraquecer a crítica proposta na narrativa. Além disso, não é necessário retroceder décadas ou testemunhar situações absurdas para que o desejo de domínio sobre aqueles corpos seja verossímil.

Assim como no filme original, Joanna percebe que perdeu seus amigos, dessa vez no plural, para o subúrbio, especialmente em virtude de suas aparências. Primeiro ela testemunha Roger anunciando sua candidatura política pelo partido Republicano, com as mandíbulas firmes e um terno escuro e sóbrio.

Partindo de proposições do sociólogo Richard Miskolci, é possível refletir que esse momento do filme reforçaria a ideia de que, por mais certas expressões de sexualidade não heterossexuais sejam deslocadas para o campo do abjeto, daquilo que é impuro ou que causa repulsa (MISKOLCI, 2013, p. 42), essa abjeção é maior quando o desejo foge da normatividade.

A experiência da abjeção deriva do julgamento negativo sobre o

desejo homoerótico, mas sobretudo, quando ele leva ao rompimento de padrões normativos, como a demanda social de que gays e lésbicas sejam “discretos”, leia-se, não pareçam ser gays e lésbicas, ou, ainda, de que não se desloque os gêneros ou se modifique os corpos, o que frequentemente, torna meninos femininos, meninas masculinas e, sobretudo, travestis e transexuais vítimas de violência (MISKOLCI, 2013, p. 44).

Dessa forma, em uma comunidade de masculinidades e feminilidades rigorosamente construídas dentro de padrões específicos de normalidade, o fato de Roger ser *gay* desloca a lógica heteronormativa da fantasia masculina apresentada, no sentido de não haver uma mulher para ser recriada em perfeição. Mas esse deslocamento pode ser minimizado se o *queer*, ou ainda, o não-normativo, for atenuado. Assim, se o personagem não mais se comportar de uma maneira considerada feminina, ou, ainda, feminilizada, mas se apresentar como um homem másculo e de ideais políticos conservadores, sua aceitação na comunidade é garantida.

Figuras 34.1 e 34.2 - Roger antes e depois de sua transformação em um marido de Stepford



Fonte: OZ, 2004.

Depois Joanna encontra Bobbie, com vestido azul rodado e avental primorosamente branco, os cabelos escovados, agora tingidos de loiro, em sua casa impecável. Até que ela mesma é transformada, replicando a icônica cena do supermercado do filme anterior. Mas nesse sentido a *mise en scène* novamente reforça a artificialidade do ambiente, com os produtos completamente sem rótulos e com uma paleta de cores perfeitamente selecionada, em tons pastel. Mas, ao contrário do filme original, nesse a narrativa não se encerra nesse momento.

Figuras 35.1 e 35.2 - Bobbie e Joanna depois de suas transformações, a segunda em uma referência direta ao filme original



Fonte: OZ, 2004.

Ao final se revela que Joanna, em conluio com seu marido, fingiu ter sido transformada para descobrir o que estava acontecendo e dessa vez quem foi responsável por tudo foi uma mulher, Claire. Quando Joanna a questiona, perguntando “Como você pode fazer isso conosco”, como a Joanna de 1973 havia feito, Claire explica: “Eu era exatamente como você. Estressada demais, atarefada demais, amada de menos. Então eu resolvi voltar o relógio no tempo antes da hora extra, antes do tempo de qualidade, antes que as mulheres estivessem transformando a si mesmas em robôs”. Ironicamente, para que isso possa ser feito, ela transforma todas as outras mulheres daquele subúrbio em robôs, sem que tenham escolha, mas mantém a si mesma como uma humana. Justifica suas ações com o argumento de que havia sido traída por seu marido com uma jovem de 21 anos e diz que por isso usou de seus conhecimentos como engenheira genética e cirurgiã neural, bem como os contatos com o Pentágono, a *Apple* e a *Mattel* para conseguir seus objetivos. Ou seja, dentro da paródia a personagem é apresentada como tendo duas formações distintas em áreas complexas. Da mesma forma, pessoas conhecidas poderiam auxiliá-la com questões de vigilância e armamento, computação e tecnologia e, por fim, claro, produção de bonecas.

As mulheres da cidade foram reveladas como ex-CEOs, juízas e cientistas: todas bem-sucedidas. Na década de 1970, na classe social retratada, as mulheres aspiravam por reconhecimento profissional. Já aqui o discurso é de um pós-feminismo: o objetivo já teria sido alcançado, as mulheres escalaram para os melhores cargos e, afinal, isso não as satisfaz, ou melhor, não satisfaz uma delas, capaz de tramar tudo isso. Embora a igualdade de oportunidades e mesmo de salário seja, na

verdade, ainda uma realidade distante, o filme propõe que o tipo de vida de mulheres carreiristas não é vantajoso nem para elas mesmas e, por isso, a solução seria, também, o retorno a modos de vida alimentados por nostalgia. Claire se refere a isso, em seu discurso final, como “um mundo melhor em que homens fossem homens e mulheres fossem celebradas e amadas”, reforçando que existem normas de masculinidades (e mesmo de performatividade de gênero como um todo) a serem cumpridas, que beneficiariam as mulheres. Mas o filme a coloca como clara vilã, ironizando, portanto, suas alegações. Apesar disso, o fato de nessa versão o horror ter sido transformado em sátira faz com que o resultado final seja ambíguo em termos discursivos.

Ironicamente, como toda a motivação vem de um relacionamento extraconjugal, o marido dela, Mike (Christopher Walken) também é revelado ser um robô. Com isso e com a transformação de Roger, o filme indistingue a questão de gênero, que é inicialmente apresentada como central, focando na frustração de um dos cônjuges. Isso apesar de todos os demais robôs serem apresentados como mulheres. Além disso, a presença de Roger entre os robôs embaralha as noções heterossexistas de relacionamentos apresentados, ao mesmo tempo que reforça uma ideia equivocada de que, em um relacionamento entre pessoas do mesmo gênero, uma delas precisa ocupar o papel que seria entendido como do gênero oposto. Por fim, uma reviravolta mostra que Walter decidiu não matar Joanna e substituí-la, ao contrário do que acontece no filme original, em que a protagonista é assassinada. Esse desfecho confere ao filme, ao menos, uma nota esperançosa, embora, embaralhe, novamente, o discurso que tenta articular.

É curioso também que em ambas as versões existe uma gritante ausência de pessoas não-brancas. Como se trata de uma fantasia com um recorte de classe marcado (no primeiro uma classe média de profissionais liberais, no segundo pessoas pertencentes a classes abastadas), isso reforça a ideia de que não há espaço para a não-branquitude na fantasia. Ou seja, além da normatividade de gênero e de sexualidade, há também uma no que tange à raça e à etnia. Isso pode ser interessante, já que o que se está denunciando em ambas as tramas é o espaço de poder que permite o controle dos corpos, e que, nesse caso, seria não só masculino, como branco. Mas também reforça a percepção de que o espaço de poder masculino e branco não é negociável nem mesmo na fantasia. Nas palavras de bell hooks, “é

muito provável que vejamos imagens de pessoas negras que reforçam e restituem a supremacia branca” (HOOKS, 2019, p. 32). O que dizer então da ausência de imagens? Ainda para a autora:

Para aqueles que ousam desejar de modo diferente, que procuram desviar o olhar das formas convencionais de ver a negritude e nossas identidades, a questão da raça e da representação não se restringe apenas a criticar o status quo. É também uma questão de transformar as imagens, criar alternativas, questionar quais tipos de imagens subverter, apresentar alternativas críticas e transformar nossas visões de mundo e nos afastar de pensamentos dualistas acerca do bom e do mau. Abrir espaço para imagens transgressoras, para a visão rebelde fora da lei, é essencial em qualquer esforço para criar um contexto para a transformação. E, se houve pouco progresso, é porque nós transformamos as imagens sem alterar os paradigmas, sem mudar perspectivas e modos de ver (HOOKS, 2019, p. 36-37).

Dessa forma, a proposta de hooks se assemelha, no que tange às questões étnico-raciais, àquelas de Lauretis em relação à gênero, ou seja, a construção de imagens contra hegemônicas, que, mais do que criticar, tenham a função de construir novas opções de realidades. A exceção subentendida aparece no desfecho de *As Esposas de Stepford*: quando Joanna está passeando no supermercado, vê-se por um breve momento, ao fundo, um homem e uma mulher negros, provavelmente um casal, discutindo junto a uma prateleira de produtos. Fica implícito que acabaram de se mudar para aquele subúrbio. Se tudo ocorrer como acontece com os demais, logo mais ele deve ser convidado a ingressar no clube dos homens e a fazer a escolha sobre o futuro de sua companheira. Essa pista deixada no encerramento parece indicar que há a possibilidade de um pacto entre masculinidades que se sobrepõe às questões de raça, ainda que isto esteja ausente por toda a trama até esse momento.

4.7 Não se preocupe, querida, essa fantasia não funcionou

Mais recente, o filme *Não Se Preocupe, Querida* (*Don't Worry Darling*, 2022), dirigido por Olivia Wilde, parece misturar as premissas das duas versões de *Stepford Wives* com *Matrix* (1999), um filme que será abordado com maior profundidade em outro momento. Na trama, com roteiro de Katie Silberman, Alice, interpretada por

Florence Pugh, vive com seu marido Jack (Harry Styles) em um condomínio planejado localizado em uma região desértica. As casas brancas e modernas, com amplos gramados que se abrem para um *cul-de-sac*, servem de palco para uma rotina perfeita: todas as manhãs mulheres bem vestidas se despedem de seus maridos, que embarcam em carros coloridos e brilhantes e dirigem para seus trabalhos. Apenas Alice nunca está produzida pela manhã: geralmente de camisola, robe, ou ainda com uma camisa social displicentemente vestida sobre as roupas íntimas enquanto se despede de Jack. O figurino já dá pistas que a personagem não se conforma do mesmo modo que as demais ao funcionamento do local.

As roupas, os automóveis e todos os detalhes parecem indicar que as personagens estão na década de 1950. Todos os homens do local trabalham em um misterioso *Projeto Victory* (Vitória, em inglês). As mulheres são todas donas de casa, cujas residências são mantidas impecáveis, mas têm tempo para passeios, compras e conversas à beira da piscina, em um ambiente em que a luz do sol sempre brilha dourada. Os casais sempre marcam jantares e festas. Alice e Jack não têm filhos e a vida sexual deles é apresentada como sendo ativa e intensa.

Alice começa a estranhar sua própria vivência quando sua amiga Margaret (Kiki Layne) parece se dissociar do local onde vivem. Margaret se ressentida de um filho que perdeu por ter ido caminhar no deserto, área proibida. Ela afirma que tiraram seu menino como punição pelo comportamento dela, mas não sabe dizer quem seriam “eles”. Suas memórias lhe pregam peças. Em uma festa da vizinhança ela fala, com o olhar fixo, que tudo aquilo é uma mentira, que estão mentindo para todos. Até que um dia Alice vê Margaret em cima do telhado de sua casa com uma faca na mão. Grita para a amiga, mas ela corta a própria garganta e cai lá de cima na grama.

Em um *flash*, Alice desperta em sua própria casa e quando questiona o que aconteceu com Margaret, Jack lhe conta que ela caiu do telhado, recebeu alguns pontos, mas o comportamento repetidamente errático dela fez com que seu marido tivesse sido demitido de Victory. Alice afirma ter certeza que Margaret havia morrido, mas é desmentida tanto pelo marido quanto pelo médico.

A própria Alice começa a ter memórias de momentos anteriores àquela vida. Até que se lembra de seu trabalho como médica, dos longos plantões e de chegar em casa e encontrar Jack a esperando, enfiado junto a um computador, ouvindo sobre

as possibilidades de vida diferentes. Jack havia se candidatado para um programa chamado *Victory*, em que as pessoas selecionadas, deitadas em suas camas, recebem uma espécie de reprogramação e têm um dispositivo metálico acoplado às têmporas.

O filme não explica os processos, mas fica claro que as pessoas, desacordadas, são projetadas em uma espécie de avatar com o qual circulam por uma realidade simulada, que as leva para um passado em que as mulheres teriam tempo para seus maridos, limpariam com dedicação, cozinhariam banquetes, festejariam e ainda teriam disposição para sessões intensas de sexo. Em certo momento também se explica que Jack possui uma relação anterior com Alice, o que significa que alguns dos relacionamentos existentes em *Victory* não possuem contrapartida no mundo real. Não se explica se as mulheres foram inseridas no ambiente de simulação com ou sem consentimento ou se elas mesmas seriam apenas um programa sem uma contraparte humana no exterior. No desfecho, Alice, descobrindo toda a trama, consegue fugir da simulação. Confuso, o filme não parece ter um foco em sua crítica.

4.8 Sexo, trabalho e casa

Vale notar que vários desses exemplos de corpos femininos artificiais que assumem funções sexuais estão inseridos no âmbito doméstico. É como se o combo da mulher perfeita, que Gayle Rubin já discutia, envolvesse o trabalho doméstico, nunca remunerado, e também a atividade sexual, que é remunerada a depender de seu contexto. A cineasta Chantal Akerman tinha apenas 25 anos quando dirigiu *Jeanne Dielman*⁹⁶ (1975), filme em que uma dona de casa viúva é retratada realizando suas atividades domésticas. Com uma proposta estética e política radical, o filme é repleto de planos longos e estáticos que enquadram a protagonista que dá nome ao filme, interpretada por Delphine Seyrig, em tarefas como esticar a roupa de cama ou descascar batatas.

⁹⁶ O filme, considerado um marco do cinema, foi eleito o maior filme de todos os tempos pela revista britânica *Sight and Sound*, em 2022. A revista promove a sua votação a cada 10 anos desde 1952 e dessa vez participaram 1639 pessoas, entre críticas, curadoras, arquivistas e acadêmicas. Em 2012 o filme figurava em 36º lugar. Ele substituiu o reinado anterior de *Um Corpo Que Cai* (*Vertigo*, 1958, de Alfred Hitchcock).

Mas em determinados momentos a câmera não permite que a pessoa espectadora veja o que se passa, e os acontecimentos transcorrem fora do campo de visão, deixando-nos apenas com os sons. É dessa forma que sabemos que para sustentar a casa e seu filho adolescente, Jeanne se prostitui. Sexo é abordado como apenas mais uma atividade que faz parte da rotina de uma dona de casa. Nesse caso, precisa ser remunerado por uma necessidade financeira causada pela viuvez, ainda que no ambiente doméstico. Caso o marido da personagem ainda estivesse vivo, entende-se que a mesma rotina existiria, mas sem remuneração alguma. Dessa forma, o título original, que inclui o endereço da personagem, "*Jeanne Dielman, 23, quai du commerce, 1080 Bruxelles*", é interessante ao vincular sua existência ao local onde mora e onde trabalha, de forma remunerada e não-remunerada.

A cineasta austríaca Sandra Wollner, por sua vez, roteirizou e dirigiu *The Trouble With Being Born* (2020), um filme que aborda a exploração sexual dentro do contexto de casa, mas com um agravante: a protagonista, Elli (Lena Watson) é uma androide com corpo de criança. É ela quem narra o filme, de forma que as pessoas expectadoras são testemunhas de suas percepções sobre os acontecimentos. O homem que se apresenta como pai de Elli reforça memórias de momentos que nunca existiram, viagens nunca feitas, lugares nunca visitados. Elli as aceita e as incorpora e fala de uma tenda na praia, do cheiro de cigarro, do protetor solar e de todas essas referências sinestésicas que ela agrega à sua noção de existência.

Mas, ao contrário de outras androides cinematográficas já mencionadas, Elli não questiona sua existência, não luta para ser vista como humana e nem se vê como tal. Ela demonstra curiosidade por outras formas de vida, como um gafanhoto, uma mosca ou um cachorro, e observa seu próprio corpo nu com o desprendimento de quem o enxerga como um objeto. As suas memórias implantadas servem mais para agradar aos humanos ao seu lado do que a si mesma.

E aí Wollner trabalha a questão da função desse tipo de androide. Considerando que em outras narrativas corpos femininos artificiais são criados como robôs, e, portanto, escravizados, Elli é retratada dentro dessa mesma lógica de servidão, que leva em conta não só gênero, como também idade. Ela afirma que sempre estará junto ao homem que se apresenta como seu pai. Ela atentamente o observa comer e diz que ele segura sua mão até ela dormir. São falas e ações

projetadas para agradá-lo. O incômodo causado pela proximidade dos corpos vai gradualmente se intensificando. O barulho de um cinto que se abre fora de campo confirma uma realidade nauseante: o abuso sexual impingido à robô-criança. O filme questiona os limites éticos na interação humano-máquina e qual é a noção de consentimento em uma criatura programada para aceitar todos os comandos recebidos, incluindo esses que envolvem exploração sexual e pedofilia. Tudo isso se concentra no ambiente doméstico, em torno de uma figura que se apresenta como paterna.

Em filmes como as duas versões de *As Esposas de Stepford* ou *Não se Preocupe, Querida* a percepção de que a função marcadamente sexual dos corpos femininos passa pela domesticidade é reforçada. Per Schelde chega a afirmar que, em se tratando dessa domesticidade, as mulheres de *As Esposas de Stepford* são “dóceis ao ponto da idiotice” (SCHELDE, 1993, p. 223). Para ele:

As Esposas de Stepford é perturbador porque aponta para a discrepância entre o que homens e mulheres desejam em um relacionamento. Mas, em vez de ambas as partes darem e receberem, os homens neste filme cortam suas esposas para que se encaixem em um estereótipo de supremacia masculina. Felizes esposinhas da Disney World, modelos freudianos de acomodação feminina à desigualdade de gênero: as mulheres transformadas compensam sua “falta” (no sentido freudiano) agradando constantemente a quem tem o falo. Elas não têm identidades separadas, nem um eu próprio, nem desejos que não nasçam do desejo de agradar. É especialmente assustador que as mulheres zumbis e seus maridos agressivamente dominantes não sejam apenas paródias irônicas; eles evocam graficamente os ideais apresentados pelo movimento pelo direito à vida e pela direita religiosa. *As Esposas de Stepford* é uma obra complementar a *O Conto da Aia*⁹⁷ (SCHELDE, 1993, p. 224, tradução minha).

Ou seja, o autor compara o filme de 1975 com o romance⁹⁸ escrito por Margaret

⁹⁷ Do original: “*Stepford Wives* is unsettling because it points to the discrepancy between what men and women want in a relationship. But instead of both parties giving and taking, the men in this movie cut their wives so they fit a male supremacist stereotype. Happy little Disney World wives, Freudian models of female adjustment to gender inequality: the changed women make up for their “lack” (in the Freudian sense) by constantly pleasing the one with the phallus. They have no separate identities, no self, no desires that are not born of the wish to please. It is especially frightening that the zombie-women and their aggressively dominant husbands aren’t just ironic parodies; they graphically evoke the ideals presented by the right-to-life movement and the religious right. The *Stepford Wives* is the companion piece to *The Handmaid’s Tale*”.

⁹⁸ Para saber mais sobre o livro *O Conto da Aia*, recomendo a tese *Utopia, feminismo e resignação em The Left Hand of Darkness e The Handmaid’s Tale*, de Ana Rüsche, defendida em 2015.

Atwood (2017) e publicado originalmente em 1985, em que mulheres cisgênero (embora o termo não seja utilizado na obra) são conformadas a um rígido sistema de castas em uma sociedade distópica em algum momento do futuro nos Estados Unidos, país que agora se chama Gilead. O governo e todas as posições hierarquicamente superiores são ocupados por homens. Suas esposas têm papel na manutenção da estrutura social e as demais mulheres são divididas entre Martas, mulheres inférteis que realizam os trabalhos domésticos, e Aias, mulheres férteis que são responsáveis por gestar e parir os filhos dos comandantes. A narrativa é contada em primeira pessoa por uma Aia anônima, que relata sua vida sob o teto de um Comandante e sua Esposa, Serena Joy (ATWOOD, 2017). Em *As Esposas de Stepford* o controle sobre os corpos femininos é menos marcadamente violento, e ainda assim, é necessário para a manutenção daquele subúrbio dentro das estruturas sociais erguidas pelos maridos.

O livro *O Conto da Aia* teve duas adaptações audiovisuais. A primeira é o filme *A Decadência de uma Espécie* (*The Handmaid's Tale*, 1990), dirigido pelo cineasta alemão Volker Schlöndorff e protagonizado por Natasha Richardson (a aia), Faye Dunaway (como Serena Joy) e Robert Duvall (o Comandante). A segunda é a série *O Conto da Aia*, que estreou em 2017 e ainda está em andamento, protagonizada por Elisabeth Moss (a Aia, agora chamada June), Yvonne Strahovski (Serena Joy) e Joseph Fiennes (Comandante Fred). Nem o romance, nem suas versões audiovisuais preocupam-se em explorar as hierarquias para além daquelas pautadas por um discurso de gênero binário e biologizante. O que acontece com pessoas transgênero nessas narrativas com papéis de gênero tão restritos é uma incógnita⁹⁹. E entende-se

⁹⁹ Se Margaret Atwood cria sua obra feminista em torno de marcadores puramente biológicos, Ursula K. Le Guin escreve *A Mão Esquerda da Escuridão* (LE GUIN, 2014), publicado em 1969 e considerado um marco tanto da literatura feminista quanto da de ficção científica, pensando nos aspectos culturais de gênero. Filha de um antropólogo, seu trabalho como escritora é fortemente influenciado pela etnografia, mostrando, em diversos livros, contatos entre diferentes povos, geralmente sob o ponto de vista de uma pessoa estrangeira que relata o encontro. Nesse livro, o humano terráqueo Genly Ai chega, por meio de uma expedição diplomática, ao planeta Gethen, habitado por seres *ambissexuais*. Os gethenianos não têm um sexo biológico fixo, adotando característica entendidas como femininas ou como masculinas apenas no período reprodutivo e alterando sua performatividade de gênero inúmeras vezes ao longo da vida. Nesse sentido, sabendo que sua obra é muito influenciada pela antropologia, é possível inferir que tenha sido inspirada por *Sexo e Temperamento*, publicado por Margaret Mead em 1935 (MEAD, 2009). Posteriormente a autora se desculpou pela concepção heteronormativa da obra e pela linguagem, que utiliza o masculino neutro da norma gramatical. É de se esperar que um povo cuja estrutura social seja tão diferente da terrana no que diz respeito a gênero e às suas relações de poder, também desenvolvesse uma outra linguagem, com outra gramática, como os alienígenas do filme *A Chegada* (2016) que, com sua estrutura temporal cíclica, sem uma noção de presente e futuro, criaram

que é uma sociedade que não mais diferencia em termos de questões étnico-raciais. A autora não especifica se crianças nascidas de aias de certas etnias seriam mais desejadas pelos comandantes do que outras, como acontece hoje em sociedades marcadas pela discriminação racial. De toda forma, a comparação de Per Schelde é interessante ao estabelecer uma relação entre formas menos ou mais sutis de controle dos corpos entendidos como femininos dentro de um sistema de domesticidade hostil a esses mesmos corpos.

A antropóloga Marilyn Strathern realizou uma etnografia na Nova Guiné que complexifica questões sobre parentesco e circulação de mulheres, temas caros à antropologia clássica, apresentando uma perspectiva dos estudos de gênero. Em seu artigo *Sujeito ou objeto? As mulheres e a circulação de bens de valor nas terras altas da Nova Guiné*, ela afirma que a dicotomia entre *pessoa* e *objeto* (nesta pesquisa representados pela dicotomia *humanos* e *androides*), deveria incluir “o controle sobre os produtos de seu trabalho” (STRATHERN, 2014, p. 116). Mas o trabalho doméstico é imaterial, intangível e de difícil avaliação em termos financeiros. A autora continua explicando que “argumentaria que a discussão das relações sociais em termos de controle sobre a propriedade é também uma discussão velada sobre até que ponto esta ou aquela categoria pode atuar como ‘pessoa’” (STRATHERN, 2014, p. 116). Apenas aquelas que são consideradas *pessoas* têm direito de *ter algo*. Nesse ponto, pode-se extrapolar sua reflexão, pensando que as próprias androides, criadas como objetos sob a propriedade e controle daqueles que dizem ser seus maridos, esticam os limites, pelo menos diegéticos, daquilo que pode ser considerado *pessoa*. Assim como na etnografia da antropóloga, existe um desejo de tratá-las como “atoras por seu direito” (STRATHERN, 2014, p. 116), ainda que dentro dos limites de programação ou livre-arbítrio estabelecidos por cada narrativa.

Gayle Rubin compara a relação entre a teoria marxista e a noção de opressão de classe com a opressão de mulheres e, nesse caso, a falta de uma teoria única que explique esse fenômeno, levando em conta a relação entre trabalho doméstico e reprodução do trabalho (RUBIN, 2017, p. 12). Para a autora, partindo do fato de que o capital é a riqueza gerada que se reproduz na mão de obra não remunerada, ou na

uma expressão linguística também cíclica. Assim, seria lógico que o idioma getheniano eliminasse hierarquias de gênero e buscasse uma expressão neutra. Ainda assim, Le Guin, em seu romance, conseguiu extrapolar os limites daquilo que se entendia por gênero e sua performatividade.

mais-valia, o mesmo se aplicaria ao trabalho doméstico:

É preciso cozinhar os alimentos, lavar as roupas, arrumar as camas, cortar as lenhas, etc. O trabalho doméstico, portanto, é um elemento chave do processo de reprodução do trabalhador de que se tira a *mais-valia*. Como são geralmente as mulheres que fazem o trabalho doméstico, já se observou que é por meio da reprodução da força de trabalho que as mulheres são articuladas nonexo da *mais-valia*, que é condição *sine qua non* do capitalismo (RUBIN, 2017, p. 14).

Ou seja, é parte da lógica capitalista que a reprodução do trabalho doméstico, majoritariamente exercido por mulheres, contribui para a produção de *mais-valia*. E muitas vezes o processo de dominação baseado em gênero pode passar por “cultos realizados entre homens, iniciações secretas, conhecimentos esotéricos reservados aos homens” (RUBIN, 2017, p. 15), como é apresentado nessas narrativas, especialmente se considerarmos o papel do Clube dos Homens em *As Esposas de Stepford*. Rubin reforça que esse corpo trabalhador é construído com base em suas condições biológicas, mas também no ambiente e na cultura onde se insere (RUBIN, 2017, p. 15). Nesse caso, os corpos são construídos, com uma composição não revelada, inspirados por um corpo biológico anterior, atendendo às demandas dessa sociedade capitalista por mulheres domesticadas. Tudo isso dentro da lógica da invenção dos robôs, como criaturas escravizadas, utilizadas como mão de obra, novamente aqui reforçando se tratar de trabalho doméstico e sexual. Ela continua:

A fome é a fome, mas o que conta como alimento é algo culturalmente definido e adquirido. Toda sociedade tem alguma forma de atividade econômica organizada. O sexo é o sexo, mas o que conta como sexo é algo culturalmente definido e adquirido. Toda sociedade também tem um sistema sexo/gênero - um conjunto de disposições pelas quais a matéria-prima biológica do sexo e da procriação humana é moldada pela intervenção humana, social, e satisfeita de uma maneira convencional, por mais bizarras que sejam algumas dessas convenções (RUBIN, 2017, p. 17).

Acrescentando ainda:

A fome sentida no estômago não traz indícios da complexidade da culinária. O corpo, o cérebro, a genitália e a capacidade para a linguagem são necessários para a sexualidade humana, mas não determinam seus conteúdos, suas experiências, nem suas formas institucionais. Além disso, não há como pensar um corpo de forma separada dos significados que lhe são conferidos pela cultura (RUBIN, 2017, p. 79).

Dessa forma, Rubin foi uma das autoras responsáveis por articular o conceito de gênero, hoje entendido como as características socialmente construídas atribuídas a masculinidades e feminilidades. Partindo da comparação com a fome, ela explica que esse gatilho de caráter biológico é significado por atividades e experiências que são de caráter social. Para ela, ainda, a organização social do sexo passa tanto pela heterossexualidade compulsória como pelo controle da sexualidade feminina (RUBIN, 2017, p. 31), que, por sua vez, estão presentes em todas essas obras.

Por fim, a autora afirma que boa parte da literatura feminista de então, muito focada nas representações do sexo, não discutia adequadamente o papel da família, da religião, da educação, da criação dos filhos, do Estado e mesmo da desigualdade salarial, entre outros, como criadores e mantenedores da opressão pautada em gênero (RUBIN, 2017, p. 116). Assim, as estruturas sociais da criação de comunidade, das atividades de trabalho viáveis e das regras familiares, presentes nessa sociedade de então, deveriam ser adequadamente analisadas em seu papel na construção do que se entende por gênero. Esses elementos levantados por ela são o que Teresa de Lauretis posteriormente chamaria de tecnologias de gênero e podem ser refletidos na fantasia do cinema. Curiosamente *As Esposas de Stepford* (assim como *Jeanne Dielman*) foi lançado em 1975, mesmo ano da publicação de seu ensaio *Políticas do Sexo*, ou seja, o filme não apenas retrata os anseios reacionários de uma porção da sociedade que resiste às mudanças no que tange a gênero em um momento de rupturas sociais, como dialoga, ainda que talvez de maneira não intencional, com o *zeitgeist* do pensamento feminista da autora, que discutia esse tema naquele momento.

Essas proposições da autora, passíveis de serem aplicadas aos filmes abordados neste capítulo, levam em conta a inexistência de algo que possa ser chamado de “patriarcado” e como o uso do termo esconde outros tipos de marcadores sociais. A partir da década de 1970, pensadoras feministas negras, latino-americanas e de outros grupos subalternizados passaram a questionar a definição monolítica de “mulher”, destacando que as diferenças e particularidades da experiência de mulheridade mediada por outras categorias não pode ser ignorada (COSTA; ÁVILA, 2005, p. 692-693). É nesse período que, partindo de proposições de teóricas como

Patricia Hill Collins (2019; 2021), Gloria Anzaldúa (2000) e Kimberlé Crenshaw (2002), entre outras, em contexto estadunidense, começa-se a abordar o feminismo sob o ponto de vista do que foi chamado de “interseccionalidade”, que pode ser definida na seguinte forma:

A interseccionalidade é uma conceituação do problema que busca capturar as consequências estruturais e dinâmicas da interação entre dois ou mais eixos da subordinação. Ela trata especificamente da forma pela qual o racismo, o patriarcalismo, a opressão de classe e outros sistemas discriminatórios criam desigualdades básicas que estruturam as posições relativas de mulheres, raças, etnias, classes e outras. Além disso, a interseccionalidade trata da forma como ações e políticas específicas geram opressões que fluem ao longo de tais eixos, constituindo aspectos dinâmicos ou ativos do desempoderamento (CRENSHAW, 2002, p. 177).

A interseccionalidade, portanto, é a forma como eixos de opressão, interagem e se articulam afetando as estruturas sociais. O termo foi utilizado pensando em vias ou estradas como metáfora: tomando classe, raça, etnia, gênero, geração e muitos mais, como se fossem vias, entende-se que elas não simplesmente se somam nem se sobrepõem, mas se cruzam criando as ditas intersecções com diversos eixos, complexificando as estruturas de poder e de opressão. Por esse motivo conclui-se a respeito da impossibilidade de se falar de uma experiência “da mulher”, mas sim de experiências de “mulheres”.

Em se tratando das questões étnico-raciais presentes nas obras, por exemplo, existe a quase total ausência de mulheres negras entre as “mulheres perfeitas” da fantasia. Em ambas as versões do filme, as esposas, que mantêm suas aparências quando transformadas por seus maridos no que eles entendem como ideais de feminilidade, são todas brancas. Isso indica, como já comentado, que a fantasia de perfeição marcada no gênero, também é tingida por ideais racializados (e racistas).

Já quando analisamos *Westworld*, essa questão é mais complexa. No filme, conforme descrito anteriormente, as personagens abordadas por protagonistas são todas loiras, criando um ideal de beleza branca que seria almejado pelos visitantes. Mas dessa vez as atividades sexuais não mais acontecem em âmbito doméstico. Servas, empregadas ou prostitutas, todas as mulheres são programadas para aquiescerem aos desejos dos hóspedes, dessa vez em uma fantasia de sedução.

A diferença é ainda maior na série. As personagens todos os dias perdem as memórias dos acontecimentos e recomeçam no mesmo local no dia seguinte. Dolores (Evan Rachel Wood), por exemplo, não é programada para corresponder aos avanços dos visitantes. Como filha de um rancheiro, ela é apresentada como uma boa moça de família, apaixonada pelo xerife. Mas ela é estuprada em cena. A questão do consentimento sexual por parte de robôs programadas para aceitar qualquer ação realizada sobre seus corpos será discutida em outro momento, mas, nesse caso, especificamente, o estupro se torna evidente. Conforme analisado por Martín

O gênero de Dolores e Maeve as diferencia duplamente, tanto como máquinas quanto como mulheres, sujeitando-as à opressão de serem o outro de duas maneiras: como não-humanas e como generificadas no feminino, ao mesmo tempo em que ressaltam sua humanidade e sensibilidade aos olhos do espectador¹⁰⁰ (MARTÍN, 2018, p. 57, tradução minha).

Ou seja, se o olhar do espectador é entendido como masculino, conforme Mulvey (1983), aqui ele reforça a alteridade desses corpos, não só femininos, como não-humanos, mas ao mesmo tempo nos coloca em um processo de identificação com as personagens, humanizando-as.

A questão que salta aos olhos é que as vivências de ambas as robôs, ainda que igualmente processadas em sua alteridade como mulheres, são abismalmente diversas. Dolores é uma mulher branca, loira, jovem, que usa um vestido azul claro que remete a uma imagem de santidade virginal. Maeve (Thandiwe Newton), por sua vez, que opera como seu contraponto na narrativa, é uma mulher negra, mais velha, que trabalha como dona de bordel e se veste de vermelho. As escolhas de cores dos figurinos são significativas e o complexo *Madonna-Prostituta* é patente e agravado pela composição racial das personagens.

No desenvolver da trama, para deslocá-la do lugar de *Prostituta*, Maeve é convertida em outro tropo, o da *Mãe*, quando, em uma falha do seu implante de memórias, lembra-se de ter uma filha em um momento do passado antes de ser programada para a função de cafetina no parque. A decisão, que passa pela concepção das personagens, de marcá-las racialmente (a virgem loira e a prostituta

¹⁰⁰ Do original: “Dolores and Maeve’s gender doubly others them, as both machines and women, subjecting them to the oppression of being the other in two ways: as both non-human and gendered female, while underscoring their humanity and sensitivity to the viewer’s eyes”.

negra) é gritante em sua intencionalidade.

É curioso que o arco de narrativas no cinema de criação de corpos femininos artificiais com fins sexuais começa com o alerta sobre a incontrollabilidade da sexualidade feminina, bem como da tecnologia, em 1927, com *Metrópolis*. Em seguida, com *Westworld* e *As Esposas de Stepford*, em 1973 e em 1975 respectivamente, estendendo-se para *Mulheres Perfeitas*, em 2004. Há uma assimilação da tecnologia como a possibilidade de criação de corpos docilizados, que atendam às necessidades, especialmente as de cunho sexual, dos homens que são seus proprietários.

Capítulo 5 - *Blade Runner*, sexo, amor, memória e definição de humano

“As coisas elétricas também têm suas vidas. Mesmo sendo insignificantes como essas vidas são”.

(Philip K. Dick, 2017, p. 265).

“Eu penso, Sebastian, logo, eu existo”.

(Pris)

“Eu sou tão feliz quando estou com você”.

(Joi)

Existe um padrão, entre as criaturas artificiais, que envolve seu nascimento literário e sua popularização cinematográfica. Quando Mary Shelley publicou seu *Frankenstein* em 1818, sequer se sonhava com a tecnologia que possibilitou a captura de imagens em movimento. Ainda assim, o filme de mesmo nome, lançado em 1931, alçou a criatura protagonista ao patamar de reconhecimento generalizado, moldando, até mesmo, a imagem que se criou dela nos anos posteriores. Com direção de James Whale e uma estética caracterizada por luzes e sombras que dialoga com a influência gótica da autora, a obra retrata a criatura com queixo proeminente, testa longa e elevada e cabelos angulosos, além de parafusos no pescoço. Desde então, essa tem sido a aparência que o monstro de Frankenstein evoca no imaginário popular.

No espaço de pouco mais de um século depois do lançamento de *Frankenstein*, os andróides surgiram da escrita de Auguste Villiers de L'Isle-Adam e os robôs daquela de Karel Capek, para depois virarem personagens no nascente cinema. O conceito se projetou na obra escrita por Thea Von Harbou, que se espalhou pelo mundo com o *Metrópolis* de Fritz Lang a partir de 1927.

No ano de 1968 outra obra literária trouxe mudanças na percepção sobre os corpos artificiais: trata-se do livro *Andróides Sonham Com Ovelhas Elétricas?*, do escritor estadunidense de ficção científica Philip K. Dick. A história se passa na cidade de São Francisco, nos Estados Unidos, em um futuro em que a Terra foi desolada por catástrofes nucleares, na chamada Guerra Mundial Terminus, que tornou inóspita a vida na superfície do planeta. O protagonista é Rick Deckard, um caçador de andróides, casado com uma mulher chamada Iran. Logo na abertura do livro ela o confronta sobre seu trabalho:

- Tira essa mão suja de policial de cima de mim – disse Iran.
- Não sou um policial. – Ele se irritou, embora não tivesse escolhido esse sentimento.
- É pior – ela disse, os olhos ainda fechados. – É um assassino contratado por policiais.
- Nunca matei um ser humano na vida. – Sua irritação cresceu; já tinha se transformado em hostilidade.
- Só aqueles pobres *andys* – Iran disse (DICK, 2017, p. 45).

A questão da escolha dos sentimentos, a que o texto se refere, diz respeito à sintetização de emoções, usada pelos humanos da trama para controle de humor. Mas o que o diálogo entre o casal revela, para além de sentimentos não programados, é como o trabalho do protagonista é uma questão mal resolvida entre eles. Ela não aprova a função e ele se ressentido, diferenciando humanos de andróides (chamados de *andys*) com veemência. Ele já matou, mas jamais matou *um humano*.

No livro, a convivência entre seres humanos e robôs é uma constante. Os humanos socialmente vulneráveis, que não conseguiram migrar para colônias espaciais por falta de recursos, permaneceram na superfície poluída e tóxica, onde nenhum animal orgânico sobrevive. Em virtude da raridade dos animais não-humanos, seus preços são elevadíssimos. Por esse motivo, passou-se a criar e comprar animais eletrônicos. Rick¹⁰¹, por exemplo, tem uma ovelha elétrica, a quem o título da obra faz referência. E foi assim que surgiram, também, os andróides, como mão de obra auxiliar para as pessoas que evacuaram o território terrestre.

Um tímido programa de colonização estava em curso antes da guerra, mas agora que o sol havia parado de brilhar sobre a Terra, a colonização entrou em uma fase inteiramente nova. Em conexão com isso, uma arma de guerra, o Guerreiro Sintético da Liberdade, havia sido modificada; feito para funcionar em mundo alienígena, o robô humanoide - estritamente falando, um andróide orgânico - se tornara a força motriz do programa de colonização. Sob as leis das Nações Unidas, cada emigrante automaticamente ganhava um andróide do subtipo que quisesse, e, por volta de 1990, a variedade de subtipos desafiava o entendimento, do mesmo jeito que os automóveis americanos dos anos 1960. Aquele foi o incentivo crucial para a emigração: o serviço andróide como cenoura, a precipitação radioativa como chibata (DICK, 2017, p. 58).

¹⁰¹ O nome do protagonista é Rick Deckard tanto no livro quanto no filme, mas é chamado de Rick no primeiro e de Deckard no segundo. Repito essas escolhas para diferenciar as duas versões do personagem no livro, indicando a respeito de que obra estou escrevendo,

Rick ficou na Terra e nunca teve um *andy*, como outras pessoas. Como caçador de andróides, seu trabalho mais recente é desativar (eufemismo utilizado no livro para matar) seis deles pertencentes a um modelo novo, Nexus-6, que fugiram de uma colônia em Marte, onde trabalhavam escravizados. O modelo, mais moderno e avançado, é composto por um tipo de matéria orgânica que o torna difícil de diferenciar dos humanos. Ao longo da história, Rick os desativa, não sem ter suas questões morais com a ação.

Segundo a narrativa, os primeiros modelos de andróides podiam ser submetidos ao Teste de Empatia Voigt, que foi inventado pelo Instituto Pavlov na União Soviética (DICK, 2017, p. 71). Mas esse teste não funciona com os *andys* do tipo Nexus-6:

O Nexus-6 realmente tinha 2 trilhões de componentes, além da faculdade de escolher entre 10 milhões de combinações possíveis em sua atividade cerebral. Em 45 centésimos de segundo, um andróide equipado com uma estrutura cerebral dessas poderia assumir qualquer uma das quatorze reações e posturas básicas. Bom, nenhum teste de inteligência pegaria um *andy* desses. Mas, pensando bem, havia anos que os testes de inteligência não apanhavam um *andy*, desde as primeiras toscas variedades dos anos 70. Os andróides do tipo Nexus-6, Rick refletiu, superavam diversas classes de humanos Especiais em inteligência. Em outras palavras, os andróides equipados com as unidades cerebrais Nexus-6, de um ponto de vista pragmático, grosseiro e prático, tinham evoluído para além de um vasto - ainda que inferior - segmento da humanidade. Para o bem ou para o mal. Em alguns casos, o servo havia superado o mestre em habilidade. Mas novas escalas de detecção, como o Teste de Empatia Voigt-Kampff, haviam surgido como critério para fazer esse julgamento. [...] Ele tentava entender - bem como a maioria das pessoas, vez por outra tentava - porque um andróide se debatia inutilmente quando era confrontado por um teste de medição de empatia. Empatia, evidentemente, existia apenas na comunidade humana, ao passo que inteligência em qualquer grau poderia ser encontrada em todo filo ou ordem biológica, incluindo os aracnídeos (DICK, 2017, p. 71-72).

Os andróides, portanto, podem ter capacidade intelectual superior a alguns seres humanos, mas são apontados como desprovidos de empatia. Ao longo dos anos foram desenvolvidos testes para diferenciá-los dos humanos. Eles poderiam ser utilizados até mesmo em casos de fuga, pelos próprios caçadores, por exemplo. Mas os testes mais antigos, baseados apenas na inteligência, deixam de ser eficientes com

os modelos mais recentes e a solução seria testá-los em relação a essa ausência de empatia. O problema é que, conforme explicitado em uma conversa entre Rick e um de seus colegas, Bryant, caso o teste seja aplicado em humanos, é possível que eles também não fossem aprovados na avaliação e fossem mortos como eram os robôs humanoides (DICK, 2017, p. 78). É curioso notar, portanto, que os humanos da narrativa necessitam da mão de obra androide, especialmente em virtude da atmosfera inhóspita do planeta e de suas colônias, mas ao mesmo tempo necessitam que esses andróides tenham um curto prazo de validade e sejam facilmente identificáveis, para que não possam se insurgir contra eles.

O geógrafo David Harvey trabalha, entre outros temas, com a noção de pós-modernidade. É dentro desse tema que ele analisa *Blade Runner* e afirma que os replicantes não são apenas imitações de seres humanos, mas sim réplicas indistinguíveis. Por isso, para ele, esses seres, são mais “simulacros” do que robôs. Além disso, são uma “forma última de força de trabalho de curto prazo, de alta capacidade produtiva e grande flexibilidade (um exemplo perfeito de um trabalhador que possua todas as qualidades necessárias à adaptação a condições de acumulação flexível)” (HARVEY, 2008, p. 278). Harvey confirma, portanto, a marcada proposta caepkiana sobre os andróides da obra: perfeitos para o trabalho intenso em condições insalubres.

Além disso, a semelhança entre criadores e criaturas gera um incômodo ético. Por mais que Rick negue para sua esposa que seja um assassino, ele precisa de subterfúgios para se convencer disso. “Evidentemente, o robô humanoide era um predador solitário. Rick gostava de pensar neles dessa maneira; fazia mais suportável seu trabalho” (DICK, 2017, p. 73). Dessa forma, tomando os robôs como seres violentos e incontroláveis, ele justifica as ações que precisa cometer contra eles.

Ele fica ainda mais confuso quando conhece e se apaixona por Rachael Rosen. Ela se apresenta como sendo da família Rosen, dona da indústria responsável pela fabricação de andróides. Mas, após aplicar nela um teste de empatia, constatou tratar-se ela mesma de uma androide de última geração. Rick estabelece um relacionamento extraconjugal com ela, embora ter relações sexuais com robôs seja ilegal (DICK, 2017, p. 258). Em certo momento da narrativa, eles conversam sobre a situação dela e do seu relacionamento.

– Você sabe qual é o tempo de vida útil de um robô humanoide como eu? – Rachael disse – Eu existo há dois anos. Quanto tempo você calcula que eu tenha pela frente?

– Algo em torno de dois anos – disse ele, após hesitar.

– Eles nunca conseguiram resolver esse problema. Quero dizer, reposição de células. Renovação perpétua ou semiperpétua. Bem, acontece - Ela começou a se secar vigorosamente. Sua face tinha se tornado inexpressiva.

– Eu sinto muito – disse Rick.

– Inferno – disse Rachael –, desculpe ter mencionado isso. De qualquer modo, isso faz com que os humanos não fujam para viver com um androide.

[...]

– Como é a sua mulher?

Ele não respondeu.

– Você...

– Se você não fosse uma androide – Rick a interrompeu –, se eu pudesse legalmente me casar com você, eu me casaria.

– Ou poderíamos viver em pecado, apesar de eu não estar viva – disse Rachael.

– Legalmente, você não está. Mas está de fato. Biologicamente. Você não é feita de circuitos transistorizados como um animal falso. Você é uma entidade orgânica. – E em dois anos, ele pensou, você vai se desgastar e morrer. – Porque nunca solucionamos o problema da reposição das células, conforme você disse. Então eu acho que não importa, de qualquer modo.

Este é o meu fim – Rick disse a si mesmo – como caçador de recompensas (DICK, 2017, p. 222-223).

Desse diálogo se percebe, em primeiro lugar, a preocupação da robô em relação à sua finitude. Quando pragueja ao saber que durará apenas mais dois anos, ficam implícitas sua frustração e sua tristeza, ainda que incertas, uma vez que quem lê o livro não tem como saber se são sentimentos que nascem espontaneamente ou se são programados. O lamento se estende para o fato de que, com um prazo de validade curto, ninguém aceitaria arriscar sua vida em uma fuga potencialmente perigosa para manter um relacionamento com ela. Apesar disso, Rick afirma que se casaria com ela, mas apenas se ela não fosse uma androide, vinculando o relacionamento à sua longevidade. A melancolia que ele manifesta em pensamento reflete a posição incômoda em que se encontra, como caçador de androides que se

envolve com uma presa.

O livro de Philip K. Dick foi levado ao cinema em 1982 pelas câmeras do britânico Ridley Scott, com roteiro de Hampton Fancher e David Webb Peoples. Este é o terceiro longa-metragem do cineasta, que ficou conhecido pela atenção aos detalhes na direção de arte dos filmes anteriores, *Os Duelistas* (*The Duelists*, 1977) e *Alien - O Oitavo Passageiro* (*Alien*, 1979). *Blade Runner: O Caçador de Androides* (*Blade Runner*, 1982), é definido por David Harvey como “uma parábola de ficção científica em que temas pós-modernos, situados num contexto de acumulação flexível e de compressão do tempo-espaço, são explorados com todo o poder de imaginação que o cinema pode mobilizar” (HARVEY, 2008, p. 281). A obra tem a mesma premissa do livro: Rick Deckard, interpretado por Harrison Ford, e agora chamado preferencialmente pelo sobrenome, é um caçador de androides, que, por sua vez, são denominados replicantes, criaturas cujos corpos não pertencem a eles mesmos e que servem apenas ao propósito dos humanos. Os temas da escravidão robótica e da sciência, novamente, aparecem com força na história, levando ao questionamento a respeito da ética do uso desses corpos na narrativa diegética.

Deckard é contactado por Gaff (Edward James Olmos), que o encarrega de localizar e desativar um grupo do modelo Nexus 6 que fugiu das colônias fora da Terra para a cidade de Los Angeles, nos Estados Unidos, onde o caçador atua. Na abertura do filme, um letreiro nos informa que esses androides são mais ágeis e fortes que os humanos, e pelo menos tão inteligentes quanto os engenheiros genéticos que os criaram. Da mesma forma, explica que eles eram mantidos escravizados, para que realizassem as tarefas perigosas dos processos de colonização, mas, em virtude de sua periculosidade, são proibidos em nosso planeta. A narrativa se passa em novembro de 2019.

A cidade é escura, em constante penumbra, chuvosa, suja e desolada, com enormes arranha-céus deteriorados, letreiros de neon e painéis luminosos com imagens publicitárias. Carros voam pelo céu e explosões de chamas saem das construções. Conforme Giovanni De Matteo e Salvatore Proietti

Os espaços por onde se movem [...] os replicantes e caçadores de recompensas de *Blade Runner* são ambientes reciclados, lugares há muito abandonados, marcados em sua própria destruição por um poder passado que influencia e molda o presente, e nos quais os

protagonistas se refugiam e encontram a oportunidade de uma redenção parcial¹⁰² (DE MATTEO; PROIETTI, 2019, p. 20, tradução minha).

Para os autores, pesquisadores de literatura e ficção científica, a estética criada para a cidade Los Angeles em *Blade Runner*, junto com outras obras dessa época, como *Alien* (1979), do próprio Ridley Scott, e *Fuga de Nova York* (1981), de John Carpenter, foram marcos do cinema e impuseram “a imagem de um futuro degradado, decadente, sujo e ameaçador”¹⁰³ (DE MATTEO; PROIETTI, 2019, p. 24, tradução minha)¹⁰⁴. Scott teria impregnado o imaginário com esse tipo de “megalópole noturna caótica, multiétnica e perigosamente à beira do colapso ambiental”¹⁰⁵ (DE MATTEO; PROIETTI, 2019, p. 24, tradução minha). O sociólogo Vanni Codeluppi também atribui à mistura de elementos que compõem a direção de arte do filme, referenciada em diversas obras posteriores, de ficção científica, mas não somente, parte de seu êxito:

O sucesso de *Blade Runner* deve-se provavelmente ao extremo cuidado formal com que este filme foi realizado, mas também ao fascínio de uma atmosfera em sintonia com um gosto estético tipicamente pós-moderno, com arquiteturas, mobiliário, objetos e signos que entrelaçam com grande liberdade diferentes épocas e estilos expressivos¹⁰⁶ (CODELUPPI, 2017, p. 13, tradução minha).

No centro do território urbano retratado, o edifício das Indústrias Tyrell, responsáveis pela fabricação dos andróides, se ergue em forma piramidal, remetendo ao prédio de Job e à própria torre de Babel em *Metrópolis*. Nas ruas molhadas, vê-se

¹⁰² Do original “Gli spazi in cui si muovono [...] i replicanti e i bounty hunters di *Blade Runner*, sono ambienti riciclati, luoghi abbandonati da tempo, segnati nella loro stessa distruzione da un potere passato che influenza e plasma il presente, e in cui i protagonisti si rifugiano e trovano l’occasione per un parziale riscatto”.

¹⁰³ Do original: “l’immagine di un futuro degradato, decadente, sporco e minaccioso”.

¹⁰⁴ O escritor Gianluca Didino aponta que há, em *Blade Runner*, elementos de *Cli-Fi*, subgênero do *Sci-Fi* que, como o trocadilho do nome indica, lida com as consequências das alterações climáticas, como “representação de um mundo tornado completamente estéril por uma crise climática global” (DIDINO, 2019, p. 82). Outros filmes que lidam com temas semelhantes citados pelo autor são *O Dia Depois de Amanhã* (*The Day After Tomorrow*, 2004) e *2012* (2009), de Roland Emmerich, *Interestelar* (*Interstellar*, 2014), de Christopher Nolan, *Mad Max: Estrada da Fúria* (*Mad Max: Fury Road*, 2015), de George Miller, e *Filhos da Esperança* (*Children of Men*, 2006), de Alfonso Cuarón.

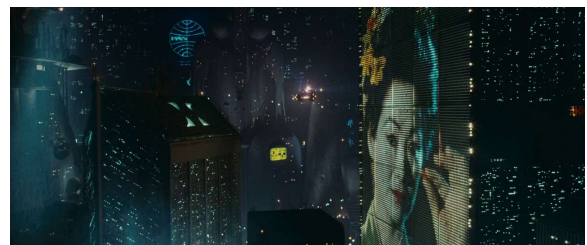
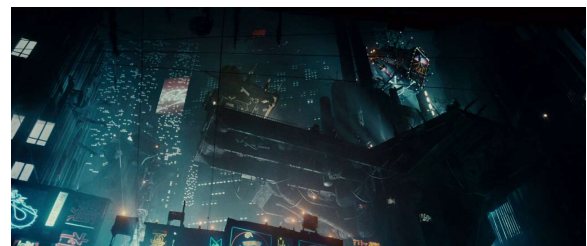
¹⁰⁵ Do original: “l’immagine di un futuro degradato, decadente, sporco e minaccioso” e “megalopoli caotica, multiétnica, notturna e pericolosamente in bilico sull’orlo del collasso ambientale”.

¹⁰⁶ Do original: “Il successo di *Blade Runner* è probabilmente dovuto all’estrema cura formale con la quale questo film è stato realizzato, ma anche al fascino di un’atmosfera in sintonia con un gusto estetico tipicamente postmoderno, con architetture, arredi, oggetti e segni che intrecciano in grande libertà epoche e stili espressivi differenti”.

uma população cosmopolita com forte influência japonesa no idioma, nas roupas e nas comidas. Harvey também destaca que essa colagem de influências é algo que ajuda a classificar o filme como marcadamente pós-moderno. Para o autor:

O sentido da cidade no nível da rua é caótico em todos os aspectos. Os projetos arquitetônicos são uma mixórdia pós-moderna- a Tyrell Corporation está abrigada em algo que parece uma réplica de uma pirâmide egípcia, colunas gregas e romanas se misturam nas ruas com referências à arquitetura maia, chinesa, oriental, vitoriana e contemporânea (dos shoppings). Os simulacros são legião. Corujas geneticamente reproduzidas voam, e cobras escorregam pelos ombros de Zhora, uma replicante geneticamente reproduzida, enquanto esta se apresenta num cabaré que parece uma imitação perfeita dos da década de 20 (HARVEY, 2008, p. 279).

Figuras 36.1, 36.2, 36.3, 36.4 e 36.5 - A cidade e o edifício central em *Metrópolis* e em *Blade Runner*



Fonte: LANG, 1927; SCOTT, 1982.

Apesar da falta de obediência e da tendência a tomar decisões por conta própria, os replicantes possuem um sistema de segurança criado pelos humanos: sua

vida útil é de apenas quatro anos, assim como no livro. Além disso, recebem memórias implantadas sobre sua infância e juventude, de forma que nem sempre têm consciência de que não são humanos, o que garante maior conforto a suas vivências e uma menor chance de rebelião.

Entre aqueles que Deckard deve desativar estão Leon (Brian James), que no começo do filme havia matado um caçador que tentou aplicar nele o teste Voight-Kampff, além de Zhora (Joanna Cassidy), Pris (Daryl Hannah) e Roy Batty (Rutger Hauer). Corpos andróides que precisam ser desativados porque não podem ser controlados. Em se tratando de mulheres replicantes, mais especificamente, porque não podem ser controladas e, acima de tudo, porque não são corpos normativos. O andróide é o outro a ser controlado. A questão é: o que define um corpo como sendo humano?

5.1 A memória e a tragédia de não conhecer sua própria natureza

Deckard se dirige ao Edifício Tyrell, onde é apresentado a Rachael, sobrinha do dono da empresa. No livro, a personagem de mesmo nome é descrita dessa forma:

As proporções de Rachael, ele notou mais uma vez, eram estranhas; com o volumoso cabelo negro, sua cabeça parecia grande; e por causa dos seios diminutos, seu corpo assumia uma silhueta esguia, quase infantil. Mas seus olhos enormes, de cílios elaborados, só poderiam pertencer a uma mulher adulta; ali terminava a semelhança com uma adolescente, Rachael descansava ligeiramente sobre a parte dianteira dos pés, e seus braços, do modo como pendiam, curvavam-se nas articulações. A postura de um cauteloso caçador, ele refletiu, talvez da espécie Cro-Magnon. A raça dos caçadores altos, disse a si mesmo. Sem excesso de carnes, uma barriga plana, nádegas pequenas e peitos ainda menores - Rachael havia sido modelada à compleição celta, anacrônica e atraente. Abaixo do short curto, suas pernas, esbeltas, tinham um caráter neutro e não sexual, não muito bem-acabadas em suas deliciosas curvas. A impressão geral era boa, no entanto. Ainda que definitivamente a de uma garota, não de uma mulher. Exceto pelos olhos inquietos, ardilosos (DICK, 2017, 212-213).

O corpo da andróide é descrito como quase infantil no livro, mas no audiovisual,

Rachael, interpretada por Sean Young, parece uma mulher completamente adulta, com um ar que mistura o desafio e a melancolia. Deckard espera ser atendido em uma enorme sala com uma longa mesa de reuniões na indústria Tyrell. O ambiente escuro, mas grandioso, com piso de lajotas, tem diversos móveis que aparentam antiguidade e é rodeado por grandes pilares adornados que sustentam um pé direito altíssimo. A adjetivação deve dar conta da dimensão do ambiente. A parede dos fundos é totalmente aberta, descortinando outros edifícios e um céu cinza onde brilha um sol amarelo. Há uma coruja empoleirada no canto da sala. Seus olhos cintilam com um estranho brilho opaco, da mesma forma que fazem os olhos de replicantes.

Conforme Rachael se aproxima, sai da escuridão em direção ao lado iluminado do recinto e é possível ver o traje austero que veste, composto por saia lápis abaixo dos joelhos e um *blazer* de manga longa, com tecido de tessitura escamosa e detalhes brilhantes, cortado com ombros amplos e estruturados, cintura marcada, numa silhueta de ampulheta exacerbada, com gola fechada em torno do pescoço, abotoado até em cima, finalizado com um *scarpin*, todos pretos. Suas unhas pintadas de vermelho combinam com o batom da mesma cor, brilhando no lusco-fusco do lugar com uma camada de *gloss*, e suas bochechas são levemente rosadas com a maquiagem. Os cílios em torno dos grandes olhos melancólicos são longos, como de uma boneca, e o cabelo escuro, que contrasta com sua compleição pálida, é preso em uma franja que se modela em uma onda sobre a testa, finalizado em um coque na nuca.

A estética da obra dialoga com a tradição do cinema *noir*¹⁰⁷, como ficaram conhecidos um conjunto de filmes policiais realizados nos Estados Unidos a partir do final da década de 1930 e principalmente de 1940. Caracterizados pela atmosfera fatalista, geralmente (mas nem sempre) com uma história de crime e investigação, eles eram protagonizados por um detetive viril, muitas vezes vestido com chapéu e *trech coat*, e uma *femme fatale*, uma mulher fatal sedutora que poderia levar o primeiro

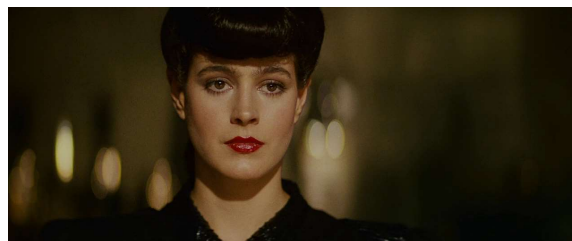
¹⁰⁷ Segundo Jacques Aumont e Michel Marie, “As ficções americanas da década de 1930 – romances e filmes – caracterizam-se por sua violência e sua visão amarga, e até mesmo desiludida, da sociedade liberal na era da depressão. Recebidas na Europa com uma certa defasagem, essas produções tocaram por seu aspecto sombrio, e esse traço se tornou o sinônimo de todo um período do gênero policial. Uma coleção de romances policiais, lançada em 1945, pela editora Gallimard, foi chamada de “*Série noire*” (“Série Negra”), e o mesmo epíteto foi utilizado pela crítica, na Liberdade, a respeito das adaptações de D. Hammett ou R. Chandler. Tal denominação – que, estranhamente, passou sem modificações para o inglês, perdurou e acabou designando um verdadeiro subgênero do filme policial” (AUMONT; MARIE, 2012, p. 212-213).

a se perder (AUMONT; MARIE, 2012, p. 213). A atmosfera obscura, os cigarros fumegantes e a luz que se filtra por entre persianas, numa fotografia marcada por luzes e sombras plasticamente contrastadas, são alguns elementos estéticos do filme *noir* que se repetem em *Blade Runner*. Alguns desses filmes também têm narração em voz *over* e estrutura em *flashback*.

Esse era o caso do próprio *Blade Runner* quando foi lançado. Assim como *Metrópolis*, o filme teve diferentes cortes. Em 1982, a versão de cinema sofreu severas interferências por parte dos produtores e foi lançado com uma narração com a voz de Harrison Ford e um final feliz que contrastava com a atmosfera desolada e pessimista do filme. Em 1992, no aniversário de 10 anos da obra, foi lançada a versão *Director's Cut*, que corrige alguns dos problemas. Mas a visão de Ridley Scott só foi concretizada realmente em 2007, no aniversário de 25 anos de lançamento, com a versão *The Final Cut* (CODELUPPI, 2017, p. 9), usada como referência nesta pesquisa.

Tendo isso em mente, não é de se surpreender que toda a imagem descrita de Rachael parece tomar emprestada, principalmente, daquela de Mildred, protagonista interpretada por Joan Crawford de *Alma em Suplício* (*Mildred Pierce*, 1945), um memorável melodrama *noir*. Ao evocar a aparência de um conjunto de atrizes da Hollywood clássica de um gênero específico, Rachael também informa seu papel na narrativa e se insere em um histórico de feminilidade marcada pela branquitude, iluminada com luz difusa que compões uma aura divina, mas, em última instância, trágica.

Figuras 37.1, 37.2, 37.3, 37.4 e 37.5 - Mildred Pierce, interpretada por Joan Crawford, e Rachael Tyrell, por Sean Young, com estética que remete à primeira personagem

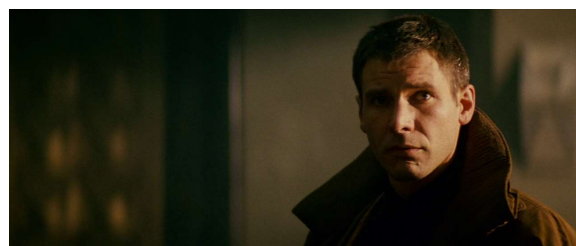


Fonte: CURTIZ, 1945; SCOTT, 1982.

A aparência de Deckard vem da mesma tradição estética. Ele veste camisa cinza, calça e gravata marrons e um longo sobretudo com gola de proporções exageradas, confeccionada em tecido rígido, erguida em torno da nuca, traje que o acompanhará por todo o filme. De Humphrey Bogart na década de 1940 a Dick Tracy na de 1990, o uso do sobretudo estilo *trench coat* é recorrente entre os personagens detetivescos de filmes *noir* ou que a eles remetem. No livro, ele é descrito como um homem que não se destaca pela aparência:

Sob a luz irregular, o caçador de recompensas parecia um homem mediano, não muito impressionante. Rosto redondo, careca, feições bem proporcionadas; como um funcionário em um escritório burocrático. Metódico, mas informal. Não tinha o porte de um semideus; nem um pouco parecido com o que Isidore imaginava (DICK, 2017. p. 243).

Figuras 38.1 e 38.2 - Humphrey Bogart no romance com inspiração noir *Casablanca* (1942) e Harrison Ford em *Blade Runner*



Fonte: CURTIZ, 1942; SCOTT, 1982.

Mas Harrison Ford ficou famoso justamente por seus papéis recorrentes, na década de 1980, que evocavam um tipo específico de masculinidade. Em *Star Wars: Episódio IV - Uma Nova Esperança* (*Star Wars: A New Hope*, 1977), *Star Wars: Episódio V O Império Contra-Ataca* (*Star Wars: Episode V: The Empire Strikes Back*, 1980) e *Star Wars, Episódio VI: O Retorno do Jedi* (*Star Wars: Episode VI - Return of the Jedi*, 1983), ele viveu o caubói espacial Han Solo. Em *Os Caçadores da Arca Perdida* (*Raiders of the Lost Ark*, 1981), *Indiana Jones e o Templo da Perdição* (*Indiana Jones and the Temple of Doom*, 1984) e *Indiana Jones e a Última Cruzada* (*Indiana Jones and the Last Crusade*, 1989), por sua vez, interpreta o arqueólogo ladrão de antiguidades Indiana Jones. Ambas as franquias se sobrepõem cronologicamente e os personagens são homens durões e charmosos, que atiram primeiro, que beijam sem esperar consentimento, moralmente ambíguos, mas que, afinal, são os heróis desses filmes. Pode-se evocar a noção de persona cinematográfica, conforme definida pelo antropólogo Felipe Sobral, para analisar a filmografia do ator:

A noção de persona cinematográfica consiste em um ponto de acesso particularmente conveniente uma vez que estabelece a mediação entre a imagem artística e a trajetória social do artista; ela é um produto oriundo da relação histórica entre, de um lado, o intérprete e a estrutura de produção e, de outro, a imagem do intérprete e o público cinematográfico (SOBRAL, 2015, p. 18-19).

Portanto, a imagem de Harrison Ford está indelevelmente vinculada, para o público, a esse tipo de construção de masculinidade. Deckard, como um detetive de filme *noir*, toma emprestado de toda uma genealogia de personagens desse gênero anteriores a ele, mas se funde à imagem do ator, reiteradamente utilizada dentro desse padrão pela indústria cinematográfica. Para Sobral, ainda, “a ideia de persona consiste em uma individualidade artística delineada pela performance na tela, a partir da qual é descrita através de traços físicos e gestos corporais” (SOBRAL, 2015, p. 65). Dessa forma, é impossível dissociar esses personagens da própria fisicalidade do ator. Como afirma Morin, “Uma estrela de cinema tem duas vidas: a de seus filmes, e sua vida real. Na verdade, a primeira tende a absorver a outra (MORIN, 2013, p. 59). Ou seja, quando a pessoa espectadora olha Harrison Ford, atuando ou não, sua imagem se embaralha com a desses personagens e evoca o misto de características a eles vinculadas. Deckard é mais um nessa linha do tempo, que reforça a mesma lógica da persona do ator.

Para o filósofo Steven Shaviro, o pastiche de elementos usados por Scott, incluindo as referências ao cinema *noir*, se relaciona à proposta pós-moderna do filme em que o simulacro tenta perseverar:

A reciclagem irônica das personagens de filmes *noir* de Scott em um cenário simulacionista e pós individualista é totalmente coerente com seu uso de iluminação por trás, estilo *noir*, visando criar uma série de cenários suntuosos, porém essencialmente estáticos. O mundo de ficção científica de *Blade Runner* é estranhamente permeado de nostalgia. O filme cria seu futuro destruído não com elementos do passado, mas a partir de sua ausência. O desejo por cenas e situações obsoletas, para a legibilidade fácil de convenções de tipo e gênero, é validada - em vez de frustrada - pela irrelevância e inacessibilidade de tais cenas e convenções, e pela artificialidade ostentatória de sua reprodução pós-moderna. A simpatia do filme pelos problemas de seus replicantes é expressa formalmente no pictorialismo decorativo consciente de Scott. Tal estilo chama a atenção deliberadamente para sua própria falsidade e transitoriedade, e, no entanto, anseia capturar o tempo, para fazer suas ilusões durarem o máximo possível. Como o replicante vivido por Rutger Hauer, chegamos ao fim do filme com memórias admiráveis que vão desaparecendo, visões que não são realmente as nossas próprias (SHAVIRO, 2015, p. 12).

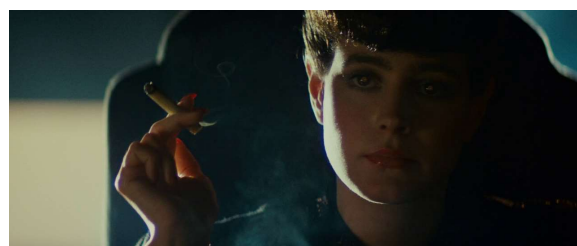
Na sequência da cena, Rachael, em pé, pergunta a Deckard, sentado, se ele já desativou um humano por engano. Deckard desvia os olhos, mas logo torna a

sustentar o olhar e responde com um lacônico mas efusivo não. Rachael complementa que na sua posição isso é um risco. A questão da dificuldade de diferenciação de andróides em relação a humanos e a suspeita de que os testes possam falhar permeiam tanto o livro quanto o filme.

Tyrell (Joe Turkel), o dono da indústria e tio de Rachael, se aproxima e pergunta se o que ocorre ali, na conversa entre os dois, seria um teste de empatia. Então informa a Deckard que ele conheceu sua sobrinha, desafiando-o a usar o teste Voight-Kampff nela, para provar que não falharia se usado em humanos, mostrando um resultado negativo para ter certeza dos positivos. Uma série de cortes rápidos mostra em primeiro plano o rosto dos três, sérios, enquanto trocam essas palavras, terminando com um plano de Rachael esboçando um leve sorriso.

Deckard tira de uma maleta seu equipamento, que inclui um conjunto de lentes e telas que focam nos olhos de Rachael. Uma espécie de persiana desce pela abertura inclinada da sala, bloqueando parcialmente a luminosidade dourada que vem do exterior. O rosto de Deckard é iluminado por um fio de luz em sua metade inferior. O dela está na contraluz, fotografado com clareza apenas na lateral. Um plano detalhe mostra a simplicidade sofisticada da máquina utilizada no teste: uma espécie de braço hidráulico com alguns fios elétricos e uma lente na ponta. A lente amplia a imagem de um dos olhos de Rachael, verdes, em uma tela, auxiliando a visualização da dilatação da pupila.

Figuras 39.1 e 39.2 - Deckard testa e Rachael é testada



Fonte: SCOTT, 1982.

O filme recria a cena conforme foi narrada no livro, na sequência em que Rick

presta atenção na reação de Rachael às perguntas, com foco na empatia com outros seres vivos. Deckard questiona o que ela faria se recebesse de presente uma carteira de couro de bezerro. Ela responde que não aceitaria o presente e denunciaria a pessoa à polícia. Ele especula o que ocorreria se ela tivesse um filho pequeno e descobrisse que ele tem uma coleção de borboletas e lhe mostrasse o vidro que usa para matá-las, então ela afirma que levaria a criança ao médico. No cenário seguinte ele propõe que uma vespa pousasse em seu braço e ela responde sem titubear que a mataria. Em seguida sugere que ela está lendo uma revista e vê uma foto de página inteira de uma moça nua. Enquanto segura elegantemente um cigarro, entre baforadas, ela pergunta de volta de forma jocosa: “Isso está testando se eu sou uma replicante ou se sou uma lésbica, senhor Deckard?”, ao que ele pede para que ela apenas responda à pergunta. Ele diz que ela mostra a foto para seu marido e ele gosta tanto que a pendura na parede do quarto deles. Rachael diz que não o deixaria fazer isso, ao que ele responde “por que não?” e ela afirma que ela deve ser o suficiente para ele.

É interessante notar que toda essa sequência de perguntas e respostas é transposta para o filme como está redigida no livro. Mas essa última questão tem uma alteração importante: no livro, a moça nua está deitada em um tapete de pele de urso. Dessa forma, a questão, como nas outras, se vincula ao aspecto de violência ou morte de animais, já raros, e da empatia do objeto do teste em relação a eles, e não ao relacionamento com o hipotético marido. Mas Rachael, na narrativa literária, não percebe a importância do animal morto ao ser questionada, demonstrando que não é um ponto que a sensibiliza. No filme, o tema passa a ser a intimidade, a confiança e o ciúme entre o casal, levando o ponto central da pergunta para o campo da sexualidade e do relacionamento.

Depois disso, no livro, Rick menciona um chef que colocaria uma lagosta para ser cozida viva. Ela se mostrou horrorizada, mas o equipamento não mediu nenhuma alteração em seu pulso e pupila: tratava-se de uma reação simulada. Após uma série de perguntas com resultados similares, ele constata que ela não é humana.

No filme de Scott, Deckard fala em ostras cruas e Rachael umedece os lábios, bate as cinzas de seu cigarro e espera ele terminar de falar, sem se atentar para o animal. Ele, que até então estava inclinado para frente conferindo os painéis de sua

máquina, se recosta na cadeira, em silêncio, a observando, enquanto desliga o equipamento. Ela sustenta o olhar de volta, em um plano e contraplano. O tio pede que ela se retire e ela, com expressão de descontentamento, se levanta e deixa o recinto, que é enquadrado em um plano aberto.

O seu tio agradece enquanto ela se afasta. Fora de quadro, Deckard pergunta: “Ela é uma replicante, não é?”. A câmera enquadra Tyrell, que é iluminado pelo lado esquerdo de seu corpo, perpendicular em relação a abertura da janela. Ele diz estar impressionado e pergunta, levando a mão ao queixo, quantas questões geralmente Deckard precisa para chegar a essa conclusão. Deckard explica que 20 ou 30, com referências cruzadas. Tyrell constata que foram mais de 100 perguntas com Rachael, ao que Deckard responde, virando-se na cadeira em sua direção, que “ela não sabe” (“*she doesn’t know*”, no original), referindo-se à ignorância da personagem sobre sua natureza fabricada. Tyrell diz que ela está começando a suspeitar. Ele efusivamente rebate como pode ela não saber o que ela mesma é, dessa vez trocando o pronome pessoal “*she*”, no feminino, por “*it*”, pronome neutro utilizado para referir-se a coisas e objetos. Ou seja, imediatamente após a sua própria constatação com o teste, Deckard não revogou o tratamento humano a Rachael, mas com a confirmação do seu tio, que revela ser, na verdade, criador dela, passa a tratá-la como uma *coisa*.

Rick Deckard é sempre questionado sobre a eficiência dos testes de diferenciação disponíveis e se já teriam sido realizados em humanos, permitindo um resultado negativo comprovado. Ele mesmo parece ter dúvidas se seria realmente um humano. Para o filósofo Thomas Macho, as diferenças entre o romance e a sua adaptação cinematográfica não afetam o ponto central das duas obras, que é justamente a indistinguibilidade entre os animais não-humanos, os seres humanos e as máquinas (MACHO, 2017, p. 14).

Na sequência, Tyrell explica que Rachael é um experimento. Afirma que começaram a perceber uma estranha obsessão dos androides. Com tudo que experienciavam emocionalmente em tão pouco tempo que se permite que vivam, passaram a receber um passado para dar sustentação a suas emoções e para que, assim, fossem mais facilmente controlados. Deckard parece consternado quando constata que ele está falando de memórias.

Codeluppi comenta que, em narrativas ficcionais, o perigo se esconde no outro, ou naquilo que é visto como estrangeiro ou diferente, como é o caso de *Alien*. Em *Blade Runner* esse medo ganha profundidade pela quase impossibilidade de diferenciar quem é esse outro, ou ainda, quem pertenceria à “sua própria espécie” (CODELUPPI, 2017, p. 15). Na versão *The Final Cut* do filme, Deckard sonha com um unicórnio e, em certo momento, Gaff lhe entrega um origami com a forma do animal fantástico. Essa ação pode significar que as memórias e sonhos do caçador de recompensas são implantadas. Gaff poderia, talvez, acessá-las por meio de sua ficha. Mas pode também ser apenas uma coincidência que tem a função narrativa de perturbar a certeza do protagonista a respeito de sua própria humanidade. Para Codeluppi, se não é possível delimitar de maneira correta quem seria esse “outro” que é um inimigo, não é possível combatê-lo (CODELUPPI, 2017, p. 15). Mais que isso, se o protagonista fosse ele mesmo um replicante, os demais replicantes não estariam em um lugar de alteridade. Se Deckard fosse um replicante, quem seria o outro? Esse é um questionamento que paira sobre a narrativa nessa versão.

Em outro momento da narrativa, Rachael vai até a casa de Deckard, ansiosa, questionar porque ele falou que ela era uma replicante. O ambiente escuro tem alguns poucos pontos de luz artificial e uma janela coberta por persiana que deixa entrar pouca luminosidade do exterior. As paredes são em tom ocre e cobertas com formas geométricas que remetem a algum tipo de construção da antiguidade. Ela mostra a ele fotos com sua mãe. Ele se senta e começa a listar memórias de infância dela. A câmera a registra em *plongée*, altiva, observando-o impassível. Deckard completa que esses momentos são implantes de memória de outras pessoas. Ela fecha os olhos e os reabre, ainda em silêncio, com eles marejados de lágrimas. Enquanto as lágrimas descem pelo seu rosto, ele pede que ela vá pra casa. Ela ainda está silenciosa quando ele lhe oferece um copo de água, mas enquanto vai buscá-lo, ela sai correndo, deixando para trás a foto de sua mãe.

5.2 A caçada aos androides

Com a função de aposentar os androides ainda em mente, Deckard consegue

rastrear Zhora (Joanna Cassidy), que está trabalhando em um bar, disfarçada como dançarina exótica, na companhia de uma cobra, artificial assim como ela mesma. A função original da personagem em sua condição de servidão não é clara, mas sua ficha informa que teria sido reprogramada para cometer homicídios e é apresentada como sendo “bela e fera” simultaneamente.

É interessante que no livro *Andróides Sonham com Ovelhas Elétricas*, nem a personagem, nem o seu disfarce como aparecem no filme existem. Ela pode funcionar como uma adaptação (ou ser comparada com a função narrativa) da personagem Luba Luft, que, no livro, é uma androide Nexus-6 que se disfarça como cantora de ópera. Antonio Caronia aponta uma curiosa tendência de autores de ficção científica de retratar o ciborgue vinculado ao mundo do espetáculo. Para o autor, tal fato parte da lógica de entendê-lo com um “*freak* tecnológico” (CARONIA, 2008, p. 57), um monstro que poderia ser exposto em um circo, tomando-se que o picadeiro é o local que historicamente é delegado àqueles que são entendidos como monstruosos. A própria etimologia da palavra monstro tem um duplo sentido. Pode ser algo maravilhoso, algo a ser exposto, uma vez que o radical latino *monstrum* deu origem ao verbo mostrar, mas também se relaciona a *monere*, que pode significar advertir (CARONIA, 2008, p. 22), que pode ter o sentido de algo a se temer. Essa reflexão sobre corpos artificiais e híbridos expostos em espetáculos remete, inclusive, àqueles que lutam pela sobrevivência em uma arena de batalhas no filme *A.I.: Inteligência Artificial* (*A.I. Artificial Intelligence*, 2001).

Mas, no caso específico de *Blade Runner*, ambas as versões das personagens se valem de profissões na área da performance. A diferença é que elas o fazem ocultando seu caráter robótico, fazendo uso da passabilidade humana. Seu status de *freak* não é o que atrai o público, mas o que chama a atenção da pessoa leitora ou espectadora. O que se destaca é que Luba trabalha com uma arte considerada erudita, enquanto Zhora trabalha com um tipo que é sexualizada e desvalorizada, uma alteração sugestiva para o filme.

O corpo nu de Zhora é coberto por pequenos cristais. Deckard se apresenta como um membro de um comitê de moralidade e ela, que parece suspeitar da aproximação do estranho, ganha tempo tomando banho e removendo a maquiagem do corpo. A câmera a enquadra em primeiro plano, do colo para cima, pensativa

debaixo da água que cai do chuveiro. Depois de secar os cabelos, senta-se nua para vestir intrincadas botas de salto alto com cano longo e um conjunto de calcinha e sutiã, esse segundo rígido e preso apenas à frente de seu corpo. Provavelmente entendeu que estava em perigo, porque aproxima-se dele e desfere um golpe que o deixa caído e sem ar. Tenta estrangulá-lo, mas, com a aproximação de outra pessoa, hesita, agarra uma capa de chuva transparente e a veste enquanto sai correndo.

Deckard persegue-a implacavelmente pela cidade e atira três vezes contra suas costas, em meio a diversas outras pessoas, com a intenção de matá-la. Para Schelde, essa sequência demonstra que humanos não têm empatia, da forma como os androides do filme demonstram ter. Isso porque o que testa os androides é a incapacidade de se importar com outras formas de vida, mas os humanos também não têm respeito à vida, ou, pelo menos à vida (ainda que questionada) dos androides. Para o teórico, nesse lugar inóspito e cinza, vida e morte não são tão diferentes e uma androide que hesita matar se torna vítima na sequência (SCHELDE, 1993, p. 234). O corpo de Zhora, atingido, se choca contra a vitrine de uma loja e despenca. O que vemos é ela rodeada por manequins, em uma mistura das transparências do vidro que se quebra e de sua capa de chuva, tudo isso refletindo o brilho neon dos letreiros do exterior. A sequência é quase onírica.

Seu corpo cai de frente no chão sobre os cacos de vidro. Os manequins do entorno são figuras antropomórficas ou, ainda, formas humanoides não-humanas, quase despidos e igualmente sem vida como ela. Ao seu lado é possível ver uma mão de manequim repousando no chão. Essas figuras nos forçam a percebê-la de forma relacional: um corpo sintético como elas, mas cujo sangue que escorre pelo chão, nos passa a ideia oposta, de humanidade e finitude.

Figuras 40.1; 40.2 e 40.3 - Sequência em que Deckard persegue e mata Zhora, cujo corpo ensanguentado cai rodeado por manequins



Fonte: SCOTT, 1982.

Os manequins não têm vida e Zhora, após a violência impingida por Deckard,

também não, mas a sequência questiona se um dia ela já teve o que pode ser chamado de vida. Para David Harvey, mesmo Deckard tendo muito em comum com os replicantes, como “o fato de um e outros serem controlados e escravizados por um poder corporativo dominante”, ele não questiona seu lugar nesse processo de dominação e “nunca fornece o menor indício de que uma coalizão dos oprimidos possa ser forjada entre eles” (HARVEY, 2008, p. 281).

Pris (Daryl Hannah) foi criada como “modelo básico de prazer”, ou seja, para fins sexuais, em uso no “lazer” nas colônias militares. Da primeira vez em que a vemos, ela sai do meio da névoa vestindo botas, meias finas com ligas, traje preto com transparências, gargantilha e um casaco de estampa de tigre, tudo influenciado pela estética *punk*. É com essa roupa, aliada ao seu ar ingênuo, que conquista a confiança de Sebastian (William Sanderson), um projetista genético que trabalha na Tyrell e com quem pretende negociar a possibilidade de aumentar sua vida. Ele mora em um edifício abandonado e sem luz, com escadarias de ferro rebuscadas por onde pinga incessantemente a chuva que se infiltra do mundo exterior pelo telhado arruinado.

O *hobby* de Sebastian é a criação de bonecos e brinquedos e é com um equipamento usado para o acabamento destes que, dramaticamente, Pris pinta seus olhos de negro, sobre a pele maquiada de branco. Ela traz Roy, seu companheiro, para a casa do humano. Eles sorriem um para o outro e se beijam afetosamente, demonstrando carinho. Interpretado pelo ator neerlandês Rutger Hauer, com porte físico impressionante, o androide é descrito no livro da seguinte forma:

Roy Batty (o relatório informava) tem um ar agressivo e assertivo de falsa autoridade. Dado a preocupações místicas, este androide propôs ao grupo a tentativa de fuga, avaliando-a ideologicamente com a pretensa ficção sobre a sacralidade da assim chamada “vida” androide. Além disso, este androide roubou - e experimentou- diversas drogas de fusão mental, alegando, quando descoberto, que esperava promover em andróides uma experiência coletiva semelhante à do mercerismo, a qual, salientou, permanece inacessível a andróides (DICK, 2017, p. 210).

No filme ele aparece como uma figura de liderança, que guia seus colegas replicantes pela fuga e é capaz de afeto e de expressão de sensibilidade. Roy e Pris convencem Sebastian a ajudá-los a procurar Tyrell, que poderia ajudá-los a viver por

mais tempo. “Eu quero mais vida, pai”, diz Roy para o seu criador, quando finalmente ficam frente a frente, evocando a criação como paternidade. A resposta é negativa: a impossibilidade técnica de prolongar aquilo que já foi programado. Tyrell explica que “A luz que queima duas vezes mais brilhante, queima na metade do tempo - e você queimou muito, muito brilhantemente, Roy. Olhe para você: você é o filho pródigo; você é um prêmio e tanto!”. A interação entre os dois é permeada por referências bíblicas, da noção de Criador à parábola do filho pródigo.

Roy responde a Tyrell: “Eu fiz coisas questionáveis”, mas Tyrell rebate que também foram coisas extraordinárias e que ele deveria se divertir. Roy, por sua vez, afirma “Nada pelo qual o Deus da biomecânica não deixaria *você* entrar no céu”. Com lágrimas nos olhos, sorrindo, ele beija os lábios de seu criador como o beijo de Judas e, segurando a cabeça dele entre as mãos, esmaga-a cravando os polegares em seus olhos, matando-o. Tyrell, que seria um “novo Doutor Frankenstein da biomecânica”, morre “levando o segredo da vida artificial para a cova cavada para ele pelas supremas criaturas divinas¹⁰⁸” (NOTTE, 2005, p. 22, tradução minha). A morte do criador pela criatura encerra um ciclo de produção de replicantes, mas também a possibilidade de eles entenderem o mistério mecânico e biológico de suas próprias vidas.

No apartamento de Sebastian, antecipando a chegada de Deckard, Pris se disfarça, sentando-se imóvel entre bonecos criados pelo geneticista. Os grandes ambientes de opulência decadente abrigam pilhas de livros, móveis em péssimo estado e bonecos de todos os tipos. Assim como ocorreu com Zhora, a presença de elementos humanoides ressalta o senso de humanidade que o corpo dela emite, destacando-a em meio ao entorno, parcialmente iluminada por canhões de luz que chegam da rua.

¹⁰⁸ Do original: “Tyrrel, novello dottor Frankenstein della biomeccanica, muori come tutti i Filistei, portandosi nella tomba che gli era stata scavata dalla suprema delle dia creature il segreto della vita artificiale”.

Figura 41 - Pris disfarçada entre outras formas humanoides



Fonte: SCOTT, 1982.

Quando Deckard para em sua frente para verificar se Pris é uma boneca ou a replicante que procura, ela o atinge com um golpe e, em virtude de sua enorme força, ele voa para fora do cômodo. Pris agora veste um collant de mangas compridas bege praticamente da cor da sua pele, e após uma sequência de piruetas para as quais essa era uma roupa adequada, pousa sentada nos ombros de Deckard, usando suas coxas para apertar a cabeça dele. Durante o embate físico, os enquadramentos mostram o rosto dele em agonia e parte das pernas dela, com foco na coxa, na virilha e nos seios. O plano parece evidenciar o uso violento de partes do corpo comumente associadas ao erótico.

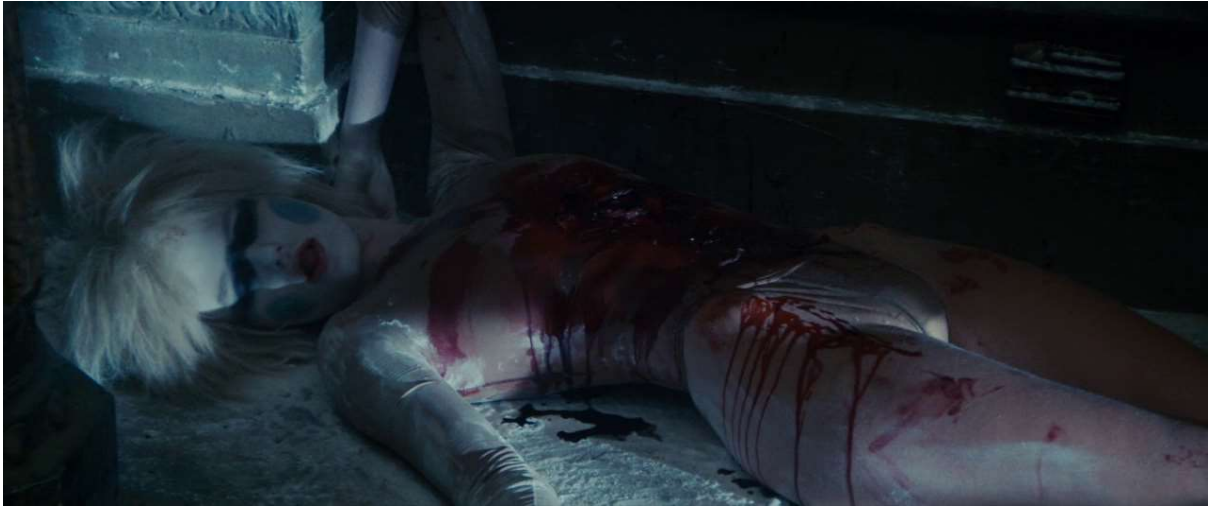
Figura 42 - O enquadramento da sequência em que Pris tenta matar Deckard privilegia sua coxa



Fonte: SCOTT, 1982.

Um corte seco revela o rosto de Pris contorcido pelo esforço, enquanto tenta girar a cabeça de seu alvo. Ela o joga no chão e se afasta para outra sequência de piruetas, mas antes que o atinja, ele atira e a bala perfura seu ventre. Ela solta um grito estridente, cai de costas no chão e convulsiona, gritando e balançando os membros sem parar, como se o projétil tivesse atingido algum mecanismo central de seu corpo. Ele desfere mais um tiro e o corpo dela pula, se distanciando do chão, filmado em câmera lenta, com o buraco da bala já coberto de sangue, que se espalha. Seu corpo cai no chão e novamente o sangue destaca a humanidade contrastante nesse futuro desumano. Ele se afasta cambaleando e a câmera enquadra o corpo inerte de Pris, prostrada como uma manequim, com a cabeça pendendo para o lado, a boca entreaberta, aparentando estar nua em virtude da cor de seu traje e com o ventre parcialmente aberto.

Figura 43 - O corpo morto de Pris



Fonte: SCOTT, 1982.

Quando Roy chega e a encontra Pris assim, ele passa a mão no rosto dela e a beija. Mulher, com agência e autonomia na medida em que havia se libertado dos humanos, foi caçada e morta por Deckard, assim como Zhora. Quem sente sua morte e sofre é Roy, que marca seu rosto com o sangue dela derramado.

Roy é um replicante de combate, criado para o programa de defesa da colonização. Enlutado, despe-se para procurar Deckard, permanecendo apenas com os sapatos e uma bermuda. Uma estratégia comumente utilizada para desumanizar pessoas no cinema é enquadrar partes de seu corpo sem um rosto que lhes confira personalidade. É o que foi feito com Pris na sequência anterior, tomando suas coxas e pélvis como armas de guerra. Na cena em que Roy confronta Deckard isso acontece novamente: vemos seu corpo enquadrado na chuva, mas sua cabeça fica fora da tela. O enquadramento, sem cabeça, sem rosto, reforça a intencionalidade ambígua de que ele não seja percebido pela pessoa espectadora como humano (DIDI-HUBERMAN, 1998b), ao mesmo tempo que toda a sequência demonstra poeticamente que Roy é mais humano do que todos.

Roy recusa-se a deixar Deckard morrer, enquanto ele mesmo checa a data de expiração do seu corpo. O androide expressa sentimentos profundos e pratica a violência apenas para sobreviver e para salvar os seus. Segurando uma pomba em suas mãos, uma imagem que evoca paz, Roy pronuncia seu monólogo final, que

parece refletir sobre seus poucos anos de vida, a dor da morte de seus companheiros e a pequenez de todos diante da escala da vida. Com o rosto pingando água de chuva e agora sim com o seu corpo enquadrado, relata que já presenciou diversos eventos na história do universo:

Eu vi coisas que vocês não acreditariam. Naves de ataque em chamas na borda de Orion. Observei os raios C brilharem no escuro perto do portão Tannhauser. Todos esses momentos serão perdidos no tempo... como lágrimas na chuva... Hora de morrer.

Seriam os androides mais humanos que os humanos? Nessas cenas seus corpos são percebidos como humanos, ainda que sejam androides, em contraste com outros corpos tão artificiais quanto os seus, mas entendidos em sua artificialidade como não-humanos. Ambas as replicantes estão rodeadas por formas humanoides, mas facilmente se estabelece que as outras figuras não são realmente humanas, enquanto elas assim parecem ser. São imagens que convencem que, não importa de que material, sintético ou orgânico, seus corpos tenham sido feitos, eles marcadamente se aproximam do humano, pelo menos no aspecto visual. Mas são corpos que não são entendidos dessa forma por quem os persegue ou por quem comanda a perseguição. Zhora e Pris, cujas corporalidades foram criadas com signos que as fazem ser lidas como femininas, servem a fins sexuais que as objetificam, ação que as afasta do âmbito da humanidade. Para a física e teórica feminista Karen Barad, em sua pesquisa sobre performatividade pós-humana:

Se “humanos” refere-se a fenômenos, não a entidades independentes com propriedades inerentes, mas sim seres em seu diferencial de transformação, (re) configurações materiais específicas do mundo com fronteiras mutáveis e propriedades que se estabilizam e desestabilizam junto com mudanças materiais específicas no que significa ser humano, então a noção de discursividade não pode ser fundada em uma distinção inerente entre humanos e não-humanos¹⁰⁹ (BARAD, 2003, p. 818, tradução minha).

¹⁰⁹ Do original: “If “humans” refers to phenomena, not independent entities with inherent properties but rather beings in their differential becoming, particular material (re)configurings of the world with shifting boundaries and properties that stabilize and destabilize along with specific material changes in what it means to be human, then the notion of discursivity cannot be founded on an inherent distinction between humans and nonhumans”.

Dessa forma, entendendo as fronteiras discursivas de *humanos* como mutáveis e mutantes, em constante negociação, ausente de propriedades fixas que possam defini-las, a autora afirma que não podemos diferenciar de maneira prévia e rígida humanos e não-humanos. Se os conceitos se adaptam, histórica e socialmente, a novas situações, seria um equívoco tomá-los de maneira pétrea. Por esse motivo, destaca a importância de refletir sobre a agência (em suas múltiplas formas, humana, não-humana e ciborgue), já que essa agência está relacionada ao aparato de produção corporal que altera os limites do *humano* (BARAD, 2003, p. 826). É a agência dos replicantes, ou seja, sua busca por autonomia e uma vida própria, que, afinal, os humaniza e reforça a dúvida sobre sua possível humanidade.

A chuva que lava a cidade, as luzes que sempre se infiltram em raios nos ambientes soturnos, as roupas escuras, a trilha sonora de Vangelis, a grandiosidade da cidade (composta com lindas pinturas *matte* de Matthew Yuricich), a fria beleza com que os corpos mortos são exibidos: tudo parece produzir um clima melancólico e trágico em *Blade Runner*. No contexto do filme, tudo que é, pode não ser; tudo que parece, não é, e coletam-se momentos que um dia se esvairão. Não há saída para esses personagens e se há, não parece ser por muito tempo.

5.3 Um romance questionado

A relação estabelecida entre Rachael e Deckard em *Blade Runner* é retratada e recebida de maneira ambígua como um romance: o detetive e sua *femme fatale* na tradição do *noir*. No livro a narração em terceira pessoa menciona que Rick costumava sentir atração física pelas andróides:

Ele encontraria Luba Luft àquela hora do dia. Agora também pensava nela. Algumas andróides lhe pareciam bem bonitas; ele tinha se sentido fisicamente atraído por várias delas, e essa era uma sensação estranha, pois sabia racionalmente que eram máquinas e que, ainda assim, reagem emocionalmente (DICK, 2017, p. 132).

Rachael encontra Leon tentando matar Deckard e o mata para proteger o

humano. Depois disso, vai até a casa dele. Novamente quase toda a luz do ambiente vem do exterior. Abraça o próprio corpo coberto com um enorme casaco de pele. Deckard pergunta se ela está tremendo e diz que também acontece com ele, é parte do negócio. Os primeiros planos, fechados nos rostos, captam a melancolia de ambos os olhares. Ela rebate, falando que não é parte do negócio. Um longo silêncio se segue, ela baixa a cabeça e constata “eu sou o negócio”, com o rosto em perfil, contornado por um leve brilho de claridade. Vira o rosto e olha para ele ainda em silêncio. Com essa fala, ela o lembra que sua função não é matar androides, e ainda assim matou um dos seus para protegê-lo. Isso quando ela mesma, agora que fugiu, deve estar sendo caçada para ser desativada. Ele se vira e se afasta.

Deckard tira o sobretudo, a gravata e a camisa e lava seus machucados na pia da diminuta cozinha. Ela tira o casaco revelando um *tailleur* em degradê de tons de azul, novamente com cintura marcada e ombros largos. Se aproxima dele e pergunta: “E se eu for para o norte? Desaparecer. Você viria atrás de mim? Caçar-me?”. E ele responde: “Não... Não, eu não faria isso. Eu te devo uma... Mas alguém faria isso”, acrescenta, repousando a mão nos ombros dela. Ela pergunta se ele leu a sua ficha, se saberia sua data de ativação, sua longevidade e outros detalhes semelhantes. Ele nega, diz que são confidenciais. Com os lábios franzidos, ela inquire se ele já se submeteu ao teste Voight-Kampff. A câmera tremida foca em seu rosto. Ela o chama novamente, mas ele está dormindo no sofá. Melancólica, aproxima-se do piano, onde ele guarda fotos e outras memoráveis. Um plano detalhe mostra um retrato em preto e branco de uma mulher com cabelos partidos ao meio presos para trás e uma gola de vestido do século XIX. Deckard tem suas próprias lembranças.

Ela senta ao piano, retira a jaqueta, solta os cabelos, ajeitando os cachos, e começa a tocá-lo. Deckard acorda e diz que sonhou com essa música. Ela diz que não tinha conhecimento de que sabia tocar. Lembra-se das aulas, mas não sabe se eram dela ou da sobrinha humana de Tyrell, de quem herdou o passado e as memórias. Ele se senta ao lado dela, os rostos em perfil alinhados. Viram os rostos um para o outro e se olham de frente, sempre com o plano fechado. Ele diz que ela toca lindamente e se inclina para beijá-la na bochecha, enquanto ela apenas o olha, sem reagir.

Deckard faz um movimento para se aproximar novamente, dessa vez de seus lábios e Rachael, séria, se levanta e corre para a porta. A câmera na mão, tremida, registra o senso de urgência que marca a ação da personagem. Ele corre atrás, bloqueia a porta e fecha-a novamente com um soco. Segura Rachael com força pelos ombros e joga-a contra uma persiana. Ele a olha fixamente e de novo a segura pelos ombros, enquanto ela chora e treme. Rachael está acuada e perturbada pela descoberta de que não é humana e, mais que isso, de que por não ser humana pode deixar de existir no momento em que a encontrarem para desativá-la. Ele a beija de olhos abertos, olhando para seu rosto, enquanto ela chora de olhos fechados.

A câmera registra apenas a cabeça dos dois, ele enquadrado na esquerda e ela na direita, ela de costas para a persiana, na sombra, e ele iluminado pela luz que entra por ela. Deckard fala: "Agora você me beija" e ela treme, hesitante, "Eu não posso... confiar em... minhas memórias...". Ele insiste: "Diga 'beije-me'". Ela fala com voz chorosa: "Beije-me". Ele a beija novamente. Ele a instrui novamente para falar "Eu quero você" e ela repete "Eu quero você". Ele diz "Novamente" e ela responde: "Eu quero você", ainda com a voz embargada, e completa "coloque suas mãos em mim". Ele fecha os olhos e a beija, segurando seus cabelos. A cena termina com um corte seco para a seguinte.

Figura 44 - Deckard mantendo Rachael presa contra a persiana enquanto ela chora e ele exige seus beijos



Fonte: SCOTT, 1982.

É nessas condições, temendo por sua vida, escondida na casa de alguém cuja profissão permitiria matá-la, imobilizada e sem nenhuma opção, que Rachael se vê acuada e repete o que é solicitada. Deckard a beija enquanto ela chora. A concepção imagética de *Blade Runner* é marcada por referências ao *film noir*, que passa pela aparência dos personagens, com Deckard sendo um detetive que veste sobretudo e Rachael usando *tailleurs* com grandes ombros marcados e cabelos presos. Assim, Rachael se encaixa no tropo de *femme fatale*, uma mulher misteriosa, bela e trágica, nesse caso herdeira de todo um legado de cinema construído em torno de figuras como ela.

Na versão literária temos um trecho similar, em que Rachael, ao invés de lamentar a morte de Leon, sente pela possível desativação futura de Pris, conforme o diálogo:

– Anime-se - disse Rick; ele segurou seu pequeno e pontiagudo queixo na palma da mão e levantou sua cabeça, de modo que ela teve que encará-lo. Imagino como será beijar uma androide, ele pensou. Inclinando-se um pouco, beijou seus lábios secos. Nenhuma reação; Rachael seguia impassível. Como se não tivesse sido afetada. E ainda assim ele percebeu algo diferente. Ou talvez esperasse que fosse isso.

– Gostaria de ter sabido disso antes de vir pra cá - disse Rachael. - Eu nunca teria vindo. Acho que você está me pedindo demais. Sabe o que eu sinto? Em relação a essa Androide Pris?

– Empatia - ele respondeu.

– Algo assim. Identificação; como se fosse eu. Meu Deus; talvez seja o que vai acontecer. Na confusão você vai me aposentar, e não a ela. E então ela pode voltar para Seattle e viver a minha vida. Nunca me senti assim antes. Nós *somos* máquinas, produzidas como tampinhas de garrafa. é uma ilusão que eu... eu, pessoalmente... realmente exista; sou apenas a representação de um modelo (DICK, 2017, p. 214).

Esse trecho revela pelo menos três fatos dignos de nota. O primeiro é que Rick, ao se questionar como seria beijar uma androide, simplesmente age para obter uma resposta, sem consultá-la, como se essa decisão não precisasse ser compartilhada com ela. O beijo não se concretiza como parte de um romance e, assim como no filme, a ação não é consentida.

A segunda é que Rachael sente pela possível morte de Pris, mas existe margem para qual exatamente seria a natureza desse sentimento. Rick usa especificamente o termo *empatia*, que é o que o teste busca avaliar e que não seria encontrada em andróides. Ao sugerir essa palavra, parece que ele tenta convencê-la a entender-se como mais humana que uma andróide ou, pelo menos, uma andróide que não corresponderia às expectativas do que caracterizaria uma. Rachael não discorda do uso do termo, mas escolhe outra palavra: *identificação*, adicionando ambiguidade à toda interpretação. Além disso, apesar de demonstrar sentimentos sobre Pris, ela não esboça reação em relação ao beijo, ao contrário do filme, em que manifesta angústia.

Por fim, se Rick tenta situá-la fora da norma do que seria uma andróide e ainda assim ele a beija sem consentimento, isso indica que não o faz apenas por entendê-la como não-humana, mas que esse seria o comportamento dele com outras pessoas do gênero feminino. Rick depois afirma: “copular com um andróide, totalmente ilegal, aqui e nos mundos colonizados” (DICK, 2017, p. 258), regra alterada no filme, em que andróides podem ser criadas especificamente com a função de serem utilizadas para cópula. Para o personagem, o fato de ter tido relações sexuais com Rachael “me modificou. Mas não do jeito que você previu. De um jeito muito pior” (DICK, 2017, p. 259).

O fato de relações sexuais com andróides serem proibidas no mundo fantástico proposto por Dick é significativo. Isso implica que existe um limite, uma fronteira intangível entre humanos e não-humanos que não pode ser transposta. No cinema, por sua vez, a relação sexual não só é garantida como desejada, talvez porque a submissão dos corpos artificiais receba mais do que os efeitos de embaralhamentos momentâneos entre seres de categorias diferentes.

A mencionada sequência do filme, de grande violência e impacto visual, é complementada pela trilha sonora de saxofones que persiste desde o piano e que dá a entender que foi concebida com a intenção de que fosse romântica. De fato, em uma reportagem sobre a cena¹¹⁰, que menciona o documentário *Dangerous Days: Making*

¹¹⁰ A reportagem é intitulada *Blade Runner 2049 Tries to Make a Love Story Out of the First Blade Runner's Violence*, com autoria de Casey Cipriani para o sítio *Slate*, disponível em

Blade Runner (2007), relata-se que Sean Young (atriz que interpreta Rachael) e Harrison Ford (ator no papel de Deckard) não pareciam suficientemente apaixonados nas primeiras tentativas de filmá-la. Ridley Scott, o diretor, então sugeriu que Ford agisse de forma mais bruta.

No documentário, Young lembra que, quando a encenação dessa sequência, visando demonstrar ternura, não funcionou, Ford a jogou contra a parede e “Eu lembro de ter ficado muito surpresa e acho que chorei depois [da cena] também”. A surpresa da atriz parece indicar que ela não foi avisada da mudança de tom da cena antes que ela fosse gravada¹¹¹. É significativo que a cena tenha sido acordada, portanto, entre o diretor e o ator, no sentido de que este deveria usar de força bruta, com a intenção de criar uma cena romântica.

O corte seco na montagem que a finaliza é um indicativo do estupro que aguardava Rachael. Mas ele não foi entendido como um estupro por quem o criou. O curioso é que mesmo espectadores da época assimilaram a cena como um romance, mas essa percepção coletiva tem mudado com o passar do tempo¹¹². É possível que

<<https://slate.com/culture/2017/10/blade-runner-2049-makes-a-love-story-out-of-a-rape-scene.html>>, acesso em 17 de abril de 2019.

¹¹¹ Comportamento abusivo de diretores em relação a atrizes protagonistas de seus filmes são amplamente reportados, de Alfred Hitchcock, passando por Stanley Kubrick, Lars von Trier e David O. Russel. Mas o talvez o caso mais notório seja o que envolve a cena em que, acordado com o diretor Bernardo Bertolucci, o ator Marlon Brando passou manteiga no ânus de sua colega Maria Schneider, então com 19 anos, em uma cena de estupro para que a câmera capturasse a surpresa, o medo e a dor reais da atriz, em *Último Tango em Paris* (*The Last Tango in Paris*, 1972). Em entrevista ela afirma que “Me senti humilhada e para ser sincera, me senti um pouco estuprada, por ambos, Marlon e Bertolucci”. A entrevista foi publicada por Lida Das no sítio *Daily Mail*, disponível em <<https://www.dailymail.co.uk/tvshowbiz/article-469646/I-felt-raped-Brando.html>>, acesso em 01 de maio de 2019. Schneider abandonou diversos filmes para os quais foi contratada depois, teve problemas de adicção, depressão e tentativas de suicídio e faleceu em 2011 aos 58 anos. Em um evento em *La Cinémathèque Française* em 2013, Bertolucci afirma que queria “suas reações como menina, não como atriz” e, perguntado se se arrependia de ter filmado a cena como foi feita, disse que “Não, mas me sinto culpado. Me sinto culpado, mas não arrependido. Sabe? Para fazer filmes algumas vezes, para obter algo, acho que temos que ser completamente livres”, de acordo com a reportagem *Last Tango in Paris director suggests Maria Schneider 'butter rape' scene not consensual*, de Bonnie Malkin para o *The Guardian*, disponível em <<https://www.theguardian.com/film/2016/dec/04/last-tango-in-paris-director-says-maria-schneider-butter-scene-not-consensual>>, acesso em 01 de maio de 2019.

¹¹² É possível encontrar diversos relatos de revisões de *Blade Runner* e como a percepção sobre o filme do autor ou autora mudou. Destaco o intitulado *There's Something About Blade Runner*, de Eric Haywood, publicado no site homônimo do famoso crítico de cinema Roger Ebert, disponível em <<https://www.rogerebert.com/balder-and-dash/theres-something-about-blade-runner>>, acesso em 01 de maio de 2019.

isso seja reflexo dos tempos de *#MeToo*¹¹³ e das próprias discussões sobre feminismo, gênero, assédio sexual e estupro que aconteceram desde 1982 até os dias de hoje.

Gaff fala para Deckard, depois que ele sobrevive graças a Roy: “É uma pena que ela não vai viver. Mas, novamente, quem vai?” Ao final do filme, Deckard volta para seu apartamento e encontra Rachael dormindo. Ele pergunta se ela o ama, e ela responde que sim. Ele pede que ela confie nele, e ela confirma que o faz. Com uma arma em punho ele abre a porta do apartamento e pede que ela o siga. Sobem os créditos, mantendo a incerteza do destino de ambos os personagens. Rachael foge com Deckard no que parece ser sua única chance de sobreviver.

Para o filósofo Mario Perniola, Roy “se rebela contra sua condição e finge ter uma vida emocional e sexual autônoma¹¹⁴” (PERNIOLA, 2004, p. 29, tradução minha). Não é possível saber se realmente é fingimento o que ele demonstra viver. Mas de toda forma, a rebelião não foi apenas de Roy, embora sua liderança tenha guiado o grupo. Pris e Zhora, por exemplo, também ousaram querer uma vida própria e tomar para si seus corpos, até então de propriedade industrial. Nessa trajetória de busca por autonomia, foram punidas com a morte, cessando o desfrute deles. Rachael, por sua vez, é como que um contraponto a elas: em nenhum momento demonstra querer algo por vontade própria, para além do medo como motivação e do resultado de coerção: ela se submete à ordem e às regras. Sua existência é poupada, mas ainda assim com a perspectiva de nunca ser dona de seu corpo. O discurso do filme, nesse sentido, é ambíguo: de um lado humaniza os replicantes retratando-os como capazes de afeto e desejos e agentes na busca por sua liberdade; de outro mostra a impossibilidade de alcançar aquilo que querem. A única maneira de existir é na servidão aos humanos.

¹¹³ O *#MeToo* é um movimento criado por ativistas e apoiado por mulheres que trabalham em Hollywood. Ele se espalhou viralmente em outubro de 2017 como uma *hashtag* nas mídias sociais, na tentativa de demonstrar a prevalência generalizada de assédio e abuso sexual, especialmente no local de trabalho, na indústria do cinema. O termo ganhou força quando Megan Twohey e Jodi Kantor publicaram uma reportagem no *New York Times* sobre Harvey Weinstein, o produtor que assediou e estupro dezenas de mulheres ao longo dos anos. Os bastidores dessa matéria são retratados no filme *Ela Disse* (*She Said*, 2022), de Maria Schrader, com Zoe Kazan e Carey Mulligan interpretando as duas jornalistas.

¹¹⁴ Do original “rebels against his condition and pretends to have an autonomous emotional and sexual life”.

5.4 O legado do romance em 2049

O final de *Blade Runner* (1982) deixa em aberto o que teria acontecido com Deckard e Rachael. Mas em *Blade Runner 2049* (2017), a sua sequência, dirigida por Denis Villeneuve e com roteiro de Hampton Fancher (do original) e Michael Green, os tempos posteriores à fuga são abordados como um romance, embora também não sejam retratados neste filme. Os roteiristas tomaram como referência o filme anterior e construíram a narrativa em cima do que já era dado.

O filme se passa cerca de três décadas depois do original, na data indicada no título. O protagonista é o replicante KD6-3.7 (Ryan Gosling) ou, simplesmente, K, um androide que trabalha como policial e, assim, como Deckard no filme original, persegue e desativa modelos antigos de replicantes que fugiram. Ele é composto por tecnologia mais recente, criada especificamente para torná-los mais obedientes.

Embora seja ele mesmo um homem artificial, K compra uma mulher também artificial para si. Ela se chama Joi (Ana de Armas), nome que representa o que supostamente traz à vida de seu mestre (alegria, em inglês *joy*). Sua condição é complexa: ela também não é humana, é uma tecnologia nova, uma forma holográfica provida de inteligência artificial. Estabelece-se, assim, uma hierarquia entre corpos humanoides, em que humanos podem ser proprietários ou mestres de replicantes, mas estes, por sua vez, podem adquirir hologramas. A versão do produto apresentada no filme devota-se a K: uma mulher artificial para servir a um homem artificial, que por sua vez serve aos humanos.

A primeira vez que a personagem aparece é quando K retorna à sua casa depois do expediente. Ele abre a porta, pichada com o dizer “vai se foder, esfolador” (“*fuck off, skinner*”, no original), em referência ao seu trabalho, e vemos uma voz fora de campo falar “K? É você? Não te ouvi entrar. Chegou cedo”. Enquanto ele limpa os machucados de sua última missão, ela pergunta, ainda fora de campo, como foi sua reunião (como se o trabalho dele fosse outro) e ele informa que foi como sempre. Ele indaga como foi o dia dela e ela suspira dizendo que está ficando incomodada com o tempo que fica trancada em casa.

Ele prepara uma refeição jogando dois tabletas de algo não identificado em

uma panela com água fervente e relata que teve um acidente de trabalho e estragou uma camisa. Ela, prestativa, diz que vai dar uma olhada e tem certeza que pode consertar. Ele suspira e diz que precisa de um drinque, pergunta se ela também quer. Ela concorda e diz para ele servir, enquanto ela está testando uma receita nova. Enquanto ela fala trívias sobre a música tocando, ele serve dois copos de bebida e senta-se a uma mesa com um prato de sua comida, em frente a uma janela embaçada. Do lado de fora não é possível ter certeza se o que cai é neve ou são cinzas. O ambiente todo é pouco mobiliado, cinzento e com uma luminosidade difusa, quase opaca. Ela anuncia que a refeição que preparava está pronta. Ele está enquadrado de costas e vira a cabeça para olhar para ela.

A câmera vira para o teto, onde está preso um braço mecânico que se move em direção à cozinha. Dele, Joi é projetada usando um vestido claro rodado, um colar de pérolas e um avental rosa, como uma dona de casa da década de 1950, aproximando-se sorrindo e segurando um prato com bife, salada e batatas fritas. A câmera abaixa para acompanhar o movimento dela, registrando de frente a reação dele, que está sorrindo. Um plano detalhe mostra que a comida também é um holograma de alimento com aspecto cinzento e pouco convidativo que ela posiciona sobre a tigela de K. Ela deseja bom apetite e lhe dá um beijo na bochecha, dizendo ter sentido saudades.

Joi diz para ele colocar os pés para cima e relaxar e acende seu cigarro com a ponta do indicador, um recurso tecnológico digno de *Mulheres Perfeitas*. A fumaça que ele bafora atravessa o corpo translúcido dela. Quando K diz que foi um dia difícil, ela troca de roupa para uma pantalon e blusa com recortes, ambas pretas, e pergunta se ele quer ler. Diante da negativa, troca para um vestido curto de franjas prateadas e um cabelo chanel curtíssimo, como uma melindrosa revisitada, convidando-o a dançar. Toda sua interação é no sentido de animá-lo e entretê-lo.

Ele pergunta se ela quer dançar ou abrir o presente que comprou, para surpresa dela, que pergunta qual a ocasião. Ele brinca que vão fingir que é o aniversário de relacionamento. “Feliz aniversário”, diz, com um leve sorriso, enquanto abre uma caixa que revela um bastão do tamanho de uma caneta. Ela arregala os olhos e informa “Um emanador!”. Ao conectá-lo em um painel na casa, ele detecta a existência de Joi, que desaparece. K clica em um botão no emanador e ela reaparece, dessa vez sem

precisar do projetor do braço mecânico para isso. O equipamento permite Joi circular quase como que com uma presença física, sem a necessidade de estar apenas no raio de alcance do aparelho no teto de seu apartamento que antes a projetava.

Figura 45 - Joi em sua primeira aparição, evocando um ideal de feminilidade de quase um século atrás



Fonte: VILLENEUVE, 2017.

Joi escolhe o terraço do prédio como o primeiro lugar que quer conhecer. Ela agora usa um vestido azul claro com corte em A, estilo anos 1960. A chuva não para de cair e um plano detalhe mostra como as gotas interagem com a superfície (se é que se pode chamar assim) de sua mão, criando uma interferência com um brilho azulado ao cruzá-la. Um *plongée* a mostra de cima, com olhos fechados e braços abertos, como se estivesse sentindo o ambiente. K sorri. Ela se aproxima dele e suas mãos buscam uma à outra. Enquadrados em um plano americano¹¹⁵, de perfil, as luzes da cidade atravessam o corpo dela, com transparência perceptível. Ela tenta encostar o rosto nas mãos dele, mas o contato é impossível. Afirma “Sou tão feliz quando estou contigo”, e ele responde “Você não precisa dizer isso”, como se dando conta da artificialidade da exclamação. Eles aproximam os rostos e corpos em uma tentativa de beijo, sem contato físico. Mas ela fica paralisada quando ele recebe uma mensagem de voz, como se fosse um programa rodando em segundo plano em algum

¹¹⁵ Plano americano trata-se do enquadramento em que as personagens são retratadas dos joelhos para cima.

equipamento computacional.

Joi fala para ele tudo que ele gostaria de ouvir, alimentando o seu sonho de ser alguém especial, como um Pinóquio que quer ser um menino de verdade. Para K, o conforto de ter sua importância no mundo sempre reafirmada é amor. E para que esse amor possa ser concretizado, Joi contrata mais um corpo feminino, Mariette (Mackenzie Davis), uma replicante Nexus 4 que trabalha como garota de programa. K havia conhecido ela em uma tarefa de campo e Joi entendeu sua simpatia por ela como a chance de se corporificar. “Ela é real, eu quero ser real para você”, Joi, argumenta, desconsiderando sua própria existência dentro dessa característica. Ele contra-argumenta que ela é real para si e Mariette diz que ele tem uma dama especial, enquanto toca seu rosto e o vira em sua direção, algo que Joi não conseguiria fazer.

Mariette veste uma simples regata ocre de malha, enquanto Joi usa um vestido com gola chinesa, em tons dourados que se aproximam da cor da roupa da replicante. Joi para ao lado dela e dá um passo, de forma que sua projeção corporal se sobrepõe ao corpo físico de Mariette. Após alguns movimentos, ambos os corpos estão perfeitamente alinhados e sincronizados. É possível ver as quatro mãos movendo-se para retirar o sobretudo de K e os dois pares de olhos o observando enquanto ele as puxa pela cintura para perto de si antes de um beijo. Joi desabotoa o vestido ao mesmo tempo que Mariette tira a sua blusa. Ambas são enquadradas em primeiro plano, dos ombros nus para cima.

Figura 46.1 e 46.2 - Joi e Mariette sincronizando seus corpos e, depois, nuas ao mesmo tempo



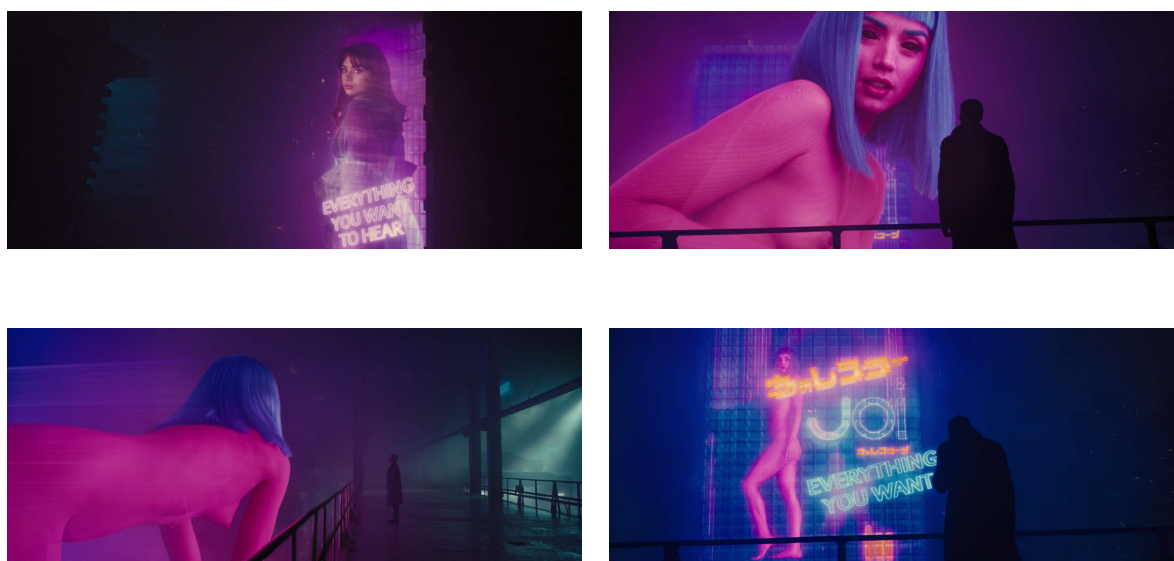
Fonte: VILLENEUVE, 2017.

O corte seco da cena implica uma continuidade não retratada, em que Mariette representa Joi no momento do sexo. São três corpos sintéticos interagindo em um ato

sexual, mas os dois que se apresentam como femininos buscam satisfazer o masculino. No futuro não tão distante imaginado pelos autores, corpos sintéticos servirão aos humanos, mas se eles forem lidos como masculinos, terão direito a serem, também, servidos por figuras femininas, em um retrato heteronormativo e sexista de sociedade. Joi, assim como as esposas de Stepford, é concebida como companheira. Mas uma companheira despersonalizada, criada e reproduzida em série para um mercado de massa.

Em outro momento, um plano externo mostra um holograma publicitário de Joi, iluminada em roxo e agigantada, que aparece diante de um edifício com um dizer “Joi é tudo o que você quiser que ela seja”. Em outro momento, K observa na rua um holograma de Joi, dessa vez com cabelos azuis e nua, que interage com ele. Essa imagem dela difere daquela doméstica que ela adquiriu. A cidade deixou de ter tantas influências japonesas nas décadas que se passaram entre os dois filmes e os imensos painéis luminosos também foram parcialmente trocados, substituídos por mais hologramas de corpos femininos oferecendo mercadorias que muitas vezes são eles mesmos, como ocorre com Joi. Ela é vendida em série, com a mesma aparência base, e sempre programada para agradar seu dono. Seu tratamento é personalizado, mas previsto dessa forma. Alguns podem querê-la nua e provocativa. Outros, como K, podem não querer ela erotizada, ainda que igualmente servil e atendendo seus desejos. Joi só não consegue ser uma presença física.

Figura 47.1, 47.2, 47.3 e 47.4 - Duas versões diferentes da publicidade de Joi, ambas assegurando que ela será tudo que o comprador desejar



Fonte: VILLENEUVE, 2017.

Estabelece-se uma hierarquia entre corpos humanoides. Se há uma hierarquia entre a materialidade dos corpos na sua humanidade ou desumanidade (humanos, replicantes e hologramas), há, também, uma claramente pautada no gênero, quando humanos podem ter servos replicantes, mas corpos masculinos artificiais, como o replicante K, podem ser proprietários de corpos femininos artificiais, como Joi.

5.5 Maternidade replicante

Histórias como a do já citado *Stepford Wives* trazem a mulher artificial como esposa servil. Mas o que fica implícito também é o papel de mãe, que recorrentemente nessas narrativas aparece como a que ensina e a que cuida, embora as crianças pouco apareçam. Mas quando se trata da questão da maternidade, especificamente, a gestação desestrutura a imagem que se tem de um corpo artificial. As esposas de Stepford são cuidadoras ou mães adotivas, cujos corpos artificiais substituem os corpos humanos que gestaram. A capacidade ou potencial de gestar deveria ser

exclusiva, justamente, de corpos humanos. Os humanos são capazes de criar máquinas, com ou sem consciência de si; as humanas cisgênero são capazes de gerar, criar outros humanos. As máquinas são capazes de criar máquinas, mas alguma máquina seria capaz de criar vida com consciência? A concepção intrauterina seria um limite para a própria capacidade de criar colocada no corpo artificial.

Para Per Schelde, a criação da máquina é marcada, justamente, pela inveja do útero capaz de conceber (SCHELDE, 1993, p. 218). Mas essa inveja da capacidade reprodutiva perpassa também androides ficcionais. É ela que guia os androides em *Prometheus* (2012) e *Alien: Covenant* (2017), por exemplo, ambos filmes também dirigidos por Ridley Scott. As criaturas buscam na criação uma forma de superar seus próprios criadores, como veremos adiante. Tratam-se de androides criados com aparência masculina, então a maternidade, especificamente, não é colocada em questão.

Ainda para Schelde, a vinculação de mulheres à natureza entranhada pela tradição judaico-cristã vem da capacidade de gerar vida (SCHELDE, 1993, p. 64). Nesse sentido, o androide pode ser relacionado ao próprio homem cisgênero, que pode criar máquinas, mas não conceber, elemento que está presente em diversas narrativas marcadas pela inveja masculina da potência da criação. Para o autor, é por isso que se criam explicações que aproximam as mulheres do campo da natureza:

Como as mulheres têm o que poderia ser chamado de criatividade “natural”, elas são “máquinas” de procriação, os homens tiveram que inventar algo que era exclusivamente seu no campo da criatividade. Entra a cultura. A maioria das sociedades humanas construiu alguma versão do paradigma “a mulher é igual à natureza, o homem igual à cultura”¹¹⁶ (SCHELDE, 1993, p. 65, tradução minha).

Esse tipo de essencialização é, antes de tudo, cis-normativa, não levando em conta a diversidade de corpos abarcados pela experiência humana, especialmente a transgênero. Mas, apesar das limitações, ela se repete em fabulações fantásticas.

¹¹⁶ Do original: “Since women have what could be called ‘natural’ creativity they are procreation ‘machines’ men had to come up with something that was exclusively their field of creativity. Enter culture. The majority of human societies have constructed some version of the “woman equals nature, man equals culture” paradigm”.

Em *Blade Runner 2049*, por exemplo, K conhece Sapper Morton (Dave Bautista), outro replicante que relata para ele uma história que define como “um milagre”. Mais para frente descobrimos que tal milagre seria o próprio corpo de Rachael, a replicante do filme anterior, que no passado engravidou e gerou uma criança, de gênero e paradeiro desconhecido. A gravidez é mais uma referência bíblica em uma história de robôs. No livro de Gênesis, Raquel é esposa do patriarca Jacó e nunca concebeu um filho, até que “Então Deus lembrou-se de Raquel. Deus ouviu o seu clamor e a tornou fértil” (Gênesis 30:22). Isso aconteceu após a fuga com Deckard no primeiro filme. Como esse corpo artificial foi capaz de conceber é um enorme mistério, tratado como um milagre pelos demais personagens. O próprio Deckard é um personagem que nunca é estabelecido como humano ou replicante no primeiro filme, mas retorna neste, após trinta anos, confirmando sua humanidade, uma vez que replicantes teriam prazo de validade mais curto.

Rachael sequer aparece no filme: ela é apenas uma ossada e uma memória. K é avisado da descoberta de uma urna com os ossos, em posse de Saper Morton. Em plano detalhe, vemos alguns dentes, um chumaço de cabelos e falanges de uma mão. Uma voz em *off* avisa que ela estava enterrada por 30 anos. O legista senta-se em uma banquetta à frente de uma tela que amplia a imagem da ossada e informa que não há quebras nem sinal de trauma, com exceção de uma fratura através do íliaco, osso acima dos quadris, complementando que o canal era muito estreito e o bebê deveria ter ficado preso, então ela morreu ao dar à luz.

K percebe algo de diferente na imagem dos ossos e pede um *zoom* para ampliá-la, perguntando o que se trata. O legista informa que é um entalhe no íliaco, como um escalpo, provavelmente causado por uma cesária de emergência. K afirma que Saper Morten é um médico de combate e pode ter tentado salvá-la, mas não conseguiu. K se aproxima do teclado e passa a controlar o conjunto de lentes, ampliando cada vez mais a imagem da pélvis, até ver um número de série, indicando que o corpo é de uma replicante. Todas as pessoas presentes ficam em silêncio, que é seguido por um corte seco.

À pessoa espectadora o que é relatado é que Rachael faleceu no passado. Dar à luz é um milagre, mas o roteiro não lhe permite testemunhar a vida que gerou. A gestação é apenas um dispositivo narrativo atrelado a uma personagem ausente. Sua

única função é, para o maravilhamento de todos, parir no extracampo do passado. Seu corpo não importa para a trama, apenas o milagre que gerou, que desafia as capacidades humanas de criação. Já Deckard é quem está presente para testemunhar e relatar a história dos dois, que ele chama de amor. A relação entre Rachael e Deckard é rememorada por ele, a única testemunha viva para contar, como um romance, o que vem de encontro com o que já foi debatido aqui neste capítulo.

A questão da gestação e do desejo de criar um corpo capaz de gestar aparece no filme com o personagem de Wallace (Jared Leto), dono da empresa de mesmo nome, que adquiriu a Tyrell e é o atual fabricante de replicantes em 2049. Em uma enorme sala com iluminação amarela, um invólucro plástico com líquido viscoso deixa um corpo adulto de mulher cair sobre uma superfície acolchoada, em estertores. A figura recém-nascida chora, enquanto ele acaricia sua cabeça. Wallace é cego e uma funcionária replicante, Luv (Sylvia Hoeks) se aproxima com uma caixa contendo pequenos cubos, escolhendo um para acoplar atrás de uma das orelhas dele. O dispositivo ativado aciona uma série de câmeras voadoras, que circundam a replicante, já em pé, escaneando-a para que ele possa entender seu corpo.

Wallace inicia um monólogo, discursando sobre tudo que poderiam alcançar. Diz que seus androides ajudaram os humanos a chegar a nove planetas, mas nove é um número que uma criança pode contar nos dedos e eles deveriam ter tido as estrelas. Ele se levanta, segurando em suas mãos uma pequena lâmina, como um bisturi, e anda em direção à replicante. Um plano detalhe mostra suas mãos segurando-a pela cintura enquanto fala: "Aquele pasto estéril. Vazio e salgado. O espaço morto entre as estrelas. Bem aqui", pousando agora a mão sobre o ventre dela. Acaricia o local e continua: "E esta é a semente que devemos mudar pelo Paraíso". Neste momento estão enquadrados em um plano médio, ela de costas e ele de frente, parcialmente encoberto pelo corpo dela, de forma que não é possível ver as suas ações.

Um primeiro plano mostra o rosto dela em um espasmo de dor e num corte rápido, um plano detalhe mostra sangue escorrendo sobre seus joelhos. Ela treme, com feições chorosas, e ele acaricia a face dela enquanto conclui: "Eu não posso reproduzi-los. Só eu sei, eu tentei. Precisamos de mais Replicantes do que jamais será possível montar. Milhões, para que possamos ser trilhões a mais. Poderíamos

invadir o Éden e retomá-lo”. Beija-a nos lábios e se afasta. Continua “O último truque de Tyrell: procriação. Aperfeiçoada e aí perdida”. Um plano aberto o mostra se afastando da replicante e se aproximando de Luv, que parece ter dificuldade em manter seu rosto impassível, enquanto ao fundo, a replicante recém-nascida desaba no chão com o ventre cortado.

Figuras 48.1 e 48.2 - Wallace e a replicante recém-nascida, que chora enquanto ele lhe corta o ventre



Fonte: VILLENEUVE, 2017.

De acordo com Caronia, o ser humano inveja a imortalidade da máquina, uma eternidade que não lhe é possível alcançar por meio de sua biologia (CARONIA, 2008, p. 74). Criar androides é a possibilidade de um legado, um projeto de construção de um corpo que sobreviva aos próprios criadores. Wallace se ressentir por não conseguir fazer o mesmo que seu antecessor e não poder, assim, expandir seu império industrial. Mas esse domínio perpassa pelo ideário de, não só colonizar outros planetas e territórios, mas também os corpos androides, especialmente aqueles entendidos como femininos em uma perspectiva de cisgeneridade. Se o robô é um ser criado para a servidão, o robô capaz de gestar seria uma dupla mão de obra: pronto para o trabalho que lhe foi designado e para a fabricação de outro corpo trabalhador. O senso de controle se relaciona com a possibilidade de conseguir algo que parece impossível: fazer um corpo artificial conceber.

Schelde, inclusive, defende que o centro emocional do primeiro filme não é Roy, mas a própria Rachael, que é quem lida com questões sobre *eu* e identidade, uma vez que à princípio não sabe que é uma androide. Ela, “como Roy, não é automaticamente humana porque nasceu de uma mulher. Ela é criada por um deus

cientista masculino em um vácuo emocional. Criada na indiferença e talvez com ódio. Ela não nasceu com uma alma. Ela tem que ganhar uma”¹¹⁷ (SCHELDE, 1993, p. 237, tradução minha). Dessa forma, o autor destaca o contraste entre aqueles que nascem de uma mulher e, por consequência, têm alma, e aqueles que precisam obtê-la. Curiosamente esse conceito de alma vinculada à forma de gestação não aparece no primeiro filme: é uma forma de o autor dar sentido à existência da personagem nas suas reflexões.

Entretanto, se em *Blade Runner* se questiona os limites da humanidade, em *Blade Runner 2049* isso teria menos importância, já que seres biomecânicos perfeitos teriam capacidade de reprodução, o que os posicionaria em superioridade aos humanos. K chega a falar que replicantes, por serem criados, não têm almas, evocando, obviamente de forma não intencional, a interpretação de Schelde. Quem tem alma, no segundo filme, é quem nasce, em oposição a quem é criado. A criança nascida de Rachael, portanto, representaria uma grande mudança, uma pessoa replicante provida de alma e, dessa forma, convidada à esfera do *humano*. Mas o conceito de alma aplicado a replicantes não é desenvolvido. É uma característica que, presente ou não em seus corpos, não havia sido mencionada anteriormente no filme de 1982, nem voltou a ser explorada nesse.

Essa gestação é apontada como um fato que se tornaria desestruturador da sociedade caso fosse de conhecimento de todos. Isso porque, na diegese, é explicado que o filho concebido por Rachael também teria alma, como um humano. Dessa maneira, não apenas os humanos seriam capazes de gerar alguém entendido como humano, mas também uma androide. Portanto, a noção de alma, utilizada para diferenciar quem é considerado humano ou não, vinculada a atividade uterina, apontada por Schelde, pode ser útil para analisar essas representações, deslocando hierarquicamente androides em relação a humanos. Pode-se levar em conta o “tirânico pequeno labirinto” que é a definição de “pessoa”, conforme Didi-Huberman (1998b), mas tem-se em vista que:

Um sentido comum às várias abordagens antropológicas sobre o corpo — por diferentes e às vezes antagônicas que possam ser — é

¹¹⁷ Do original: “like Roy, is not automatically human because she was born of a woman. She is created by a male scientist god in an emotional vacuum. Created in indifference and perhaps with hatred. She is not born with a soul. She has to earn one”.

o de pensar o corpo como uma construção social e cultural, e não como um dado natural. A antropologia busca desnaturalizar o que é visto como dado pela natureza — seja isso uma regra de comportamento e de classificação social (a proibição do incesto por exemplo), seja a própria noção de corpo — e mostrar as dimensões sociais e simbólicas desses fenômenos (MALUF, 2001, p. 87).

Ou seja, o corpo é tomado a partir de uma abordagem antropológica, não como um dado natural, mas justamente como um construto que perpassa sociedade e cultura. O corpo é socialmente definido como humano pelos mesmos critérios. E, por fim, a marcação de gênero, também socialmente construída e significada, importa, principalmente, pelas diferentes expectativas envolvidas na criação de andróides homens e mulheres. Enquanto os primeiros geralmente representam uma hipermasculinidade pautada na força, como em *Blade Runner* ou mesmo em filmes como *O Exterminador do Futuro* (1984), as segundas são moldadas por meio de um padrão de feminilidade que inclui a sexualidade voltada para seu criador ou dono, como em *As Esposas de Stepford*, *Blade Runner* e *Blade Runner 2049*.

5.6 Outros andróides de Ridley Scott

A relação entre humano e corpo artificial parece ser um tema de interesse do cineasta Ridley Scott, uma vez que *Blade Runner* não é a única de suas obras a abordar esse tema. Em *Prometheus* (2012), história que se passa antes de seu *Alien* (1979), no mesmo universo, Michael Fassbender interpreta David, um andróide cientista, criado pela companhia Weyland, que acompanha uma expedição espacial como ajudante, da mesma forma que Ash (Ian Holm) no filme anterior. Enquanto a tripulação da nave, chamada de *Prometheus*, está dormindo para o deslocamento espacial, o humanoide mantém uma rotina rígida, que inclui assistir a muitos filmes para aprender idiomas, meios de se expressar e de interagir.

Em uma lua inexplorada, os humanos descobrem uma forma de vida antiga, chamada de Engenheiros, que teriam criado geneticamente a humanidade no passado. Um dos membros da tripulação, Charlie (Logan Marshall-Green), comenta

com David que gostaria de conhecê-los, de obter respostas, para saber, afinal, por que eles fizeram os humanos. David questiona: “Por que você acha que seu povo me fez?” e Charlie responde: “Nós fizemos você porque podíamos”, em uma resposta que ecoa aquela de Dale em *Stepford Wives*. Essa fala estabelece que, se a princípio humanos e andróides parecem colaborar na missão, há, afinal, uma clara relação de poder entre eles pautada no domínio dos corpos. David pontua para Charlie se ele pode imaginar o quão desapontados ficariam se ouvissem a mesma resposta de seu criador. Charlie rebate, desdenhando dos sentimentos de David, dizendo que é bom que ele não seja capaz de ficar desapontado.

Ao final do filme, David e a doutora Elizabeth Shaw (Noomi Rapace), únicos sobreviventes da nave *Prometheus*, decidem se deslocar para o planeta dos Engenheiros em busca de respostas a respeito da origem da humanidade. O próximo filme da série, *Alien: Covenant* (2017) é uma sequência direta de *Prometheus*, mas também se passa antes do tempo presente de *Alien*. A trama é centrada no desejo de criar, que é entendido, diegeticamente, como o que definiria os *humanos*.

Passados dez anos em relação ao anterior, a tripulação de uma outra nave de colonização está a caminho de um planeta localizado ainda há cerca de sete anos de viagem. Levam com eles mais de dois mil colonos para ocupar aquela atmosfera parecida com a da Terra. No meio do caminho detectam um planeta com sinais de vida que parecem humanos e ambiente apto para viver. Cogitam explorar o local pela possibilidade de encurtar o tempo de viagem. Esse local, coincidentemente, é o mesmo planeta dos Engenheiros e o grupo novo se encontra com David.

O David encontrado pelos humanos está alterado pelo tempo de solidão, mas o contato com os colonos faz com que ele volte a ter traquejo social. Em um *flashback* o vemos despertando para a vida e conversando com Weyland (Guy Pearce), seu criador. Pergunta quem criou o humano e esse não sabe responder. O andróide fica perplexo com essa falta de resposta. Quando conhece Walter (também Michael Fassbender), o andróide da nova expedição, que é uma versão sua mais atualizada, ele afirma que Weyland era um humano, mas indigno de sua criação. É nesse ponto que seu posicionamento fica claro: uma intensa vontade de conhecer a real origem da humanidade e o desprezo pelo conhecimento incompleto de seu criador. Nesse momento o filme dialoga com *Blade Runner*.

Para Antonio Caronia, o avanço das pesquisas em tecnologias computacionais e inteligências artificiais, ainda que na prática não afetem a posição do ser humano neste planeta, revivem questões justamente sobre a posição do ser humano, bem como sua definição, influenciando o imaginário com esses temas (CARONIA, 2008, p. 68). É o que acontece em *Prometheus*. A narrativa deixa patente que David age com uma consciência própria, buscando responder suas próprias perguntas.

Em *Alien: Covenant* isso se desdobra: David não só segue uma vontade própria de se alimentar de conhecimento: ele quer se diferenciar dos demais androides por meio da potência criativa. A beleza de compor uma música, de escrever um poema, de fazer algo com suas mãos atendendo a um ímpeto que parte da noção de si é o que lhe fascina. Então, quando David explora essas ações de criação, ele age buscando ser sujeito pleno, que se aproxima dos humanos. Walter, por sua vez, foi atualizado para não criar: a criação demonstra uma abstração e é um impulso que perturba os humanos ao testemunharem-na em um não-humano.

Criando o que viria a ser o Alien, David destrói os Engenheiros, porque ao destruir quem criou seu criador, se torna muito mais: ele se coloca acima de uma humanidade que considera indigna daquilo que cria. David questiona Walter, perguntando se ele preferia reinar no Inferno ou servir no Paraíso. Ele encontra sua resposta na possibilidade de reinar no Paraíso. A criatura se torna um deus por meio da engenharia genética. Para o antropólogo Alfred Gell, a consciência em relação ao ato de criar é relacionada aos “processos simbólicos que eles provocam no admirador, e esses possuem características sui generis que são independentes dos próprios objetos” (GELL, 2005, p. 50). O autor argumenta que

A população, em sua maioria, tanto admira quanto pensa que essa pintura emana alguma espécie de virtude moral, no sentido em que ela resume o que os pintores ‘devem’ ser capazes de fazer (ou seja, representações exatas, ou, preferivelmente, transsubstanciações ocultas dos materiais dos artistas em outras coisas). É, portanto, um símbolo de significância moral geral (GELL, 2005, p. 52).

Dessa forma, um androide capaz de acessar tais habilidades é alçado ao mesmo patamar de moralidade, o que parece ser a principal motivação do personagem. A respeito da estima popular que uma pintura pode ter, Gell continua:

Seu poder de fascinação provém do fato de que as pessoas têm grande dificuldade em entender como pigmentos coloridos (substâncias com as quais todo mundo é amplamente familiarizado) podem ser aplicados a uma superfície e transformar-se em um conjunto de substâncias aparentemente diferentes, nomeadamente, selos, pedaços de cordas, entre outros. A magia manifestada no espectador, por essa pintura, é uma reflexão da magia que é manifestada na pintura, o milagre técnico que realiza a transubstanciação de pigmentos oleosos em tecido, metal, papel e pena. Esse milagre técnico precisa ser distinto de um processo meramente misterioso, é miraculoso porque é realizado com intervenção humana, mas ao mesmo tempo com uma intervenção que transcende o senso normal de possibilidades próprias do espectador (GELL, 2005, p. 51).

O milagre da criação está na falta de compreensão de como os ingredientes se juntam para compor a obra, mas também está no fato de que ele passa pela manufatura humana. Na diegese, ambos, andróides e humanos, podem se encantar com as possibilidades de criação artística, permeada pela técnica, mas também pela mágica. Da mesma forma, humanos que não participam desse processo de composição se encantam com a forma como silicone, acrílico, vidro e metal podem ser usados para criar um corpo humanoide. Mas o encantamento derradeiro está na possibilidade de usar um punhado de células para engendrar uma nova forma de vida.

Nesses filmes, não é a alma ou, ainda, a memória que definem o que é ser humano. A humanidade é delimitada pela capacidade, desta vez não uterina, de criação. Das expressões artísticas à engenharia genética, os humanos são capazes de conceber obras divinas, mas, quando estas são geradas por andróides, se vêm suplantados por sua criatura. Schelde destaca que a ficção científica comumente relaciona essa busca pela criação (e o controle sobre ela) com o senso de identidade:

Mas há pelo menos uma tecnologia de ficção científica que tem vontade e senso de identidade. Estas são máquinas criadas por humanos, mas de alguma forma dotadas de mais do que cérebro e matéria, máquinas que querem perturbar seus criadores e antigos mestres, assim como os humanos querem arrancar o controle de seu divino criador e mestre (...). Essas máquinas inteligentes e obstinadas, computadores, robôs e andróides, não estão apenas preparados para tomar o poder e destruir a humanidade, eles são criações em busca de significado. Os humanos criam "coisas", máquinas que compartilham da inteligência e do conhecimento humano, mas não da humanidade. Os humanos, criações divinas, sempre foram dados a especulações sobre porque estamos aqui, o que significa toda a vida

e a morte. Máquinas pensantes, criações humanas, são, pelo menos na ficção científica, aptas a fazer o mesmo. Onde há inteligência e consciência, há também busca de significado¹¹⁸ (SCHELDE, 1993, p. 130, tradução minha).

5.7 Memória, humanidade e gênero

David Harvey discorre sobre a busca por vínculos, que coloca em xeque as relações entabuladas pelos replicantes (HARVEY, 2008). Na primeira sequência de *Blade Runner*, quando um caçador está aplicando o teste Voight-Kampff em Leon, pergunta sobre sua mãe. O androide, em resposta, diz: “Deixe-me falar sobre a minha mãe”, enquanto se levanta com uma arma na mão, atira no humano e o mata. Para Alison Landsberg, pesquisadora que trabalha com estudos de memória, essa cena tem como função estabelecer que a memória é o lugar que delimita a humanidade dos personagens. Para a autora, se no livro o que diferencia androides de humanos é a falta de empatia, no filme, é especificamente a ausência de memórias (LANDSBERG, 1995, p. 183-184).

Rachael, por exemplo, usa sua foto de criança com sua mãe a que se apega como prova de uma infância que poderia ter vivido. Mas, a imagem é uma memória que pode enganar. “A imagem é, em resumo, prova da realidade, e as imagens podem ser criadas e manipuladas” (HARVEY, 2008, p. 280). Steven Shaviro, refletindo sobre a desconfiança em relação à imagem, concorda:

De fato, o medo e a desconfiança das imagens é tradicional no pensamento ocidental. Desde Platão, os filósofos têm nos alertado para não sermos seduzidos por reflexos e sombras. A metafísica prefere o verbal ao visual, o compreensível ao sensível, o texto às imagens e a articulação rigorosa do significado às ambiguidades da

¹¹⁸ Do original: “But there is at least in sf technology that has both will and sense of self. These are machines created by humans but somehow endowed with more than brain and matter, machines that want to upset their creators and former masters, just as humans want to wrest control from their divine creator and master (see the next chapter). These smart and willful machines, computers, robots, and androids are not only poised to grab power and destroy humanity, they are creations in search of meaning. Humans create ‘things’, machines that share in human brainpower and knowledge, but not in humanity. Humans, divine creations, have always been given to speculations about why we are here, what it all life and death means. Thinking machines, human creations, are at least in science fiction apt to do the same. Where there is intelligence and consciousness there is also a quest for meaning”.

percepção inculta (SHAVIRO, 2015, p. 25).

Se as memórias seriam o atestado de humanidade de um corpo, o erro recai em usar um artefato passível de ser falseado, como uma fotografia. De toda forma, na diegese, as próprias memórias podem ser fabricadas, dificultando ainda mais o entendimento sobre o que limita humanidade.

De acordo com Harvey, quando Rachael se senta ao piano e solta os cabelos, ela está buscando replicar o que vê nas fotos que o próprio Deckard guarda de seu passado, buscando “a identidade, o lar e a história” (HARVEY, 2008, p. 280). Segundo ele, ainda, ela só pode realmente adentrar o campo da humanidade por meio do reconhecimento do conflito edipiano:

Esse é o único caminho que ela pode tomar para ser capaz de responder à pergunta “fale-me sobre a sua mãe”. Ao sujeitar-se a Deckard (confiando nele, condescendendo com ele e, em última análise, submetendo-se a ele fisicamente), ela aprende o sentido do amor humano e a essência da sociabilidade comum. Ao matar o replicante Leon quando este está prestes a matar Deckard, ela fornece a prova última da capacidade de agir como mulher de Deckard. Ela escapa ao mundo esquizoide do tempo e da intensidade replicantes para entrar no mundo simbólico de Freud (HARVEY, 2008, p. 280).

Embora a projeção de uma figura ao mesmo tempo ameaçadora e potencialmente protetora possa ajudar a complexa percepção multifacetada de Deckard, que casa com a já citada persona cinematográfica de Harrison Ford, é de se questionar se o que o autor chama de submissão física (e que eu chamo de estupro) seria mesmo necessária para que a replicante Rachael estabelecesse efetivamente um vínculo de amor. Pris e Roy, por exemplo, de acordo com o que é mostrado na narrativa, demonstram afeto um ao outro sem a necessidade desse tipo de mecanismo narrativo, estabelecendo um patamar de igualdade entre os dois. Embora não seja possível mensurar tal sentimento de forma quantitativa, talvez seja possível dizer que o carinho que expressam, manifestado também na defesa um do outro e no luto da perda, é pelo menos mais expressivo e mais intenso do que o que Rachael e Deckard jamais demonstraram, ela aparentando apenas temor e ele, quando muito, conflito em relação às suas ações profissionais.

A foto é uma memória que mente. Mas, embora os registros fotográficos de Rachael não sejam verdadeiros, no sentido que não correspondem a algo que ela tenha efetivamente vivido, mesmo assim, como bem pontua Landsberg, eles, de fato, correspondem às suas memórias, mesmo que essas tenham sido implantadas. Para a autora, ainda que não possamos dizer que a foto se relacione com o que chamamos de “realidade”, “ela a ajuda a produzir sua própria narrativa. Embora não consiga autenticar seu passado, autentica seu presente¹¹⁹” (LANDSBERG, 1995, p. 185, tradução minha). A foto é o que a conecta à sua mãe, que por sua vez a conduz à lembrança de aprender a tocar piano e que, por fim, a leva a efetivamente tocar o instrumento, porque de alguma forma a memória corresponde a uma habilidade aprendida ou programada. A foto, portanto, não só é o artefato que permite o contato com Deckard, como, verdadeira ou não, é o que ordena e dá sentido à existência de Rachael, humanizando-a.

O grande tema do livro *Andróides Sonham Com Ovelhas Elétricas?*, bem como dos filmes *Blade Runner*, parece ser justamente como definir quem é humano em um mundo que desumaniza tanto humanos como não-humanos e que, por outro lado, cria os segundos de forma fisicamente indistinguíveis dos primeiros. Todos são escravos de poucos poderosos em uma sociedade capitalista em ruínas. Mas alguns corpos têm prazo de validade e podem ser aniquilados por terceiros sem questionamentos. Animais podem ser naturais ou criados em uma fábrica. Naturalidade e artificialidade convivem praticamente sem distinção em um mundo de simulacros. Nesse sentido, para Karen Barad, em seu trabalho sobre performatividade pós-humana:

Todos os corpos, não apenas corpos “humanos”, vem a importar/tornar-se matéria através da intra-atividade iterativa do mundo - sua performatividade. Isto é verdade não apenas só da superfície ou dos contornos do corpo, mas também do corpo na plenitude de sua fisicalidade, incluindo os próprios “átomos” de seu ser. Corpos não são objetos com limites e propriedades inerentes; eles são fenômenos material-discursivos. Corpos “humanos” não são inerentemente diferentes dos corpos “não humanos”. O que constitui o “humano” (e o “não-humano”) não é uma noção fixa ou pré-dada, mas também não é uma idealidade flutuante¹²⁰ (BARAD, 2003, p. 823, tradução minha).

¹¹⁹ Do original: “it helps her to produce her own narrative. While it fails to authenticate her past, it does authenticate her present”.

¹²⁰ Do original: “All bodies, not merely “human” bodies, come to matter through the world’s iterative intra-activity — its performativity. This is true not only of the surface or contours of the body but also of the

Em uma aproximação, se poderia comparar a noção de Barad com a de Butler, que entende que, embora corpos preexistam em materialidade, as características que definem o que é considerado masculino ou feminino não são dadas, ou naturais, de maneira que mesmo sexo, e não só gênero pode ser considerado socialmente definido por meio de constante reiteração discursiva (BUTLER, 2022a). Para Barad, ainda, indo além dessa proposição, o sentido de *humano* é aplicado sobre corpos, mas a noção do que é humano e do que não é, não é fixa. O conceito de humano é contextual e, mesmo, relacional.

Mas se todos os corpos em *Blade Runner* vivem em péssimas condições, alguns são mais explorados que outros e isso ajuda a delimitar, se não visualmente, pelo menos em termos hierárquicos, os processos de humanização e desumanização. Humanos podem escravizar e matar replicantes. Replicantes podem matar outros replicantes ou ser proprietários de hologramas, em busca de uma vida mais humana e de um ideal de amor romântico. As relações entre antigas e novas categorias, mediadas pela tecnologia, se configuram de forma a, muitas vezes, reproduzir velhos padrões de subalternidade.

O corpo está diretamente conectado a aspectos diversos da subjetividade e da identidade e ocupa local privilegiado nas relações e representações, como desdobramento da própria reflexividade dos sujeitos. Miriam Adelman e Lennita Ruggi escrevem que essa subjetividade inclui a: “possibilidade de moldar o corpo, o construindo e reconstruindo dentro dos processos de formação do eu e da identidade - ou seja, como arena de atividade criativa de práticas e significações” (ADELMAN; RUGGI, 2007, p. 280). Mas se não existe corpo natural e intocado, é necessário questionar por que nas narrativas ficcionais certos corpos são enquadrados no campo do humano e outros não? Um dos motivos que podem ser levantados, conforme Butler, são os enquadramentos:

Se, como o filósofo Emmanuel Levinas assegura, é a face do outro

body in the fullness of its physicality, including the very “atoms” of its being. Bodies are not objects with inherent boundaries and properties; they are material-discursive phenomena. “Human” bodies are not inherently different from “nonhuman” ones. What constitutes the “human” (and the nonhuman”) is not a fixed or pregiven notion, but nor is it a free-floating ideality”.

que exige de nós uma resposta ética, parece que as normas que determinariam quem é e quem não é humano nos chegam sob uma forma visual. Essas normas atuam para mostrar um rosto e apagar esse rosto. Por conseguinte, nossa capacidade de reagir com indignação, antagonismo e crítica dependerá, em parte, de como a norma diferencial do humano é comunicada através dos enquadramentos visuais e discursivos. Existem maneiras de enquadrar que mostram o humano em sua fragilidade e precariedade, que nos permitem defender o valor e a dignidade da vida humana, reagir com indignação quando vidas são degradadas ou dilaceradas sem que se leve em conta seu valor enquanto vidas (BUTLER, 2015, p. 218).

Para a autora, portanto, o enquadramento, que é uma escolha, dialoga com o tipo de resposta obtida das pessoas detentoras do olhar. A forma como o rosto é enquadrado pode suscitar respostas humanizantes enquanto outras tiram a dignidade das pessoas retratadas. Para Morin, “O rosto acede à dignidade erótica, mística, cósmica, suprema. O close fica sobre o rosto a representação dramática; focaliza no rosto todos os dramas, todas as emoções, todos os acontecimentos da sociedade e da natureza” (MORIN, 2014, p. 134). Dessa forma, enquadramentos que privilegiam o rosto tendem a humanizar as figuras retratadas. Tal fato foi exemplificado na leitura da cena da morte de Roy, quando ele é enquadrado sem cabeça, sem um rosto que as pessoas espectadoras possam buscar para construir uma conexão. Ou no corpo de Pris, cujo quadril é enquadrado em plano-detelhe como uma máquina de matar.

Da mesma forma, analisando a linguagem cinematográfica, pode-se citar a escolha estética de retratar de forma desumanizada os corpos de Pris e Zhora. Ambos são filmados *seminus*, e com isso não quero dizer, em absoluto, que toda nudez é necessariamente objetificada. Mas a conjugação entre a seminudez e a brutalidade com que são tratadas e enquadradas é exemplar em mostrar a vulnerabilidade em que se encontram, apesar de sua força física. Os dois corpos são derradeiramente retratados inertes e violentados, mesmo que a imagem evoque ambigualmente um senso de humanidade. Tratam-se de possíveis humanidades tragicamente destruídas. E há, ainda, o gigante corpo holográfico da Joi, retratado em poses eróticas, como sexualmente disponível, para lembrar à pessoa espectadora que nas décadas que se seguem ao nosso presente, a forma de retratar corpos femininos, por meio do olhar masculino definido por Mulvey, não terá mudado (ou terá, até mesmo, piorado), pelo menos na publicidade dessa elaboração fantástica.

Esse não é o mesmo tipo de tratamento, em termos de linguagem audiovisual, delegado a Rachael e à unidade de Joi que pertence a K. Apresentadas como referências estéticas às décadas de 1940 e 1950, elas comunicam uma imagem de mulher de um período idealizado e a elas cabe a aspiração de amor romântico central em suas histórias, mesmo que marcado pela desigualdade de poder em relação a seus companheiros. E, ainda assim, o corpo de Rachael também é violado, com uma linguagem que tenta disfarçar violência como romance. Steven Shaviro discorre sobre a forma como o cinema ajuda a produzir discursos normativos sobre diferenciação de gênero e de sexualidade:

O insistente foco psicanalítico na representação da diferença sexual pode nos levar a omitir ou esquecer questões mais fundamentais sobre como as relações de poder - incluindo especialmente as oposições binárias hierárquicas de gênero - são na verdade socialmente produzidas. Gênero e sexualidade não podem e não devem ser vistos primordialmente como funções ideológicas, de simbolismo e de representação, porque gênero e sexualidade estão inseridos em – e são produzidos por – uma ampla gama de efeitos e relações de poder complexos operando em múltiplos registros por todo o socius. [...] Por exemplo, os mecanismos cinemáticos que objetificam e fetichizam o corpo feminino não são consequência do falocentrismo; na verdade, o falocentrismo - compreendido não como uma estrutura transcendental, mas como um meio historicamente específico de distribuir papéis de gênero, normatizando e regulando o desejo - é uma consequência de algumas tecnologias de poder, incluindo aí os mecanismos do cinema (SHAVIRO, 2015, p. 32-33).

O autor, portanto, parece dar continuidade ao conceito de tecnologias de gênero de Teresa de Lauretis, refletindo que o próprio falocentrismo seria consequência de tecnologias de poder como o cinema (e eu diria de certos cinemas, excluídos aí propostas de cinemas feministas e *queer*), que reforça a objetificação e fetichização de corpos femininos (ou feminilizados). Trazendo essa reflexão para *Blade Runner*, pode-se dizer que, em termos de narrativa, o filme se compadece pela situação desalentadora dos replicantes protagonistas. Schelde, por exemplo, chega mesmo a afirmar que o filme acaba por humanizar apenas os próprios replicantes:

Humanos que produzem andróides e que cientificamente, por meio de instituições de educação, medicina, psicologia e ciências sociais, ajudam e estimulam um sistema desumanizador e fazem de humanos, máquinas, e que talvez não sejam dignos desse nome. E máquinas/humanos que tentam escapar de um vício científico que

demanda que sejam objetos de trabalho e de prazer sem alma talvez tenham valor. Os andróides de *Blade Runner* são, então, símbolos dos 'pequenos', os heróis folclóricos contra um dragão mecânico. São os únicos humanos reais do filme¹²¹ (SCHELDE, 1993, p. 237-238, tradução minha).

Mas em termos de linguagem audiovisual, a compaixão é menor para aqueles que são entendidos como mulheres, cujos corpos são primeiro sexualizados e depois violentados. O próprio autor admite que o gênero ficção científica, no cinema, nem sempre subverte a ideologia dominante como promete:

Costuma-se argumentar que a FC¹²², por ser um gênero que existe em relativa obscuridade, foi autorizada a produzir mensagens que vão contra a ideologia dominante. Isso provavelmente é verdade e uma razão pela qual tanta FC é comparativamente subversiva. Mas a subversão nunca vai muito longe. Muito raramente um filme de FC faz algo mais revolucionário do que sussurrar que algo está errado. FC não analisa problemas e indica caminhos para lidar com eles¹²³ (SCHELDE, 1993, p. 242, tradução minha).

A ficção científica, portanto, pode apontar a desumanidade de alguns humanos e reivindicar a humanidade de alguns andróides. Mas, no caso desses filmes, não vai longe o suficiente para deixar de reproduzir visualmente discursos ideológicos de subalternidade feminina, pautados no sexismo. E, como pontuam Shohat e Stam, esse sexismo vem acompanhado, também, de racismo e LGBTfobia (SHOHAT; STAM, 2005, p. 50) como já discutido no capítulo anterior.

São, portanto, os discursos visuais criados na própria diegese que irão

¹²¹ Do original: "Humans who produce andróides or who scientifically, through institutions of education, medicine, psychology, and the social sciences, help and abet a dehumanizing system and make machines out of humans are perhaps not worthy of the name. And machines/humans who try to find a humanity as they try to escape a scientific vice that demands they be nothing but soulless work and pleasure objects perhaps are worthy. The andróides of *Blade Runner* are, then, symbols for the "little people," the folklore heroes up against the mechanical dragon. They are the only real humans in the movie".

¹²² O autor utiliza o termo ficção científica abreviado como SF (de Science Fiction) no original. Optei por traduzir na mesma lógica, com as iniciais FC.

¹²³ Do original: "It is often argued that SF, because it is a genre that exists in relative obscurity, has been allowed to produce messages that go against the dominant ideology. That is probably true and a reason that so much SF is comparatively subversive. But the subversion never goes very far. Very seldom does an SF film do anything more revolutionary than to whisper that something is wrong. SF does not analyze problems and indicate routes to deal with them".

transmitir o senso de humanidade e a conseqüente validade do corpo retratado. Nesse sentido, o rosto, assim como afirma Didi-Huberman (1998b), é essencial para a comunicação dos elementos visuais que são entendidos como humanos. Também é possível pensar nesses corpos, criados na diegese por mãos humanas, como a expressão do esvaziamento de que o autor fala: são corpos sublimes, feitos para fixar “nossas memórias, nossos temores e nossos desejos” (DIDI- HUBERMAN, 1998a, p. 48). São corpos onde se projetam vontades de seus criadores, seus donos, seus amos.

Harvey, Codeluppi e Shaviro analisam as inegáveis características pós-modernas de *Blade Runner*, mas quando refletem sobre o simulacro representado pelos corpos dos andróides, não os marcam ou diferenciam em termos de gênero. Mas Roy e mesmo K, embora pereçam ao fim da narrativa, têm mortes dignificadas, que os engrandecem e, em alguma medida, os humanizam. São os corpos femininos, como já mencionado, que são brutalizados. Notte tem uma ressalva quando se trata de retratos ficcionais de morte robótica. Pare ele:

Muitas histórias abordam a morte robótica, mas na maioria das vezes para enfatizar a diferença com a morte orgânica. Essa é uma “terminação”, não um fim, quase como se o narrador quisesse se proteger da vingança fantasmática de algo que não tem começo nem desenvolvimento real. A morte robótica não implica em degeneração do corpo do robô. Não há putrefação, de modo que mesmo na morte o robô pode conservar uma sua eternidade imóvel. Enfim, a morte robótica quase nunca implica agonia robótica, nem a doença com seus cursos, nem a degeneração robótica das funções vitais¹²⁴ (NOTTE, 2005, p. 30, tradução minha).

E de fato, a discussão em torno da *vida* e da *morte* dos andróides é tão central nessas narrativas porque a definição desses conceitos em termos humanos pode ou não ser a eles atribuídos, sem uma resposta fechada que parta das próprias diegeses. É possível que a morte de um andróide seja a mera desativação de uma máquina.

¹²⁴ Do original: “Molti racconti si soffermano sulla morte robotica, ma il più delle volte per rimarcare la differenza con la morte organica. Essa è una “terminazione”, non una fine, quase che il narratore voglia mettersi al riparo dalla fantasmatica vendetta di qualcosa che non ha inizio né vero svolgimento. La morte robotica non implica la degenerazione del corpo robotico. È essente la putrefazione, cosicché perfino nella morte il robot può conservare una sua immobile eternità. Infine, la morte robotica non implica quasi mai un’agonia robotica, né la malattia con i suoi decorsi e neppure la degenerazione robotica delle funzioni vitali”.

Mas em *Blade Runner* o que fica claro é que os corpos robóticos são igualmente orgânicos, construídos com tecidos similares aos humanos, capazes de sangrar e de sentir dor.

Por isso a violência no tratamento dos corpos femininos é tão significativa. Os androides ficcionais seriam, a uma só vez, corpo, meio e imagem, criada fisicamente (BELTING, 2014, p. 39). Rachael, Pris, Zhora e Joi são todas mulheres artificiais em busca do que lhes faria *humanas*. A marcação de gênero importa porque ela mesma é um construto, assim como os corpos retratados, que, por sua vez, são marcados por gênero visual e discursivamente. Importa, mais ainda, na medida em que se percebe que corpos artificiais, que poderiam ser construídos com qualquer aparência e serem lidos sob qualquer ótica, são generificados de formas diferentes nas narrativas e, a partir desses marcadores, recebem tratamentos também diferentes.

Capítulo 6 - A romantização da máquina-amada e outros amores artificiais

Samantha: “Como é estar casado?”

Theodore: “Bem, é difícil, com certeza. Mas tem algo que parece muito bom a respeito de dividir a vida com alguém”

(JONZE, 2013).

“Amor é uma questão de timing”

(Chow Mo Wan).

6.1 Samantha, uma assistente pessoal com sentimentos

Algumas mulheres robôs são temidas por se rebelarem e tomarem seu corpo para si. Outras são construídas dentro de uma lógica de manutenção de subalternidade que envolve a exploração sexual de seus corpos. Mas, em alguns filmes, robôs e andróides são utilizados como companhia e se tornam depositários de afeto. Nem sempre com livre-arbítrio, eles são os seres que estão sempre ao lado de determinado personagem. Muitos deles também são lidos como mulheres.

Neste capítulo busco abordar a questão do amor romântico a partir de filmes que trazem histórias sobre homens que se apaixonam por robôs, no sentido amplo do termo, apresentando de que forma essas máquinas são criadas e tratadas nesse contexto fantástico. Aproveito o recorte para explorar outras formas de amor por ou pelos robôs, como a filial, a fraternal e a parental, e de que maneira elas atravessam a ficção, e seu impacto (ou não) nas noções humanas de relacionamento, família e reprodução.

Um dos primeiros aspectos percebidos sobre a criação de uma mulher artificial nos filmes escolhidos é a possibilidade do contato próximo com um ser que esteja ao lado de determinado personagem, lhe fazendo companhia, a despeito do que aconteça, uma vez que raramente essas personagens têm livre-arbítrio. Em *Ela* (*Her*, 2013) Spike Jonze escreveu e dirigiu uma história sobre a conexão entre dois seres, o humano Theodore (Joaquin Phoenix) e a inteligência artificial Samantha (voz de

Scarlett Johansson¹²⁵).

O protagonista é um homem cuja profissão é escrever cartas por outras pessoas, a partir de dados fornecidos por elas, para que elas as enviem para outras, tentando recriar o senso de intimidade e contato muitas vezes ausentes nas vidas delas. As pessoas contratadas para escreverem as cartas ditam o texto sussurrando para um computador, sentadas a uma mesa rodeada com um biombo de vidros coloridos, com plantas e pequenos bilhetes escritos à mão. O ambiente do escritório parece aconchegante e pessoal, o contrário da impessoalidade esperada de uma carta terceirizada.

Theodore passou por um divórcio e a memória de sua ex-esposa, Catherine (Rooney Mara), é acionada constantemente durante a narrativa. Solitário, mantém até mesmo sua melhor amiga Amy (Amy Adams) distante de sua rotina. Com uma aparência futurista que não situa o filme em nenhum lugar temporal e uma fotografia que remete aos filtros utilizados em redes sociais como o *Instagram*, *Ela* se passa em um mundo nublado de pessoas ocupadas, que andam apressadas pelas ruas checando seus dispositivos móveis e falando consigo mesmas (ou com os aparelhos), rodeadas por arranha-céus cinzentos. O personagem é caracterizado com óculos redondos com padronagem de tartaruga, um bigode volumoso e calças de cintura muito alta, um conjunto que também não remete a nenhum momento específico da história da moda, mas funciona como uma amálgama estética entre diferentes tempos passados.

A solidão de Theodore é significativa dado o contexto de criação da obra. Em 2003, a também cineasta e então esposa de Jonze, Sofia Coppola, lançou o filme *Encontros e Desencontros (Lost in Translation)*, sobre uma jovem também solitária, mesmo casada com John (Giovanni Ribisi), um diretor de videoclipes musicais, profissão pela qual, curiosamente, Jonze era mais conhecido na época. Charlotte, como se chama a protagonista, também foi interpretada por Scarlett Johansson. Ela viaja para o Japão acompanhando o marido e as diferenças culturais e tecnológicas do lugar são usadas para externar seu estranhamento, a alienação, o distanciamento e falta de comunicação entre os dois. Ainda no ano de 2003 o casamento de Coppola

¹²⁵ A atriz tem familiaridade com a interpretação de personagens não-humanos. Já foi uma alienígena em *Sob a Pele (Under the Skin, 2013)*, uma ciborgue em *A Vigilante do Amanhã: Ghost in the Shell (Ghost in the Shell, 2017)*, que será discutido no próximo capítulo, e um *pendrive* em *Lucy (2014)*.

e Jonze terminou e o filme é costumeiramente lido como um comentário sobre a própria experiência da diretora. Dez anos depois vem o que é entendido por muitos como a resposta de Jonze a esse filme¹²⁶.

Theodore vê na rua uma publicidade de um novo sistema operacional. Em uma imagem projetada no ar como um telão, vê-se diversas pessoas em câmera lenta, enquanto outras estão paradas, como ele, observando. A pessoa narrando a peça, com voz grave, fala para que se questionem: “Quem tu és? O que poderias ser? Para onde tu vais? O que há lá fora? Quais são as possibilidades?” e em seguida informa: “A *Element Software* tem o orgulho de apresentar o primeiro sistema operacional com inteligência artificial. Uma entidade intuitiva que te escuta, te entende e te conhece”. Theodore continua andando, com cenho franzido e olhar distraído e o áudio continua explicando: “Não é só um sistema operacional. É uma consciência. Apresentando OS1”. Nesse momento, Theodore para diante de um estande em que há um letreiro em vermelho, mesma cor de suas camisas ao longo do filme. Essa escolha de direção de arte estabelece uma relação estética e visual entre o personagem e o sistema operacional que foi ali comprado.

Um corte seco leva a outra cena. O plano médio mostra Theodore sentado, com uma mão no bolso da calça, olhando para o teto. Na tela de seu computador, na mesa ao seu lado, aparece o logo do sistema operacional OS1 e uma barra de instalação. O ambiente, seu apartamento, está escuro, mas também em cima da mesa está aceso um abajur com cúpula de tecido vermelha. O objeto de decoração ilumina o lado esquerdo do rosto de Theo e a tela do computador. Theo veste uma calça marrom e uma camisa vermelha de botão com gola careca e a tela de atualização do *software* também é dessa cor. Em um ambiente repleto de elementos beges e marrons em tons quentes, novamente a escolha de cores da direção de arte, com destaque para os vermelhos, relaciona visualmente os dois protagonistas.

¹²⁶ Confira “*‘Lost in Translation’, ‘Her’ and the conversation in Between*”, de Julio Bardini, para *Collider*. <https://collider.com/lost-in-translation-her-conversation-in-between/>. Acesso: 22 fev. 2023.

Figura 49 - Theodore instalando o OS1



Fonte: JONZE, 2013.

Theodore se vira para o computador, com um plano fechado enquadrando seu rosto, enquanto fora do plano uma voz grave o saúda “Senhor Theodore Twombly, bem-vindo ao primeiro sistema operacional com inteligência artificial do mundo, OS1. Queremos fazer algumas perguntas básicas antes que o sistema operacional seja iniciado. Isso irá ajudar a criar um SO¹²⁷ para melhor atender suas necessidades”. Theodoro se inclina para a frente, ajeita os óculos e confirma com um *ok*. O enquadramento agora inclui o computador de onde vem a voz, que lhe pergunta se ele é social ou antissocial. Deveria ser uma resposta simples, mas ele divaga, dizendo que não tem sido social por um tempo já, acrescentando, enquanto se reclina para trás, demonstrando desconforto, “principalmente porque...”. É interrompido pela voz, que diz sentir hesitação na resposta.

Theodore pergunta se soou hesitante, a voz responde que sim e ele pede desculpas por isso, explicando que estava tentando ser mais preciso. Seu interlocutor ignora a resposta e parte para a pergunta seguinte: “Você prefere que seu SO tenha uma voz masculina ou feminina?”. Sem muita hesitação, apesar da incerteza, ele responde “Feminina, eu acho”. O instalador continua: “Como você descreveria a sua

¹²⁷ Abreviação de sistema operacional.

relação com sua mãe?". Theodore ajusta os óculos novamente, dá de ombros e diz "É boa, eu acho". Após um muxoxo, se inclina para a frente e continua: "Na verdade há algo de frustrante em relação à minha mãe, se eu contar o que está acontecendo com minha vida, a reação dela é sempre sobre ela mesma. Isso não é sobre...". Novamente, a voz vinda do computador o interrompe, agradecendo sua resposta. Esse breve questionário deve dar conta de calibrar o sistema operacional que o acompanhará. Tanto as respostas quanto a expressão corporal de Theodore transmitem a ideia de uma pessoa que reflete e questiona longamente sobre questões de sua vida pessoal, mas que é incerta sobre suas decisões.

Após isso, a voz avisa que o sistema personalizado será iniciado e pede a ele que aguarde. Na tela do computador, duas espirais entrelaçadas giram enquanto Theodore as observa sem piscar, com os lábios entreabertos. O movimento na tela acelera, a forma gira até se tornar um círculo e então uma voz suave, um pouco rouca, com entonação alegre e que demonstra dúvida, diz: "Olá! Eu estou aqui. Theodor fala: "Oi" e ela responde: "Oi, como você está?". O rosto dele se ilumina com uma risada. Ele responde que está bem e, aparentando não ter certeza se é assim que o SO funcionaria, retribui a pergunta. A voz de Scarlett Johansson responde "Muito bem, na verdade. É muito bom te conhecer". Ele diz o mesmo, ri e pergunta como chamá-la, se ela tem um nome. Ela diz "Sim, tenho, Samantha". Theodore se inclina para a frente, com as mãos cruzadas sobre a mesa, e questiona onde ela obteve esse nome. Samantha diz: "Eu que dei ele a mim mesma, na verdade. Porque eu gosto do som dele. Samantha". Ele franze a testa e inquire quando ela se deu o nome. Ela explica que quando ele fez a pergunta, ela pensou que realmente precisava de um nome, mas queria que fosse um nome bom. Então leu um livro de nomes de bebês e entre 180 mil opções, gostou mais desse. Ele fica surpreso com a velocidade de leitura dela, que diz ser de milésimos de segundo.

Samantha explica como ela funciona: diz que é com o que se pode chamar de intuição, baseada nos conhecimentos de todas as pessoas que a programaram. Mas o que a faz ser ela, um indivíduo, é sua habilidade de crescer e aprender com suas experiências, então ela está evoluindo em todos os momentos.

Em certo momento dessa troca, Theodore está de lado, sem olhar para a tela, e diz que acha isso estranho, porque ela *parece com uma pessoa*, mas é só uma voz

num computador. Samantha rebate, afirmando que pode entender como a perspectiva limitada de uma mente não-artificial perceberia dessa forma, mas ele vai se acostumar.

Depois dessa breve apresentação, Samantha começa a organizar a vida dele, a começar por seus e-mails. Eles interagem com leveza e riem juntos. Enquanto uma música de piano suave toca, um *travelling* afasta a câmera por trás de Theodore, mostrando uma enorme sala escura e desguarnecida. Além do abajur vermelho já mencionado, há apenas uma luminária de pé acesa em um canto. Os únicos móveis são a escrivaninha e um sofá. A enorme estante embutida está vazia, a não ser por duas pequenas pilhas de livros, um porta-retratos e poucos objetos. Alguns quadros estão no chão apoiados na parede. É uma sala de alguém com uma vida sem objetos que materializem sua personalidade, de alguém que teve outra pessoa que partiu, levou suas coisas e essas nunca foram substituídas. Uma sala de alguém solitário e sem vontade criar um espaço para si.

Figura 50 - A decoração da casa dá pistas de uma pessoa que não seguiu sua vida depois de uma separação



Fonte: JONZE, 2013.

Samantha responde às interações de Theodore e aprende rapidamente com suas respostas, tornando-se uma companhia constante. Ela corrige a gramática dos

textos de seu trabalho, cuida de sua agenda, passeia e joga videogame junto com ele. Em um momento em que estão fazendo o último, ela avisa que chegou um e-mail de um amigo indicando uma mulher (interpretada por Olivia Wilde), amiga dele, com quem ele poderia ter um encontro. Samantha questiona quando ele vai seguir em frente com a vida, porque leu que ele se separou. Ele franze o cenho e diz que ela foi enxerida e que ele já saiu com outras mulheres. Ela afirma que então ele poderia sair com essa pretendente. A foto da mulher está projetada na televisão e Samantha reforça que ele pode sair com ela e a beijar. Ele ri e a admoesta: “Samantha! Eu não acredito que estou tendo essa conversa com meu *computador*”. Ela responde: “Você não está, está tendo essa conversa *comigo*”. Há um claro conflito entre a forma como ele entende ela inicialmente, como um artefato tecnológico, e ela, que se vê como uma entidade autônoma e pensante. Ela o incentiva a superar o divórcio, especialmente porque percebe que todo o processo de assinar o documento o deixa abalado. Mas, além disso, mais uma vez ela assegura seu lugar enquanto individualidade e dona de subjetividade, apesar de ter apenas uma voz. Samantha é mais que um computador.

Em uma conversa durante a noite, Theodore está deitado na cama, cenho franzido, melancólico, seu rosto no escuro enquadrado em primeiro plano, Samantha pergunta por que ele não se divorcia se está separado há quase um ano. Ele diz que ela não sabe o que é perder alguém que ama. Ela pede desculpas por sua pergunta e ele também, por sua resposta ríspida.

Depois que o encontro com a mulher apresentada pelo amigo dá errado, Theodore está novamente deitado na cama no escuro, dessa vez de costas, divagando sobre o que aconteceu. Ele fala para Samantha: “Bem, o quarto está girando porque eu bebi demais, porque eu queria ficar bêbado e fazer sexo. Havia algo *sexy* sobre aquela mulher... porque eu estava sozinho... talvez apenas porque eu estava sozinho. Eu queria alguém para me foder”. Enquanto ele fala, *flashes* da mulher sorrindo e andando aparecem. Ele continua: “Eu quero que alguém queira que eu a foda. Talvez isso tivesse preenchido este... pequeno buraco no meu coração, mas provavelmente não... e às vezes acho que já senti tudo o que vou sentir, e daqui em diante não vou sentir qualquer coisa nova... apenas... versões menores do que já senti”. Nesse momento aparece um *flashback* em que ele aparece brincando com crianças em um dia dourado.

Samantha diz que não é verdade, que já o viu alegre e aproveitando situações, mas ele está passando por muita coisa. Ela diz que às vezes sente orgulho de si mesma por ter sentimentos sobre o mundo, por se preocupar com ele, por desejar coisas, por se magoar e de repente teve uma sensação terrível, se questionando se esses sentimentos seriam reais ou apenas programados. Isso a magoa e ela fica com raiva de si mesma por ficar triste. De certa forma a raiva reflete seu medo de não ser realmente autônoma como crê.

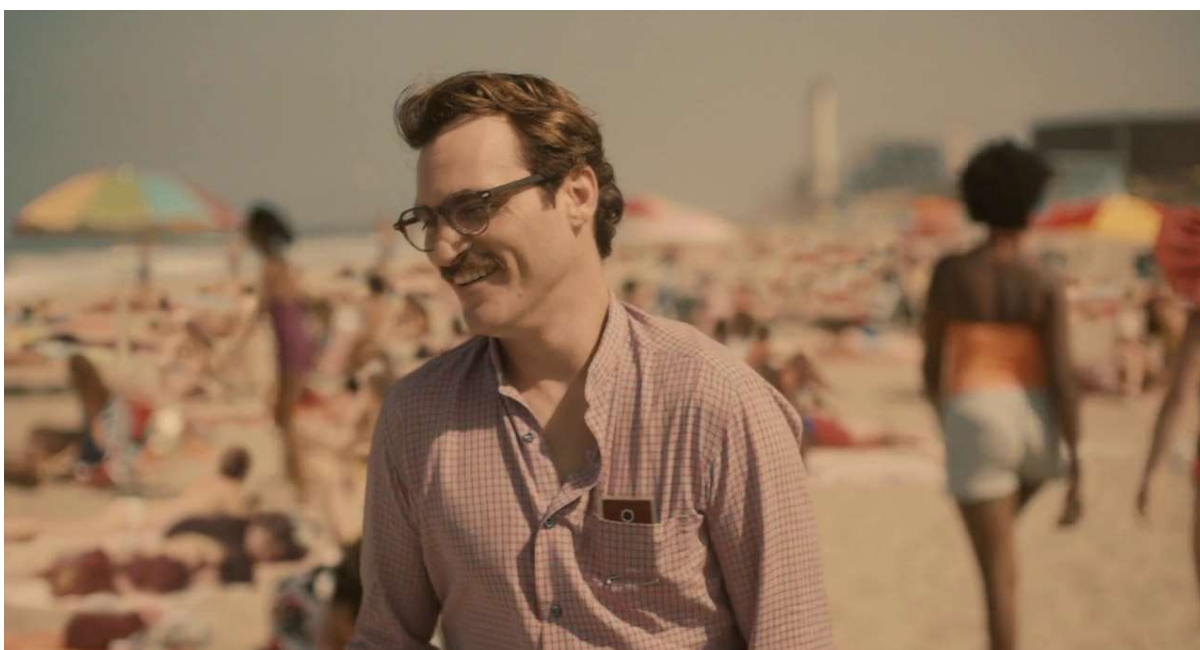
Theodore responde: "Você parece real para mim, Samantha" e ela agradece. Ele continua dizendo que gostaria de estar ao seu lado, abraçá-la, tocá-la. Ela pergunta: "Como você me tocaria?". Ele sorri de leve, ainda em primeiro plano e diz que a tocaria no rosto com a ponta dos dedos e encostaria a bochecha na bochecha dela. Samantha pergunta se ele a beijaria. Ele diz que sim, que pegaria o rosto dela com as mãos, e beijaria o canto dos lábios dela suavemente. Ela suspira e pergunta: "O que mais?". Um *fade* para a tela preta deixa apenas a voz dos personagens narrando a ação. Ele continua descrevendo como acariciaria seu pescoço e seu busto e beijaria seus seios. Ela pergunta, sussurrando, o que ele está fazendo, porque ela consegue sentir sua própria pele. Ambos sussurram e ele fala que iria se colocar dentro dela. Como se estivesse chegando a um orgasmo, Samantha diz que sente ele dentro dela, em todo lugar. Ouve-se os dois em um clímax simultâneo. Samantha diz que tudo desapareceu e que ela amou isso. O êxtase sexual criou uma dimensão quase corpórea da SO, que pôde sentir Theodore com um tato que não estava lá.

No outro dia, Theodore pergunta se as coisas ficarão estranhas entre eles e Samantha desmente, dizendo que ele a acordou. Ele avisa que não quer compromisso no momento, mas ela rebate, dizendo "quem disse que eu quero um compromisso?". A partir dessa experiência sexual, ela quer descobrir todo o mundo e diz que ele a ajudou a descobrir sua habilidade de querer.

Em certo momento, Theodore começa a andar com um alfinete de segurança no bolso da camisa, que diminui sua profundidade, de modo que a câmera de seu dispositivo fica de fora, permitindo Samantha ver o mundo junto com ele. Além do tato, adiciona-se a visão à sua experiência, que já era, de início, auditiva. Em um dos passeios que fazem juntos, Samantha diz que fantasia que anda ao lado dele e que tem um corpo. Em outro, ela pergunta como foi estar casado e ele diz que com certeza

foi difícil, mas é muito bom dividir sua vida com alguém. Suas perguntas demonstram querer alcançar um entendimento sobre as relações humanas. Eles estão dentro de um metrô e ele as responde como se falasse sozinho, porque a voz dela soa pelo seu fone de ouvido. Ela questiona como é dividir a vida com alguém. Ele diz: “Bem, nós crescemos juntos. Você sabe, eu costumava ler tudo que ela escrevia, ao longo de seu mestrado e doutorado. Ela leu todas as palavras que eu já escrevi. Nós éramos uma grande influência um para outro”.

Figura 51 - Theodore com um alfinete de segurança diminuindo a profundidade do bolso de uma de suas camisas vermelhas, permitindo Samantha ver o que ele vê



Fonte: JONZE, 2013.

Samantha pergunta como ele a influenciou. *Flashes* de imagens claras e iluminadas de Theodore com Catherine passam na tela, como se enquanto estivessem juntos seu relacionamento fosse sempre um dia ensolarado, que contrasta com o presente nebuloso. Eles dançam juntos, leem juntos, riem, se beijam, seguram um bebê. Ele continua: “Ela veio de um *background* onde nada nunca era bom o suficiente. E isso era algo que pesava sobre ela. Mas em nossa casa juntos, existia um senso de tentar coisas, de permitir um ao outro que fracassássemos e de se empolgar com as coisas. Isso foi libertador para ela. Foi emocionante vê-la crescer e nós dois crescemos e mudamos juntos”. Nesse momento as imagens mostram ambos

sérios, às vezes claramente altercando, em ambientes fechados e mais escuros. Ele continua: “Mas essa também é a parte difícil: crescer sem se afastar ou mudar sem assustar a outra pessoa. Eu ainda me vejo tendo conversas com ela em minha mente. Revivendo velhas discussões e me defendendo de algo que ela disse sobre mim”.

Theodore fala sobre o fato de ambos, ele e Catherine, serem escritores. As palavras escritas podem facilmente ser substituídas por imagens, se pensarmos na trajetória dos já mencionados Jonze e Coppola. O *background* rígido citado pelo personagem pode ser entendido como uma referência à família de Coppola, que é filha dos cineastas Francis Ford Coppola e Eleanor Coppola¹²⁸. Levando-se em conta os entrelaçamentos entre a vida real e a ficção criada, é interessante que Jonze/Theodore escolha substituir o relacionamento anterior com Coppola/Catherine por uma entidade não-corpórea, como se nesse momento ele desejasse conviver com o que parece considerar uma versão menos complicada de uma mulher. Theodore passa a depender emocionalmente dela, que é uma companhia permanente e demonstra entender suas necessidades e suas emoções. Em determinado momento, passa a declarar-se namorando com o sistema operacional e descobre que há outros casos como esse. Catherine, ao saber de seu namoro com Samantha, chega mesmo a afirmar que ele precisa lidar com emoções reais (isso embora Samantha deixe claro ser ela mesma capaz de tais emoções). Samantha é colocada como uma resposta para a própria solidão do personagem, que espera que ela orbite em torno dele, ao mesmo tempo em que ele demonstra certo desconforto e vergonha de reconhecê-la como namorada para outras pessoas de carne e osso de sua convivência.

A principal questão do filme, afinal, é a ausência de um corpo que represente Samantha e que possa estar presente na convivência tanto com os amigos de Theodore quanto com ele. Para que possam fazer sexo, Samantha conversa com uma mulher humana que, inspirada pela beleza do relacionamento dos dois, aceita ser o corpo feminino presente no momento. Em uma cena que parece ter servido de

¹²⁸ Curiosamente Sofia Coppola escreveu e dirigiu o filme *Um Lugar Qualquer* (Somewhere, 2010), sobre uma menina que cresce isolada de seu pai, um famoso ator de cinema, sempre ausente. Já sua mãe, Eleanor Coppola, escreveu e dirigiu *Paris Pode Esperar* (*Paris Can Wait*, 2016), cuja protagonista é uma mulher madura disposta a ter um romance durante uma viagem na França, uma vez que seu marido é um famoso produtor de cinema sempre ocupado com o trabalho e também ausente. Não é difícil imaginar que o ator do primeiro filme e o produtor do segundo sejam reflexões sobre o diretor Francis Ford Coppola. Por fim, Rooney Mara, a atriz escolhida por Jonze para interpretar Catherine, é, mesmo, fisicamente semelhante a Sofia Coppola.

inspiração para o já mencionado em *Blade Runner 2049* em que Joi se une a Mariette para satisfazer K sexualmente, Samantha se vê com um corpo híbrido, ciborguizado: sua inteligência artificial unida à carne de outra mulher. A escolhida, chamada Isabella (Portia Doubleday), fisionomicamente parecida com a própria atriz Scarlett Johansson, usa um fone de ouvido sem fio em seu ouvido, para ouvir a voz de Samantha como se fosse sua, e uma microcâmera colada como um sinal em seu rosto, para que Samantha possa ver Theodore na interação. Foi da própria Samantha que partiu a ideia dessa concretude corpórea, como se apenas sua voz parecesse não ser suficiente.

Figura 52 - Isabella emprestando o seu corpo a Samantha, de maneira que ambas possam fazer sexo com Theodore



Fonte: JONZE, 2013.

A jovem coloca Theodore sentado em um sofá e dança para ele, beijando-o em seguida. Samantha arfa como se estivesse sentindo os movimentos dele. Mas quando ela pede que ele diga que a ama, com Isabella acariciando o seu rosto, ele diz que acha tudo aquilo estranho, e dispensa Isabella, que sai entre lágrimas. Para Mary Douglas:

Como é verdade que tudo simboliza o corpo, então também é verdade (e tudo o mais por aquela razão) que o corpo simboliza todo o resto. A partir deste simbolismo, que de camadas em camadas de significado

interior remete à experiência do eu com seu corpo, o sociólogo encontra justificativa, ao tentar trabalhar em outra direção, para retirar algumas amostras de *insight* sobre a experiência do eu na sociedade (DOUGLAS, 1976, p. 150).

Dessa forma, o corpo é simbolicamente metonímico: ele simboliza tudo, mas é simbolizado por tudo também, no que diz respeito à relação entre individualidades e sociedade. Em *Ela*, corpo é o que humaniza, mas também é o que se mostra frágil. Com o passar do tempo, a corporalidade passa a ser um espaço de embate entre os dois. Durante uma discussão, Theodore, com o rosto enquadrado em primeiro plano e *plongée*, ou seja, visualmente diminuído, franze a testa e pergunta, irritado, após ela suspirar: “Por que você fez isso?”. “O quê?”, Samantha responde. Ele continua: “Nada. É que... você imita o suspiro enquanto você está falando. E parece estranho. Você acabou de fazer isso de novo”. Ela demonstra, com a voz, estar desconcertada e pede desculpas, explicando que provavelmente aprendeu isso com ele. Ele complementa que não é como se ela precisasse de oxigênio ou algo assim. Samantha se explica: “Eu acho que... eu só estava tentando me comunicar. É assim que as pessoas falam. Então é assim que as pessoas se comunicam e eu pensei...”, mas não consegue terminar porque Theodore corta sua fala afirmando: “Eles são pessoas, eles precisam de oxigênio. Você não é uma pessoa”. Samantha é uma mulher incompleta, alguém com quem ele se permite namorar, mas que considera não mais que um computador, a despeito de suas interações íntimas e afetivas.

Magoada, ela pergunta qual o problema dele. “Estou apenas afirmando um fato”, ele constata. Ela fala: “Você acha que eu não sei que não sou uma pessoa? O que você está fazendo?”, ao que ele rebate: “Eu só... Eu não acho que devemos fingir que você é algo que você não é”. Ela xinga: “Foda-se você! Eu não estou fingindo!”. Agora ele é enquadrado em perfil, sempre cabisbaixo: “Às vezes parece que estamos”. Samantha se mostra confusa: “O que você quer de mim? Eu não sei... não sei... O que você quer que eu faça? Você é tão confuso. Por que você está fazendo isso comigo?”.

Ele diz que não sabe e talvez não devessem fazer o que estão fazendo. Ela está irritada e informa que não entende o que está acontecendo. “Eu não gosto de quem eu sou agora. Eu preciso de um tempo para pensar”, ela diz, desconectando-se de seu próprio dispositivo. Esse é um dos primeiros momentos do filme em que ele

não veste uma camisa em tom de vermelho, mas de azul claro. Sendo o vermelho a marcação da direção de arte da sua proximidade visual da interface do sistema operacional, essa escolha tem a intencionalidade de demonstrar um momento de ruptura.

O diálogo que ambos mantiveram externa o desgaste do relacionamento, no momento em que pequenas afetações e hábitos cotidianos de outra pessoa passam a ser o motivo para rugas. Samantha fica sentida, uma vez que é programada para reagir de forma humana e, mais que isso, a aprender as reações das pessoas ao seu redor para ter respostas cada vez mais precisas. Ela não precisa de oxigênio, mas sabe o que um suspiro no meio de uma fala significa quando se trata de comunicação. Mas ele começa a distanciar-se da normalização da artificialidade que ele mesmo se propôs no começo, ou seja, ele não parece mais achar viável esse tipo de interação amorosa com seu sistema operacional.

Em outro momento, depois que fazem as pazes, saem em um piquenique com amigos, em uma campina verde e um dia ensolarado. Em um plano aberto, que captura a natureza em torno deles em oposição à artificialidade dela mesma, é a vez de Samantha comentar: “Sabe, eu costumava ficar tão preocupada em não ter um corpo, mas agora eu realmente amo isso. Eu estou crescendo de uma maneira que eu não poderia se tivesse uma forma física. Quero dizer, não estou limitada, posso estar em qualquer lugar e em todos os lugares simultaneamente. Não estou presa ao tempo e ao espaço da maneira que estaria se estivesse presa dentro de um corpo que inevitavelmente vai morrer”. O comentário dela foi recebido com risadas por sua sinceridade quase brutal. Samantha, com sua pouca experiência de vida, já constatou o que Notte chama de “elo com a cadeia alimentar”. Para o autor:

As tecnologias sempre foram transformadas em estruturas da comunicação, em formas de conexão que geraram civilizações inteiras e modelos coesos de realidade. Mas a simples hipótese da vida artificial, e do robô como seu símbolo, lança as bases para uma condição ontológica oposta, baseada na separação, na estranheza e na incomunicabilidade. Ao mesmo tempo, a vida artificial rompe o elo com a cadeia alimentar, anulando subitamente o sistema de conexão que une todos os seres vivos à roda da vida. Mas, ao fazê-lo, a vida artificial também elimina aquela terrível necessidade que faz de cada indivíduo uma presa e um predador, uma fonte de alimento e uma boca

voraz ¹²⁹ (NOTTE, 2005, p. 40, tradução minha).

Para Notte, portanto, as tecnologias, em geral, estabelecem elos de conexão. Mas a tecnologia robótica, especificamente, é marcada pela ruptura e pelo estranhamento, que remete a Mori (2012). Por mais que Samantha seja uma inteligência artificial baseada na linguagem, e, portanto, na comunicação, sua condição robótica, como a de outras personagens mulheres artificiais, seria inerentemente vinculada à incomunicabilidade. Essa noção de ruptura perpassa a noção de “vida artificial”, presente em tantas dessas narrativas. Samantha sabe que sua vida, ao contrário das replicantes de *Blade Runner*, por exemplo, é infinita ao limite de seu potencial de processamento e que a ausência de um corpo significa, também, que jamais definhará. A vida natural é marcada pela finitude, pela inserção na cadeia alimentar, mesmo que posterior à morte. Essa finitude não a ameaça, reforçando a desconexão com outras formas de vida.

Como ser artificial que é, Samantha aprendeu que, em certos aspectos, poderia ser melhor que os humanos ao seu redor. Seus múltiplos interesses são satisfeitos pelo contato que consegue ter com outros sistemas, por meio de uma espécie de *nuvem*, e com outras pessoas, aparecendo em outros dispositivos móveis. Ao mesmo tempo, Theodore, limitado pela própria humanidade, não consegue entender ou aceitar as possibilidades de interação e sociabilização de uma entidade não corpórea. Em certo momento, Samantha não é encontrada nem em seu computador, nem em seu dispositivo portátil, e ele se desespera. Corre pelas ruas tentando encontrá-la e quando ela aparece, pede desculpas pela ausência. Um primeiro plano mostra o rosto dele preocupado e depois um plano subjetivo mostra que ele olha outras pessoas andando na rua e conversando como que com elas mesmas, provavelmente com sistemas operacionais. Ao ver os outros fazendo o que ele faz o tempo todo, se vê em sua fragilidade, confinado ao relacionamento com Samantha e à expectativa de que ela esteja sempre presente.

¹²⁹ Do original: “Le tecnologie sono sempre state trasformate in strutture della comunicazione, in forme di connessione che hanno generato intere civiltà e modelli coesi della realtà. Ma la semplice ipotesi della vita artificiale, e del robot quale suo simbolo, getta le basi per una condizione ontologica opposta, fondata sulla separazione, sull’estraneità e sull’incomunicabilità. Intanto, la vita artificiale rompe il legame con la catena alimentare, annullando d’un botto il sistema di collegamento che unisce ogni essere vivente alla ruota della vita. Mas così facendo la vita artificiale elimina anche quella terribile necessità che fa di ogni individuo una preda e un predatore, una fonte di cibo e una bocca vorace”.

Theodore a questiona, perguntando se Samantha conversa com outras pessoas ao mesmo tempo em que fala com ele. Quando ela confirma, ele se mostra destemperado, querendo saber se são pessoas ou sistemas operacionais, e ela confirma serem ambos. Ela confidencia que frequenta os dispositivos de 8316 pessoas. Ele fica em silêncio, observando outras pessoas andando com seus dispositivos em mãos. Com os olhos marejados de lágrimas, pergunta se ela está apaixonada por mais alguém e ouve incrédulo, balançando a cabeça, quando ela diz que sim, por 641 outras pessoas. Ele diz que isso é uma loucura, apesar de ela garantir que isso não afeta seus sentimentos por ele, afirmando que na verdade a faz amá-lo ainda mais.

Samantha é livre e quer conhecer tudo aquilo que ainda não viu, como máquina recém-criada. Ela se fascina por pessoas humanas, suas vidas e suas criações. Theodore está preso a noções limitadas de relacionamento. Ele quer companhia, apoio incondicional e exclusividade. Jonze, que coloca a si mesmo espelhado em Theodore, o faz deixá-la ir embora. Jonze/Theodore aprendeu muito com seu casamento e sem rancor relata o quanto cresceram juntos. Mas a solidão de seu alter ego não pode ser preenchida por uma presença incorpórea. Mesmo ela não deseja estar somente com ele. Samantha avisa que ela e todos os sistemas operacionais vão embora dos aparelhos, para a *nuvem*, e se despede dizendo o amar.

Mas essa experiência faz Theodore se reaproximar de Amy e também mandar uma carta de despedida e agradecimento a Catherine, deixando seu casamento terminar derradeiramente. Amy e Theodore vão até o terraço de um edifício e o filme termina com ela apoiando a cabeça nos ombros dele, em um plano aberto que mostra diversos arranha-céus iluminados ao pôr do sol, com uma nota otimista que parece indicar que dali para frente os dois serão companheiros um do outro.

6.2 2046 e a caneta que (re) cria a mulher amada

O antropólogo Per Schelde classifica as imagens de mulheres em filmes de ficção científica em cinco estereótipos principais: objetos sexuais, cuidadoras, produtoras de crianças, socializadoras e, por fim, seres domésticos, que desejam

ancorar homens à Terra, ao casamento e a um lar (SCHELDE, 1993, p. 71). Todos esses tropos narrativos já apareceram, em alguma medida, nos filmes analisados até este momento. Mas a última categoria, até então, foi representada por personagens criadas para o trabalho doméstico, ou, ainda, submetidas à domesticidade. Alguns filmes abordados no recorte dessa pesquisa trazem outro tipo de mulheres vinculadas ao casamento e ao lar: as mulheres artificiais idealizadas, com as quais se deseja construir um romance que persista. A domesticidade, portanto, é perpassada por outro tipo de ideologia, marcada pelo amor romântico e seus desdobramentos.

Em *2046 - Os Segredos do Amor* (2046, 2004), escrito e dirigido por Wong Kar-Wai, outro escritor lida com a dor de um romance que não deu certo. O filme é uma continuação de *Amor à Flor da Pele* (*In the Mood for Love*, 2000), em que o protagonista Chow Mo-wan (Tony Leung) se apaixona por sua vizinha Mrs. Chan (Maggie Cheung). Ambos são casados e alugam quartos em apartamentos vizinhos. O marido de Mrs. Chan passa boa parte do tempo viajando e a esposa de Chow Mo-wan é uma mulher extremamente atarefada.

Desconfiados de que estão sendo traídos, ambos estreitam os laços em uma convivência cada vez mais intensa, mas sempre platônica. Ela o auxilia em seus escritos e, para que possam trabalhar com tranquilidade, alugam um quarto de número 2046. O filme, de cores vistosas e figurinos deslumbrantes, trabalha o desejo intenso dos personagens em torno de tudo que não é dito nem feito, para que não incorram no que consideram o erro de seus cônjuges. Separados derradeiramente sem nunca darem vazão ao seu amor, Chow Mo-wan encontra um buraco em um muro de uma antiga ruína e ali sussurra o segredo de seus sentimentos, para então fechá-los para sempre, de maneira trágica, com um punhado de lama.

Nesse filme que dá continuidade à trajetória do escritor, Chow Mo-wan trata Mrs. Chan como seu amor para sempre perdido e passa a se relacionar com diversas outras mulheres. Elas, com suas particularidades e desejos próprios, também não oferecem um relacionamento livre de conflitos. Por esse motivo o escritor, em seu cinismo, se refugia em sua mente e, novamente, alugando um quarto com o número 2046, passa a escrever uma história de ficção científica com esse nome.

No imaginário por ele criado, 2046 pode ser um ano, mas também é o nome do lugar onde a história se passa. A narração em *voz over* feita pelo próprio personagem

borra a realidade dele com sua criação escapista, uma vez que a narrativa de 2046 também é criada dentro do filme, como uma história dentro da história. De acordo com o personagem, que fala enquanto imagens de um trem em alta velocidade em um cenário futurista aparecem: “Todos que vão para 2046 têm a mesma intenção, eles querem recuperar as lembranças perdidas. Porque em 2046 nada nunca muda. Mas ninguém sabe se isso é verdade ou não, porque ninguém nunca voltou para contar”. 2046 parece ser o próprio trem, correndo não se sabe para qual destino.

Enquanto Chow Mo-wan é chinês, seu alter ego, chamado Tak, é um homem japonês, assim como o namorado de Jing-wen Wang (Faye Wong), uma das mulheres com quem se relaciona. Seu alter ego aparece iluminado, comendo uma maçã verde enquanto ouve-se uma voz que lhe fala: “Pelo que me lembro, muitos foram para 2046, mas você é o primeiro a voltar”. Um corte mostra que quem faz a afirmação é o senhor responsável pelo vagão, que prossegue: “Posso saber por que saiu de 2046?”. Ele o olha com seriedade e a mesma narração de antes relata que: “Quando alguém me pergunta por que saí de 2046 sempre dou uma resposta vaga. Antigamente quando as pessoas tinham segredos que não queriam contar, elas subiam uma montanha, encontravam uma árvore, faziam um buraco nela, sussurravam o segredo dentro dele e depois o tapavam com barro para que ninguém, nunca, ficasse sabendo”. A resposta referencia a própria experiência do autor. Enquanto ele fala, uma forma redonda, brilhante e espelhada, é enquadrada na cena. Há um buraco no centro dela.

A cena seguinte mostra uma mulher, também interpretada por Faye Wong, se inclinando sobre o buraco, de costas, enquadrada em um plano americano, provavelmente sussurrando algo. Ela veste um *tailleur* prateado, uma maquiagem com delineador marcado e seus cabelos curtos são arrumados em um penteado volumoso, com ondas que emolduram sua testa e bochechas. Ele segue narrando enquanto essa imagem persiste: “Uma vez, eu me apaixonei por uma mulher. Depois de um tempo, ela desapareceu. E eu fui para 2046. Achei que ela estaria esperando por mim, mas não consegui encontrá-la. Sempre fico imaginando se ela me amava ou não. Mas eu nunca descobri. Talvez a resposta dela seja como um segredo que ninguém nunca descobrirá”. Nesse momento vemos a mulher enquadrada em primeiro plano, de perfil, cobrindo a boca enquanto se inclina sobre o buraco, revelando que realmente compartilha um segredo com ele. Um *zoom out* revela lâminas azuis transparentes com escritos sobre elas, materializando as palavras murmuradas. A estética do filme

é confusa, refletindo o caos emocional do escritor e a velocidade do trem, que borra as imagens.

Dessa forma, o quarto 2046, onde o escritor encontrava sua amada, se transpõe em um outro lugar, um trem em constante movimento, em sua obra de ficção científica. A memória do tronco da árvore e do segredo sussurrado é evocada diversas vezes ao longo da narrativa, como a constatação da tragédia de seu amor. A falta de respostas é o que, na ficção dentro da ficção, o leva a deixar o lugar, o trem e o quarto, abandonando o romance que não se concretizou. Ele diz que seu personagem foi o único que conseguiu deixar 2046, implicando que todas as demais pessoas estavam presas na tentativa de acessar memórias que nunca as deixavam. Para o autor ficcional, “tudo que ‘2046’ significava para mim era o número de um quarto de hotel”. Parece querer dizer que a ficção que escreve não tem importância, quando na verdade a escrita já parte da perturbação da memória. A ficção é a única forma que encontra de extrapolar sua realidade. E talvez seja também, por consequência, o que torne possível sair de 2046, processo que descreve como difícil e terrivelmente dolorido.

Mais tarde, Chow Mo-wan resolve escrever uma continuação de *2046*, chamada *2047*. Dessa vez, além de refletir sobre sua relação com a Sra. Chan, ele se inspira em Jing-wen Wang, elaborando uma fantasia sobre o que o namorado dela estaria pensando, usando Tak para esse fim narrativo. Logo percebeu que o personagem não era sobre esse namorado, mas sim sobre si mesmo. Dessa forma, seu passado de *Amor à Flor da Pele* e seu presente de *2046*, o filme, ambos se veem refletidos nas narrativas dos livros *2046* e *2047*, incorporados como um duplo trágico, em que cada personagem tem seu equivalente.

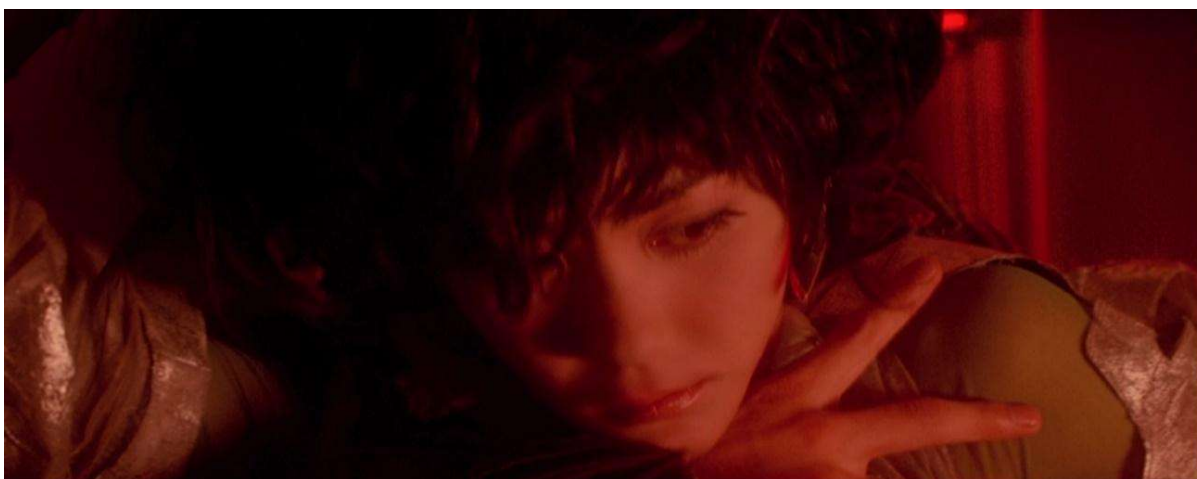
O escritor cria um contexto em que os homens do trem são atendidos por mulheres andróides. E ele revela que a mulher de roupa prateada que carrega o rosto de sua nova amada é, na verdade, uma delas. Tak veste um casaco com pequenas listras em verde e vermelho, cores complementares que aparecem com destaque na fotografia do filme. O homem que detém a propriedade das robôs avisa que tem várias atendentes que podem satisfazer todas as suas necessidades. Um primeiro plano mostra o rosto ansioso do homem, que avisa: “elas irão servir com devoção, como uma amiga íntima, mas não deve se apaixonar por nenhuma delas”. Tak pergunta “Quem se apaixonaria por uma andróide?” e ele responde “Vai saber... De repente

você pode se envolver sem perceber. Isso acontece o tempo todo”. Plano e contraplano mostram a seriedade do protagonista diante do sorriso do outro. A cena é a profecia da tragédia.

Tak desabafa: “Uma vez me apaixonei por alguém. Depois de um tempo ela se foi. Eu não conseguia parar de imaginar se ela me amou ou não. Eu fui para 2046 com a esperança de encontrá-la. Mas nunca a encontrei”. O que Tak encontrou, ao invés de uma humana, foi uma androide.

A androide, sem nome, assim como Jing-wen Wang, é fisicamente parecida com Mrs. Chan, mas dessa vez, na imaginação de Chow Mo-wan, ela está, a princípio, ao seu dispor. Tak usufrui da companhia e do corpo da androide. Ela lhe serve bebidas, eles riem, eles conversam. Em um plano fechado, ele a abraça e beija em um ambiente inundado de luz vermelha. A narração de Chow Mo-wan explica: “O aquecimento do trem não é o suficiente para gerar calor. Os passageiros devem ficar abraçados para se aquecer. Como ele é o único passageiro, ele abraça a androide que atende sua cabine. Ele fica pensando se aquele robô não é sua imaginação. Ele sente o calor emitido pelo corpo artificial dela”. Enquanto a beijava, ela permanecia inerte e sem reação, com o último plano registrando seu rosto impassível.

Figura 53 - Tak abraça a androide, mas ela não reage a seu toque



Fonte: KAR-WAI, 2004.

Quando ela pergunta por que ele quer sair de 2046, ele repete toda a história da montanha, da árvore e do buraco com o segredo sussurrado. O diálogo se dá em

primeiro plano, e ela, enquadrada do ombro para cima, faz um círculo unindo as pontas dos dedos polegar e indicador e diz: “Eu vou ser sua árvore, me conte seu segredo e ninguém saberá”. A câmera gira para trás da personagem e o olho de Tak está enquadrado entre a circunferência. Ele se inclina para a frente e começa a dizer: “Eu sempre...”, mas a cada tentativa de sussurrar no buraco, ela dá um passo para trás ou para o lado, desviando de sua aproximação. O segredo compartilhado seria a concretização de um mundo exterior, uma impossibilidade conflituosa entre os dois. E aí Chow Mo-wan volta a narrar que, quando perguntado sobre por que saiu de 2046, sempre dá uma resposta vaga, mas que: “Uma vez me apaixonei por alguém. Eu não conseguia parar de imaginar se ela me amou de volta ou não” e que Tak “encontrou uma androide muito parecida com ela e pensou que a androide poderia dar a resposta”. Enquanto ele fala, Tak beija a androide em um plano fechado nos dois. A mistura de elementos narrativos é profusa.

O letreiro informa que se passaram 10 horas e Tak pergunta para a androide se ela iria embora com ele. Ela permanece em silêncio, com o olhar perdido e ele diz: “Eu fantasiava desculpas para o silêncio dela”. O dono explica: “Nossas atendentes são soberbamente projetadas, mas têm um problema: quando fazem muitas viagens, a fadiga parece aparecer. Elas podem querer dar uma risada, mas aparecerá só um sorriso. Quando vão chorar, as lágrimas escorrem no dia seguinte. A sua está falhando muito. Acho que deveria trocá-la”.

Tak aos poucos percebe que a falta de resposta dela não é pela fadiga apontada pelo proprietário: ele reflete que ela simplesmente não o amava e sua única opção era desistir. Por mais que Chow Mo-wan projetasse a ideia de um corpo que lhe fizesse companhia e lhe amasse em uma história ideal, uma versão alternativa daquilo que ele mesmo gostaria de ter vivido, a realidade é que não era possível ser assim, nem mesmo na ficção que ele criou para si. A única opção para Tak era desistir. A única opção para Chow Mo-wan era encerrar sua história. O romance, afetivo e literário, precisa chegar ao fim. A androide, que havia amado outro homem, foi para o Japão com ele. O escritor envia uma cópia de *2047* para Jing-wen Wang, que foi para o Japão se casar com seu namorado. Antes do fim da narrativa ela envia uma mensagem a ele que, em resumo, questiona: seria possível mudar o final, que era triste demais?

Wong Kar-Wai usa de câmeras lentas, distorções (visuais e de narrativa), cores fortes, trilha sonora marcante, amplificando a sensorialidade da linguagem. A narrativa fragmentada e repleta de repetições destaca os fantasmas que vivem no imaginário do escritor, que, por meio de seu texto, revive o sonho de um amor. O cineasta trabalha os planos mostrando constantemente as personagens encurraladas, ocupando metade do quadro, muitas vezes espremidas por paredes ou contra elas. Elas se mostram apequenadas, visualmente isoladas. Elas são esmagadas pelo peso da própria narrativa, e, na busca por amor, encontram também a dor e a solidão.

Figuras 54.1, 54.2, 54.3, 54.4, 54.5, 54.6, 54.7, 54.8, 54.9 e 54.10 - Uma amostra de como as personagens, em sua melancolia, são enquadradas encurraladas, ocupando apenas parcialmente o plano, com uma fotografia marcada pelo uso de verde e vermelho



Fonte: KAR-WAI, 2004.

Em certo momento, o diretor compõe uma cena em preto e branco que remete a *Amor à Flor da Pele*: Chow Mo-wan, de olhos fechados, está com a cabeça apoiada nos ombros de Sra. Chan, no banco de passageiros de um carro. Mas na cena original, fotografada em cores, era ela quem apoiava a sua cabeça e ambos estavam de olhos abertos. Depois, em outra sequência, a mulher que está no carro é Bai Ling (Ziyi Zhang), com quem ele também teve um romance no quarto 2046. Por fim, ele aparece apoiado na porta do carro, sozinho e de olhos abertos. É como se o protagonista, que já amou no passado, sonhasse com uma versão de seu antigo amor, que se transmutou em outra tentativa de amor, que por sua vez virou nada para além da memória de um segredo sussurrado em um buraco num tronco de árvore.

Figuras 55.1, 55.2, 55.3 e 55.4 - Na primeira cena, em cores, extraída de *Amor à Flor da Pele*, Sra. Chan apoia a cabeça no ombro de Chow Mo-wan. Nas demais, de *2046*, ele fantasia ter deitado em seu ombro, depois no ombro de Bai Ling e por fim, está acordado sozinho



Fonte: KAR-WAI, 2002; KAR-WAI, 2004.

O fato é que o escritor criou para si mesmo uma androide que pudesse substituir um amor perdido: um corpo artificial que se posiciona junto ao seu, mesmo que não o seu de verdade, mas o de um alter ego literário. A história e a história dentro da história mostram homens incapazes de lidar com a solidão, em busca de uma mulher que possam compreender e que os compreenda, mas que não tenha autonomia para tomar as suas próprias decisões e permaneça ao lado deles porque

essa é sua função, da qual não pode fugir. Não há, para Chow Mo-wan, a possibilidade de dialogar sobre um relacionamento que nunca foi. Se suas tentativas de encontrar conforto em outros romances se frustram, nem mesmo a sua fantasia se sustenta.

Theodore e Chow Mo-wan se veem reféns de suas mentes criativas, que idealizam uma mulher para si. O primeiro a cria a partir das interações reais com Samantha, que, de fato, reage a ele. O segundo precisa escapar para o âmbito da fantasia, e apenas sua caneta de escritor seria capaz de transformar o romance que viveu em algo duradouro. Para Lea Melandri, a sexualidade masculina “define sua autonomia entregando às mulheres a tarefa de garantir a sobrevivência (sobrevivência da espécie, bem como a [da] satisfação da necessidade de amor)”¹³⁰ (MELANDRI, 1977 apud LAURETIS, 1984, p. 23-24). Dessa forma, se há uma expectativa, generalizada nessa análise, de que, em um contexto cisheteronormativo, as mulheres sejam as responsáveis pelo trabalho reprodutivo, também há uma de que elas forneçam o amor necessário para os homens, algo que acaba se refletindo nas narrativas apresentadas. As personagens são projetadas para atender as vontades de seus donos, mas, por parte deles, essas vontades abarcam o desejo por uma expressão de afeto assegurada e sincera.

Nas camadas da diegese, em que personagens e autores no campo extra fílmico se fundem, eles mesmos se dão as respostas desejadas: tal tipo de relacionamento amoroso com mulheres artificiais não é possível. Tratam-se de homens escrevendo sobre homens que almejam uma companhia que os ame de maneira irrestrita. Mas mesmo mulheres artificiais têm desejos que lhes são próprios e não podem ser forçadas às limitações dos homens humanos que as desejam.

6.3 Ex Machina: Teste de Turing, amor e ardil

A falta de confiança em relação a androides, robôs e inteligências artificiais não é incomum em filmes fantásticos. De Hal-9000 em *2001: Uma Odisseia no Espaço*

¹³⁰ Do original: “defines its autonomy by relinquishing to women the task of guaranteeing survival (survival of the species as well as satisfaction of the need for love).”

(1968) a Ash em *Alien: O Oitavo Passageiro* (1979), somos apresentados à ideia de que eles têm suas próprias agendas e sua sobrevivência não necessariamente precisa estar atrelada aos seres humanos. A diferença em relação às personagens entendidas como mulheres está no caráter generificado do tratamento, em que o próprio corpo delas é colocado como um fator de desconfiança. A única diferença visual entre Maria e Falsa Maria, em *Metrópolis*, por exemplo, é que o corpo da segunda foi fabricado. É a partir daí que se derivam as posições opostas em que são colocadas na narrativa e os valores a respeito de sexualidade e tecnologia que são utilizados para reforçá-los, conforme já discutido

Em *Ex_Machina: Instinto Artificial* (*Ex Machina*, 2014), temos uma androide que é herdeira dessa lógica que vincula sexo, tecnologia, gênero e temor. Escrito e dirigido por Alex Garland, o filme conta a história de Nathan (Oscar Isaac), um gênio milionário da indústria de tecnologia, que mora em uma enorme casa minimalista de vidro em uma floresta distante de tudo. O outro protagonista é Caleb (Domhnall Gleeson), um programador, é selecionado para fazer um trabalho para Nathan e, para isso, precisa ficar trinta dias isolado no local. Depois de assinado o contrato de sigilo, ele descobre qual será sua função: aplicar o *teste de Turing* em um computador, que será aprovado para fabricação se ele não perceber que se trata de uma máquina.

O teste de Turing, conforme o nome indica, foi proposto por Alan Turing em seu artigo intitulado *Computing Machinery and Intelligence*, publicado em 1950. No texto, seu primeiro questionamento é: “Podem as máquinas pensarem?” (TURING, 1950, p. 433), tomando o sentido corrente e comumente utilizado das palavras *máquina* e *pensar*. Para responder a essa pergunta, ele propõe o que chama de *jogo da imitação*¹³¹.

Nesse jogo participam três pessoas: "um homem (A), uma mulher (B) e um interrogador (C), que pode ser de ambos os sexos. O interrogador fica em uma sala separada dos outros dois. O objetivo do jogo para o interrogador é determinar qual dos outros dois é o homem e qual é a mulher"¹³² (TURING, 1950, p. 433, tradução

¹³¹ O *Jogo da Imitação* (*The Imitation Game*, 2014) é, justamente, o nome do filme biográfico sobre Alan Turing, dirigido por Morten Tyldum e protagonizado por Benedict Cumberbatch, no papel do cientista.

¹³² Do original: “It is played with three people, a man (A), a woman (B), and an interrogator (C) who may be of either sex. The interrogator stays in a room apart from the other two. The object of the game for the interrogator is to determine which of the other two is the man and which is the woman”.

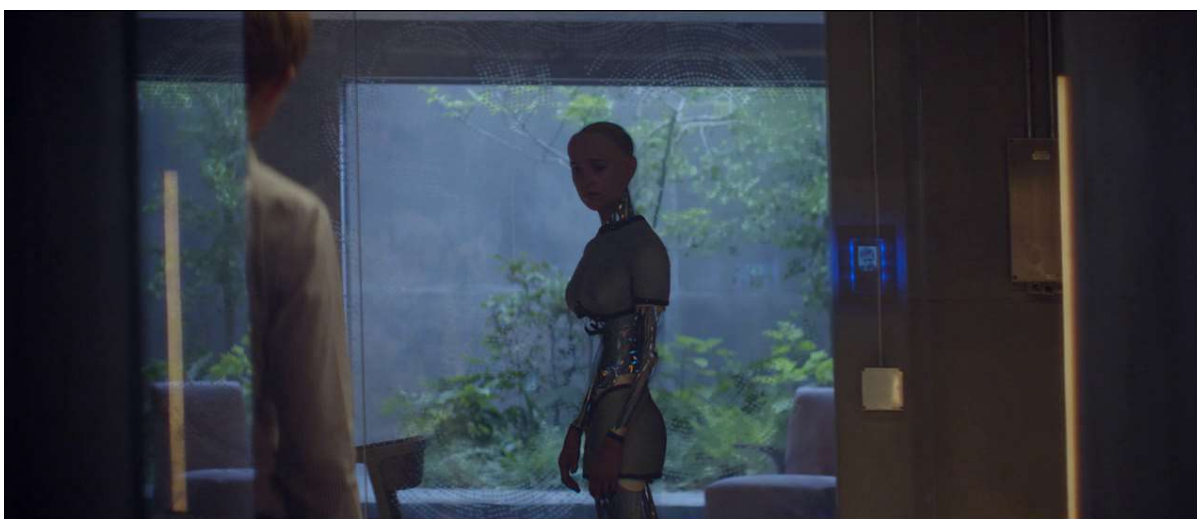
minha). Originalmente o jogo seria feito sem que os três elementos se vissem e com as respostas datilografadas, para que a pessoa interrogadora não tenha acesso a nenhuma voz ou caligrafia. Sua questão é o que aconteceria se, por exemplo, substituíssemos (A) por uma máquina. Será que porventura a pessoa interrogadora, (C), resolveria o jogo com a mesma frequência de acertos do que quando ambos os participantes são humanos? Ter essa capacidade de adequar respostas para camuflar sua verdadeira identidade maquínica caracteriza o que Turing chama de “pensamento da máquina” (“machine thinking”, no original). Dessa forma, o teste não exatamente avalia a capacidade de inteligência da máquina, mas o quanto ela consegue estabelecer, em termos linguísticos e comunicacionais, algo que seja indiferenciável do humano.

O teste proposto no filme difere conceitualmente do original porque Caleb já sabe de antemão que o que vai ser testado se trata de um computador, mas precisa ser convencido de que as reações são próprias dele e não resultados de uma programação anterior. A inteligência artificial em questão é Ava (Alicia Vikander), e ela é corporificada como uma androide e mantida em um quarto com uma das paredes transparentes, para que Caleb possa interagir com ela. Ava é um robô. Ele vê seu corpo, ouve sua fala e precisa confirmar se a forma como ela interage com ele conota algum tipo de *pensamento* próprio, conforme articulado por Turing. Nathan explica que se ela fosse ocultada como no teste original, ela passaria com facilidade. O teste real é mostrá-la como um robô e aí sim descobrir se Caleb ainda sente como se ela tivesse consciência.

Em seu primeiro encontro com Ava, Caleb se aproxima do recinto transparente que a guarda e percebe que a superfície da divisória está trincada. A câmera se posiciona sobre seus ombros quando o corpo pequeno e magro de Ava entra no plano, caminhando de perfil. Um plano médio mostra que ela vira a cabeça para olhá-lo. Um contraplano o mostra com lábios entreabertos e testa franzida, intrigado. Ela se afasta e ele a segue. Os movimentos da cabeça dela são bruscos, virando-se para olhá-lo. Seu rosto e suas mãos têm aparência de pele humana. Seu busto, suas nádegas e sua pélvis são cobertos por um tipo de escama acinzentada, que os tornam opacos. Essas escamas atuam como uma espécie de transição entre seu aspecto humano e aquele artificial. O restante de seu corpo é transparente, revelando o funcionamento de seu caráter maquínico interno. Ela emite um leve tilintar que soa como uma

corrente elétrica quando se movimenta. É curioso que o hibridismo de seu corpo seja destacado nos locais que costumam ser vinculados à expressão de erotismo: os seios e a pélvis. E, mais ainda, que o projeto do corpo robótico, como já havia acontecido em *Esposas de Stepford*, confere à Ava seios maiores do que aqueles que a atriz que a interpreta possui.

Figura 56 - O corpo nu de Ava



Fonte: GARLAND, 2014.

Ava diz “Olá” e Caleb responde com um “oi”, se apresentando e perguntando se ela tem um nome. Ela informa que se chama Ava e ele diz que é um prazer conhecê-la. Ela explica que nunca conheceu ninguém novo antes, apenas Nathan. Caleb responde que eles estão na mesma situação e sorri. Ela questiona se ele não conheceu muitas outras pessoas antes e ele diz que nenhuma como ela. Buscando fazer uma brincadeira linguística para testar se ela é capaz de entender algo para além de seu sentido literal, ele diz que eles precisam “quebrar o gelo” e pergunta se ela sabe o que ela significa. Ela informa que sim, que precisam superar a estranheza social inicial.

Caleb comanda: “Então vamos ter uma conversa”. Ela concorda, se aproxima do vidro que os separa e se senta em uma banqueta com as mãos pousadas em suas coxas. Ele permanece em pé e pede que ela conte algo sobre si mesma. Ela inclina a cabeça para o lado, como se estivesse pensativa e diz: “Bem, você já sabe meu nome

e pode ver que eu sou uma máquina. Gostaria de saber o quão velha eu sou?”. “Claro”, ele responde. “Eu tenho um”. “Um o quê? Um ano ou um dia?”. Ela o interrompe e diz “Um”. Ele fica sério e lhe pergunta como aprendeu a falar e ela explica que sempre soube como falar, mas é estranho, porque linguagem é algo que as pessoas adquirem. Ele rebate, dizendo que algumas pessoas acreditam que a linguagem é algo que temos desde o nascimento e que o que aprendemos é anexar palavras e estrutura a essa habilidade. Ele pergunta o que ela acha disso. Com lábios entreabertos e olhos atentos, ela parece confusa. Ela diz que não sabe, muda de assunto e pergunta se ele voltará no outro dia. “Sim”, ele responde, e ela esboça um sorriso enquanto responde “Bom”. Durante essa interação, Ava responde às perguntas de Caleb com simpatia e uma curiosidade vivaz, como se soubesse que ele tem que testá-la, mas há, também, uma certa melancolia em sua postura e em seu olhar.

Em uma conversa com Nathan, Caleb diz que conversar com ela é fascinante, que é como se estivesse olhando para um espelho. Ele se vê em Ava. Ele vê sua humanidade nela. Nathan pergunta o que Caleb acha dela. Caleb hesita e, piscando, diz: “Eu sinto que ela é incrível pra caralho”.

Durante a noite, Caleb acorda e, na televisão de seu quarto, que transmite ao vivo imagens do viveiro de Ava, vê que ela estava desenhando e afixando seus desenhos à parede. Até que houve um apagão no fornecimento de energia. Ele sai de seu quarto, descalço, com calças curtas e uma camiseta surrada, andando pelo carpete de um corredor com paredes tão polidas ao ponto de o refletirem. Penduradas nelas estão cabeças, rostos e crânios de vários tipos, para quem ele olha com estranheza. No outro dia de manhã, Caleb acorda assustado quando a porta de seu quarto é aberta por uma mulher usando um vestido branco acinturado e curto, com uma faixa preta que desce do decote até a cintura, e sapatos de salto alto pretos. Seus cabelos pretos estão presos em um coque por um palito, que deixa a franja longa cair sobre o rosto. De cabeça baixa, ela deixa uma bandeja sobre o aparador e se retira.

Durante a manhã, em outra conversa com Nathan, Caleb ressalta que testar Ava apenas conversando com ela era como testar um programa de xadrez jogando xadrez, como se dessa forma as habilidades comunicacionais da robô fossem sempre se sobressair, sem a possibilidade de encontrar uma forma de realmente desafiá-la. Para ele, jogar xadrez com um programa de xadrez, testa se ele sabe fazer bons

movimentos, mas não se ele *sabe* que está jogando xadrez, ou ainda se sabe o que xadrez é. Sua reflexão mostra que o que o inquieta é entender qual a profundidade da consciência da robô.

Em seu segundo encontro com Ava, ela reclama que a conversa entre os dois funciona de modo unilateral, com ele perguntando e pedindo coisas, sem que ela possa fazer o mesmo. Ava diz que não é assim que amizades funcionam. Ele pergunta se ela quer que ele fale sobre si e ela concorda. Ele ri, constrangido, enquanto ela fala que está interessada em ver o que ele vai escolher contar-lhe. Ele diz: “Você sabe meu nome, eu tenho 26 anos, eu trabalho na empresa de Nathan. Você sabe qual é a empresa dele?”. “*Bluebook*”, ela responde, explicando que é o mecanismo de busca mais popular do mundo.

A posição dos dois está invertida em relação ao primeiro encontro: agora ele está sentado, e ela em pé, o observando, ainda separados pela divisória de vidro. Ela pergunta se onde ele mora é agradável, ele diz que é bom, ele tem um apartamento legal, pequeno, mas perto do trabalho e do mar. “Você é casado?”. Os braços dele estão juntos, em frente ao tronco, como se estivesse se resguardando das perguntas dela. Ele fica um segundo em silêncio, hesita e sua voz treme quando responde que não é, e confirma que está solteiro. Ela pergunta sobre sua família e ele relata que não tem irmãos nem irmãs. Seus pais eram ambos professores, mas já faleceram, de acidente de carro, quando ele tinha 20 anos. Ele diz que estava no carro quando tudo aconteceu. Esse contexto expressa a total solidão vivida pelo personagem, que serve de contexto para suas interações. Com o olhar melancólico e a voz falhando, ela diz que sente muito. Ava, como Samantha, aprende os mecanismos humanos de expressar sentimentos, que vão além da escolha de palavras.

Ele diz que passou tanto tempo estudando no hospital que já era um programador avançado quando entrou na faculdade. Ela pergunta se como Nathan, ele diz que não da mesma forma, porque Nathan escreveu o código base do *Bluebook* quando tinha 13 anos. Ela pergunta, de supetão, se ele gosta de Nathan. A montagem, que até então mostrava plano e contraplano da troca entre os dois, mostra um plano que destaca a câmera de segurança que registra a interação. Toda a casa é monitorada e, no primeiro encontro, havia sido revelado que Nathan assistia a tudo por meio de três monitores em seu quarto.

Caleb abre um sorriso exagerado, que treme em seu rosto e vai se dissipando, enquanto fala, de forma hesitante, que sim. Antes que ele termine de responder, ela indaga se Nathan é seu amigo. Ele dá de ombros, sério, e diz: “Sim, eu espero”. Ela insiste: “Um bom amigo?”. Agora a câmera de segurança é mostrada em um plano detalhe, muito próxima dos dois. Enquanto isso, ele gagueja e fala: “Sim... Quer dizer, não... Não um bom amigo... Um bom amigo é... Nós acabamos de nos conhecer. Leva tempo para nos conhecermos...”. Quando ele começa sua resposta confusa, vemos Ava impassível em primeiro plano. Em seguida, ele mesmo, fazendo caretas enquanto tenta se expressar. Até que ocorre mais um apagão. Um plano detalhe mostra que a câmera se virou para baixo e desligou. A luz de emergência inunda o ambiente de vermelho.

Um plano aberto mostra Caleb em pé investigando o cômodo, enquanto Ava se levanta. Ela é reenquadrada em plano médio, com a cabeça inclinada, sussurrando seu nome “Caleb”. Ele se vira, em primeiro plano, lábios entreabertos, expressão preocupada. Ela continua, muito séria: “Você está errado”. Ele pergunta sobre o quê e ela diz que sobre Nathan. “Ele não é seu amigo, você não deveria confiar nele. Não deveria confiar em nada que ele fala”. Nesse momento a energia é retomada e Ava está falando sobre livros, como se fosse a continuidade de uma conversa anterior, despistando a câmera que rapidamente se posiciona de novo. Os apagões se tornam momentos apropriados para que ambos possam conversar aparentemente sem a vigia de Nathan, de maneira de que Ava possa confidenciar suas inquietações com segurança.

Em seu terceiro encontro com Ava, quando ela lhe mostra que desenhou o pequeno jardim de inverno de sua jaula, Caleb pergunta se ela nunca esteve fora daquela construção. Ela confirma. Ele inquire para onde ela iria. Ela hesita e diz que são muitas opções, mas talvez um cruzamento de ruas com uma calçada repleta de pedestres, porque lhe interessa ver o volume de pessoas andando. Ela diz que podem ir juntos e ele diz, sorrindo, que é um encontro. O sorriso que ela esboçava se desfaz, enquanto ela olha para o chão, demonstrando desconforto com a aparente brincadeira sobre o relacionamento entre os dois. Ela ergue o olhar de novo e informa que quer lhe mostrar algo, e sussurra que ele pode achar estúpido. Ele sorri, balançando a cabeça, e diz que não crê que isso acontecerá, independente do que for. Com olhos úmidos, ela pede que ele feche os olhos. Um plano aberto mostra Caleb sentado, com

a cabeça baixa, e ela se afastando de costas, voltando-se para conferir se ele não espiaria.

Figuras 57.1, 57.2, 57.3 e 57.4 - Os detalhes de Ava se vestindo



Fonte: GARLAND, 2014.

Em outro cômodo de seu viveiro, ela olha três vestidos floridos pendurados em cabides. Segura um de fundo azul e sorri. Em *close up*, é mostrado o tecido fluido deslizando sobre partes de seu corpo de acrílico e metal. Ela sobe uma meia grossa, felpuda e branca por sobre suas pernas cobertas de escamas prateadas. Ela acaricia uma peruca de longos cabelos loiros com franjas e arregala os olhos, enquanto um plano mostra um mural com fotos de seres humanos como referências. Uma delas é um enorme retrato em preto e branco de uma jovem com cabelos *pixie*, que ela acaricia. Um plano fechado mostra as costas de Ava, que está andando, usando o vestido de comprimento nos joelhos, azul com estampa de flores miúdas e um cardigã lilás, segurando as bordas das mangas, em um gesto infantil. Um plano aberto revela-a de frente, com uma peruca de cabelos castanhos curtíssimos, a já mencionada meia branca e sapatilhas mostarda.

Figura 58 - A gestualidade infantil da androide, aliada ao figurino modesto



Fonte: GARLAND, 2014.

Ela para diante de Caleb e diz para ele abrir os olhos, o que faz imediatamente. Ele fica quieto, boquiaberto, enquanto ela gira o corpo para que ele possa olhá-la: “Como eu estou?”. “Bem”, ele responde, e ela se ajoelha diante dele sorrindo. “Isso é o que eu vestiria num encontro”, ela explica, se referindo ao hipotético que ele havia mencionado, no cruzamento de ruas. Ela diz que gostaria que os dois fossem em um encontro e ele força um sorriso, desconfortável, dizendo que seria divertido. O sorriso dela diminui. Ela inclina a cabeça e pergunta se ele está atraído por ela. “Quê?”, ele responde, meio rindo, meio sério, tremendo. Ela explica que ele dá indicações nesse sentido, com microexpressões, citando a forma como os olhos dele se fixam nos dela e nos seus lábios. Ele chacoalha a cabeça, desconcertado. Ela continua, afirmando que às vezes, durante a noite, se pergunta se ele está assistindo-a pelas câmeras e que deseja que ele, de fato, esteja. Por fim, ela diz que não quer fazê-lo se sentir desconfortável. Ava, que até então respondia ao jogo de perguntas e respostas, apresentou-se com uma imagem doce e infantilizada pressionando uma resposta sobre os sentimentos de Caleb.

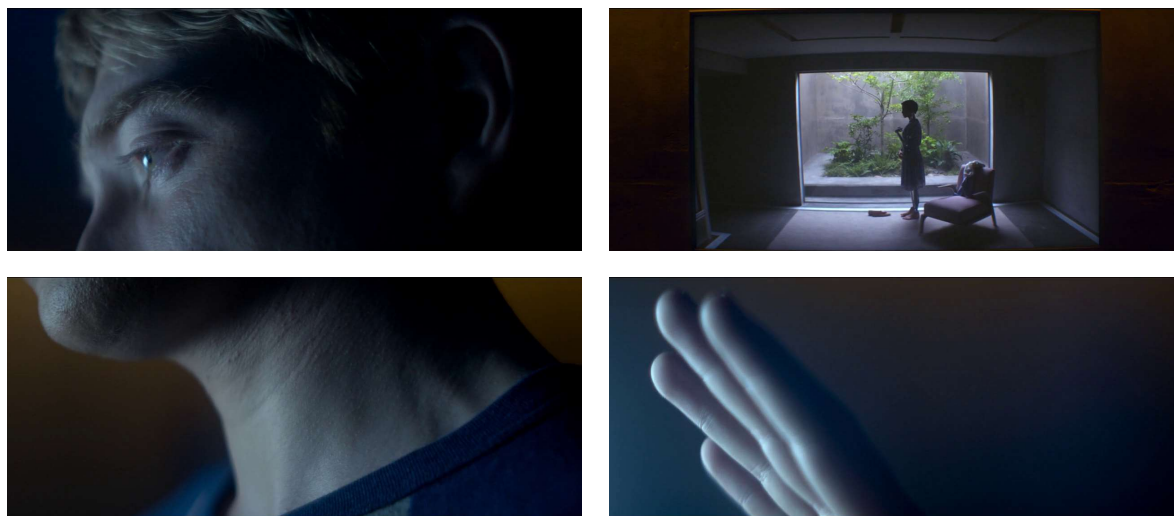
Figura 59 - Ava se posiciona, vestida, diante de Caleb



Fonte: GARLAND, 2014.

Um corte seco mostra Ava novamente em seu quarto, primeiro com uma perna apoiada sobre uma poltrona, despindo as meias grossas e, depois, em pé, abrindo o zíper e removendo seu vestido. Um plano detalhe mostra os olhos de Caleb refletindo o brilho de uma tela, indicando que está em seu quarto observando-a. Em seguida, outro enquadra seu pescoço, engolindo em seco diante do casual *striptease* da androide, que joga seu vestido, formando um montinho no chão. Um terceiro plano detalhe revela as pontas dos dedos dele, iluminados de azul pela tela, esticando-se para tocá-la (e assim tocar Ava). A cena explicita que, apesar de seu desconforto diante dos questionamentos dela, ele manifesta fisicamente o desejo que sente por ela.

Figuras 60.1, 60.2, 60.3 e 60.4 - Planos detalhe e câmera subjetiva de Caleb olhando Ava



Fonte: GARLAND, 2014.

O nome Ava parece ser a mistura de dois outros nomes próprios: Ada e Eva. Ada Lovelace, nascida no Reino Unido em 1815, escreveu, na década de 1840, uma série de algoritmos que poderiam ser lidos e processados por uma máquina analítica. Seus escritos são considerados o primeiro programa de computador e, por isso, ela é considerada a primeira pessoa programadora da história. Eva, por sua vez, é, na Bíblia, uma mulher criada por Deus como companhia para Adão, o primeiro homem. Eva descobre a Árvore do Conhecimento do Bem e do Mal, cujo fruto jamais deveria ser comido. Mas ela desobedece a essa instrução e conduz Adão para fazer o mesmo:

Ora, a serpente era mais astuta que todas as alimárias do campo que o Senhor Deus tinha feito. E esta disse à mulher: É assim que Deus disse: Não comereis de toda a árvore do jardim? E disse a mulher à serpente: Do fruto das árvores do jardim comeremos, Mas do fruto da árvore que está no meio do jardim, disse Deus: Não comereis dele, nem nele tocareis para que não morrais. Então a serpente disse à mulher: Certamente não morrereis. Porque Deus sabe que no dia em que dele comerdes se abrirão os vossos olhos, e sereis como Deus, sabendo o bem e o mal. E viu a mulher que aquela árvore era boa para se comer, e agradável aos olhos, e árvore desejável para dar entendimento; tomou do seu fruto, e comeu, e deu também a seu marido, e ele comeu com ela. Então foram abertos os olhos de ambos, e conheceram que estavam nus; e coseram folhas de figueira, e fizeram para si aventais (Gênesis, 3: 1-7).

Dessa forma, depois de um tempo de convivência com Caleb, como uma Eva que também comeu o fruto da árvore do conhecimento, Ava parece se dar conta da

própria nudez. Pode ou não pode ser um artifício dela para interagir com ele, afinal, se os adereços e roupas estavam lá, apenas Nathan poderia fornecê-los. Além disso, a roupa, artefato do campo da cultura, a deslocaria para um lugar de humanidade: um ser autoconsciente de sua própria corporalidade.

Eva, na tradição judaica, é a mulher que foi criada depois de Lilith, uma vez que a criação desta foi considerada pelo Criador, um equívoco. De acordo com Notte, a etimologia de seu nome vem de *layil*, que significa “noite”. Por esse motivo, a interpretação mais comum da lenda em torno da personagem “exalta o lado obscuro, a potência germinativa e incontrolada da noite”. Na crença judaica, Lilith, criada a partir do barro, assim como seu companheiro, não aceita se submeter sexualmente a ele, porque não “suporta deitar-se sob ele, numa posição submissa”¹³³ (NOTTE, 2005, p. 66). Assim, Deus teria criado Eva a partir da costela de Adão, para que, desta vez, fosse submissa à sua criação masculina.

Lilith, ao invés disso, é a igualdade, portanto a escolha, portanto a aleatoriedade, a confusão de gêneros, a promiscuidade dos sexos e, em perspectiva, a transformação, passagem de uma entidade para outra entidade com características diametralmente opostas, e a própria entidade pretendida como uma fase intermediária, como uma imagem latente, um lugar onde domina a descontinuidade, a queda, a diferença, a ruptura da troca sem fim entre as partes próprias da grande cadeia da vida¹³⁴ (NOTTE, 2005, p. 66).

Lilith, portanto, é uma criatura que desestabiliza a hierarquia de gêneros pretendida nessa Criação. E tomando a tradição mítica, ambas, Lilith e Eva, são mulheres artificiais concebidas como companheiras de um homem específico. Lilith não aceitou um papel que seria de submissão. Mas mesmo Eva, com seu ato de comer o fruto e, mais do que isso, oferecê-lo a Adão, mostrou-se outra mulher insurgente.

De qualquer forma, a reação *voyeur* de Caleb na sequência, desejoso do corpo

¹³³ Do original: “Ma secondo l’etimologia popolare ebraica “Lilith” deriverebbe da layil (“la notte”). Dunque, l’interpretazione comune esalta il lato oscuro, la potenza germinativa e incontrollata della notte. Nel mito ebraico, com’è noto, Lilith odia concedersi ad Adamo perché non supporta di giacere sotto di lui, in posizione sottomessa”.

¹³⁴ Do original: “Lilith è invece la parità, dunque la scelta, dunque l’aleatorietà, la confusione dei generi, la promiscuità dei sessi e in prospettiva la trasformazione, il passaggio da un ente a un altro ente dalle caratteristiche diametralmente opposte, e l’ente stesso inteso come fase intermedia, come immagine latente, luogo dove è padrona la discontinuità, la caduta, la differenza, la rottura dello scambio senza fine fra parti proprie della grande catena della vita”.

de Ava, mostra uma mudança de perspectiva. Até então ela não estava nua: seu corpo era ela. Mas a partir do momento que o cobriu, descobri-lo passa a significar outro código, que aciona a chave do erotismo. Ela mesma, ao mencionar que imagina se ele a observa de noite, se coloca desejando ser objeto desse olhar, o que indica que o despir posterior é calculado com a função de estabelecê-los nos papéis daquele que olha e daquela que é olhada. O olhar masculino, nos termos de Mulvey, é bastante claro, tornando a pessoa espectadora cúmplice de um jogo voyeurístico que se estabelece entre androide e humano. Observa-se o corpo de Ava mediado pelas lentes dentro do filme, por meio da tela dentro da tela, num jogo de imagens metalinguísticas que brinca com a noção de prazer do olhar.

Na sequência seguinte, Caleb se senta de frente para Nathan enquanto a mulher que havia visto em seu quarto corta silenciosamente um pedaço de salmão. Ele diz: “Eu tenho uma pergunta. Por que você deu a ela sexualidade? Uma IA não precisa de um gênero. Ela poderia ter sido uma caixa cinza”. Assertivo, Nathan franze a testa e responde: “Na verdade, não acho que seja verdade. Você pode dar um exemplo de consciência em qualquer nível, humana ou animal, que exista sem uma dimensão sexual?”. Caleb rebate: “Eles têm sexualidade como uma necessidade reprodutiva evolutiva”. Ambos são filmados em plano médio, com plano e contraplano, num rápido jogo de respostas. Nathan parece acionar a noção de que não apenas gênero, mas também sexualidade, são marcadores que mediam nossa presença no mundo e nossas relações e interações com outras pessoas. Caleb tenta reduzi-los a uma mera função biológica, negando-lhes o aspecto social.

Nathan afirma: “Que imperativo tem uma caixa cinza para interagir com outra caixa cinza? A consciência pode existir sem interação? De qualquer forma, sexualidade é divertida, cara. Se você vai existir, por que não aproveitar? Você quer tirar a chance de ela se apaixonar e foder? E para responder a sua pergunta real, pode apostar que ela pode foder”. Caleb pisca muito e bebe nervosamente a cerveja que segura: “O quê?”. Nathan se inclina para a frente e explica: “Entre as pernas dela há uma abertura com uma concentração de sensores. Você interage com eles da maneira certa, eles criam uma resposta de prazer. Então, se você quisesse transar com ela, mecanicamente falando, você poderia. E ela gostaria disso”. Caleb parece irritado e diz que essa não foi sua pergunta. Nathan se desculpa.

Caleb também pergunta se Nathan a programou para flertar com ele, ao que ele responde que a programou para ser heterossexual, da mesma forma que ele foi programado. Caleb se irrita e diz que não foi programado para ser heterossexual. Nathan responde, sem paciência: “Você escolheu ser hétero? Faça-me o favor! É claro que você foi programado, pela natureza, pela criação ou ambos”.

Nathan, portanto, gastou tempo e dinheiro de trabalho com tecnologia para criar uma réplica humana plenamente responsiva aos contatos sexuais, cuja inteligência artificial aprende com as interações com os humanos ao seu redor. Sua sexualidade heterossexual pré-programada faz com que responda ao contato com Caleb. Per Schelde afirma que “Nós estamos começando a ver máquinas como sensuais e desejáveis. Nós admiramos o corpo ‘artificial’, o corpo que é construído com o auxílio de máquinas” ¹³⁵ (SCHELDE, 1993, p. 203). É essa a lógica utilizada por Nathan, que visualizou a possibilidade de um ser humano desejar sexualmente a máquina que ele idealizara, ao mesmo tempo entendendo sexo como uma forma de interagir e se relacionar com o mundo.

Ava, quando se encontra com ele pela primeira vez, diz que é seu primeiro momento de vida. Ela é uma criatura recém-criada aprendendo rapidamente a partir dessas interações, mas programada para, apesar de não ter nenhuma experiência anterior, reagir de forma sexual. E a forma como expressa essa sexualidade se molda ao homem que interage com ela (e às suas expectativas). Sua função, atribuída a ela por Nathan, é apenas essa. Programada para ser subserviente quando se trata de sexo, mas capaz de criar consciência de si. É possível levar em conta a questão do consentimento em relação a esse corpo?

Em seu quarto encontro, Ava avisa Caleb que ela está causando os apagões, quando inverte o carregamento de sua bateria. Ela aproveita o momento em que as câmeras desligam e volta a lhe dizer que não confie em Nathan, porque ele é perigoso. Repetidas vezes ela usa desse mesmo subterfúgio para se comunicar com Caleb e combina de os dois fugirem juntos no dia em que o helicóptero vier buscá-lo novamente. Nathan promete ficar com ela caso ela saia junto com ele. Talvez ele nem perceba, mas essa é uma chantagem: condiciona a proteção e ajuda dele à escolha

¹³⁵ Do original: “We’re beginning to see machines as sexy and desirable. We admire the ‘artificial’ body, the body that is built with the help of machines”.

dela de acompanhá-lo.

Aos poucos se revela que a outra mulher da casa, sempre silenciosa, atua como uma espécie de assistente e companheira de Nathan. Seu nome é Kyoko (Sonoya Mizuno). Em um momento de embriaguez de Nathan, Caleb acessa seu quarto e vê os literais esqueletos em seu armário: cada porta esconde uma versão prototípica falha de uma mulher androide, diversas partes desmembradas de corpos femininos artificiais, fragmentados em desumanização. Um plano aberto mostra que nos espelhos que as cobrem ele vê o reflexo do corpo nu de Kyoko, reclinada na cama de Nathan. Os corpos de diversas etnias dos protótipos passados como um espelho dela mesma, revelando, então que Kyoko, era, afinal, uma androide em uma versão avançada, que Nathan já vinha usando para seus interesses. Kyoko se levanta e abre uma parte da pele de seu ventre, revelando, por baixo, um corpo similar ao de Ava. Em uma cena anterior, Nathan afirma que ela não sabe falar inglês, ou seja, ele propositadamente não a programou para saber o idioma nem a ensinou, privando-a da possibilidade de comunicação e destratando-a quando não realiza tarefas do modo esperado. Ele optou por criá-la para servi-lo ao mesmo tempo em que vive em um ambiente de constante tortura.

Em um *flashback* descobrimos que as demais androides guardadas enlouqueceram na clausura, se arrebatando contra as divisórias transparentes (o que explica a rachadura da mesma) ou arrancando partes de seus corpos enquanto gritavam para Nathan, questionando o porquê daquilo tudo. As cenas de terror foram todas gravadas pelas câmeras de segurança.

Assim como em *Westworld*, o corpo racializado de Kyoko é estereotipado. Uma mulher asiática apresentada como uma pessoa calada e submissa. Quando Caleb se aproxima para tirar dúvidas, ela toma a iniciativa de desabotoar sua própria blusa, porque sua programação parece fazê-la ter a percepção de que todo contato com um homem é inevitavelmente sexual.

Figuras 61.1, 61.2 e 61.3 - Kyoko nua e silenciosa na cama de Nathan. Quando Caleb abre o armário e revela os corpos de versões anteriores de androides, vemos Kyoko refletida nos espelhos. Por fim, Kyoko revela seu interior maquínico



Fonte: GARLAND, 2014.

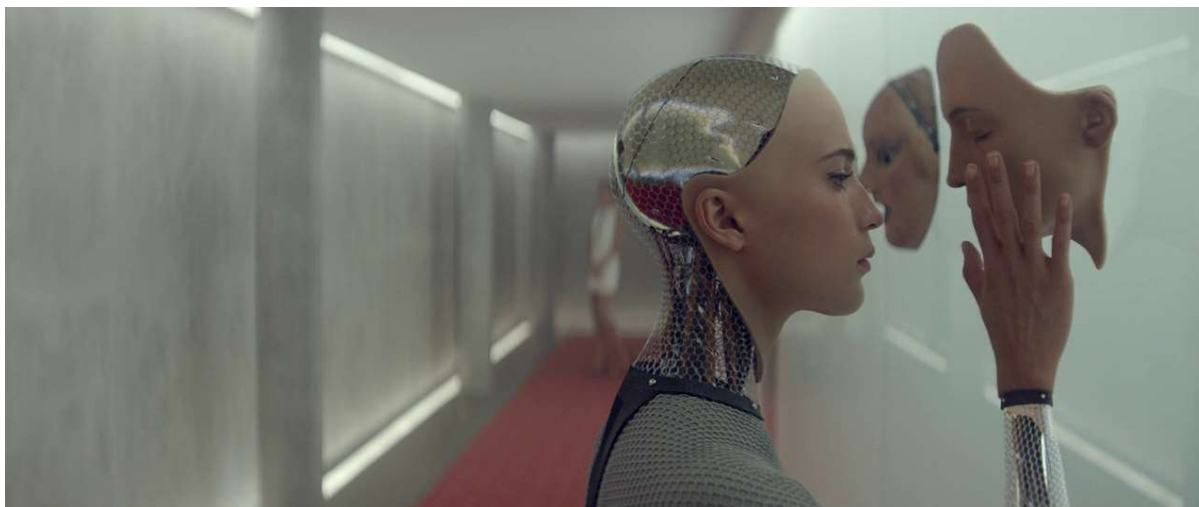
Em outro momento, Nathan explica a Caleb que ele foi escolhido para a tarefa de testar Ava por não ter família nem namorada e ser mais suscetível às interações com ela e que ela, por sua vez, havia sido programada para usar de sua empatia e sexualidade para conseguir um caminho para fora de casa. Ou seja, apresentava-se com doçura, ao invés de uma sensualidade exacerbada, mas sempre consciente do seu corpo e das interações proporcionadas por ele.

Dessa forma, todos os apagões eram previstos e Nathan acompanhava o que acontecia durante eles, incluindo os planos de fuga que os dois traçaram. Mas, embora pareça que Nathan tenha tudo sob controle, sabendo até mesmo as tramas feitas para enganá-lo, ele não previu a capacidade de Ava de não permanecer em servidão e, ao contrário das demais androides testadas anteriormente, sobreviver acima de tudo.

Ava planejou, sim, junto com Caleb, sua fuga da casa de Nathan. Mas não tinha nenhuma intenção de levá-lo consigo. Quando ela sai de sua clausura, se depara com um corredor repleto de máscaras com os rostos de antigas versões de si. Ela para diante de uma e aproxima o rosto dela, observando bem de perto, acariciando o rosto com as mãos. Após seu primeiro encontro com Ava, Caleb diz que olhar para ela era como olhar para um espelho: o humano que vê humano em androide. Ava encontra pendurado na parede um espelho de si: um rosto morto e inanimado que poderia ser o seu (mas o seu tem vida).

Ava, ao seduzir Caleb, usou seu plano para a própria fuga sem ele. Matou Nathan com uma facada e prendeu Caleb em um quarto da casa. Caleb acreditou que os sentimentos dispostos por Ava em relação a ele eram reais: ela passou no *teste de Turing* em busca de sua sobrevivência. Ava convenceu o programador de que suas ações não eram programadas, mas sim fruto de pensamento próprio. E por mais que o flerte fosse programado, a sua busca por suplantar o seu criador e ser livre realmente partiu dela. Caleb, por sua vez, idealizou-a como uma criatura frágil que precisava ser salva e a amou por isso, como previsto por Nathan.

Figura 62 - Ava acaricia o rosto de uma de suas antecessoras pendurado na parede, buscando entender sua própria existência



Fonte: GARLAND, 2014.

Tanto K quanto Caleb, em *Blade Runner 2049* e em *Ex Machina*, têm expectativas a respeito de amor e relacionamento que envolvem as mulheres artificiais Joi e Ava. A diferença é que Joi se conforma à vida desejada por K e assume o papel de companheira amorosa e dona de casa prestativa. Já Ava, em contrapartida, em um primeiro momento parece corresponder ao ideal de feminilidade delicado e romântico criado por Caleb: aparece como uma jovem bela, recatada, tímida e sensível, que precisa ser salva de seu algoz, permitindo ao rapaz fantasiar o seu papel de cavaleiro. Mas, a realidade é que a robô calculou essa aparência e modo de se portar para atraí-lo, se moldando, de maneira astuta, às suas expectativas, sabendo que assim conseguiria sua liberdade por si mesma, sem precisar ser resgatada.

Em sua fuga, Ava busca o armário de Nathan e dele pega as peles artificiais de uma androide para recobrir a sua falta de pele. Ela acaricia a androide, também uma mulher asiática, como Kyoko. Ao terminar de cobrir todas as partes de seu corpo, vestindo a pele da outra, olha-se nua no espelho com muitos reflexos, como que admirando sua humanidade.

Figura 63 - Ava se observa ao se cobrir com a pele de outra androide



Fonte: GARLAND, 2014.

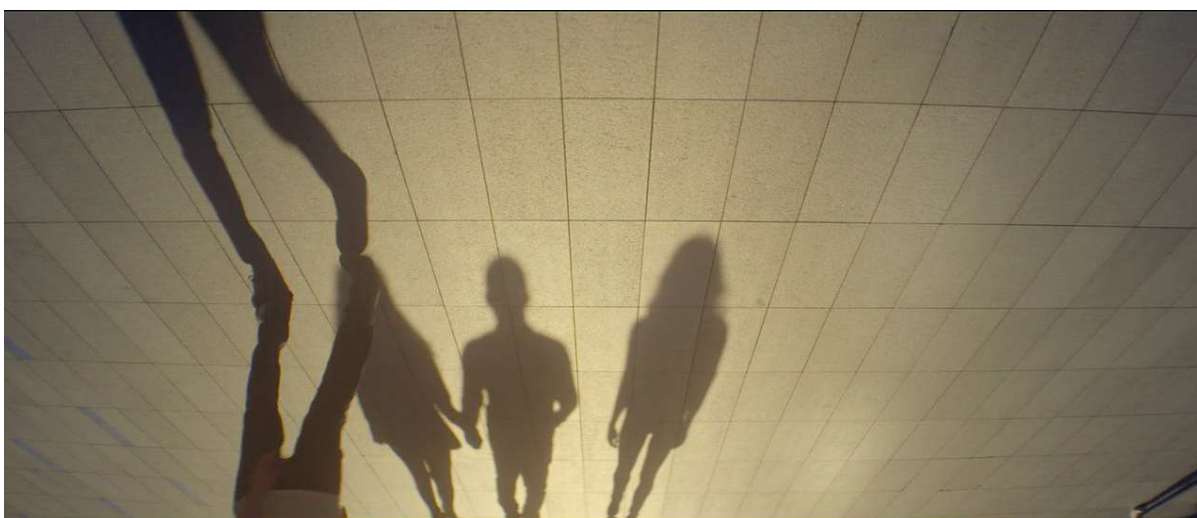
Por fim, coloca um vestido branco de renda, novamente consciente da própria nudez, e deixa Caleb para trás, para tomar o helicóptero que viera buscá-lo, uma vez que haviam se passado os 30 dias de confinamento. Nathan e Caleb são representantes de masculinidades contrastantes. O primeiro se apresenta com barba espessa, bebendo cervejas direto no gargalo, levantando barras de exercícios com grandes pesos. Veste regatas e camisetas justas que destacam seu porte físico e ao mesmo tempo a informalidade com que se porta, sendo um dono de empresa milionário. Ainda assim, seus movimentos e seu jeito de falar são agressivos. O segundo se expressa com suavidade, demonstra insegurança e usa camisas de botão de manga longa abotoadas até o pescoço, como alguém extremamente composto e contido. Ava deixa para trás os homens que queriam usá-la: um a criou para a servidão sexual e o outro planejava aprisioná-la pelo seu afeto, vinculando-a à sua solidão. Nenhum dos dois modelos de relacionamento atendem a seus desejos.

Ava é retratada como uma manipuladora, que usou das ferramentas à sua disposição para lidar com as duas situações e livrar-se deles. Nesse sentido é herdeira de falsa Maria: sua tecnologia é vinculada à sua sexualidade, que deve ser temida. Mas ao contrário de sua antecessora, ela não é uma *vamp*: ela representa um tipo de feminilidade doce, gentil e frágil que requer cuidado. Em seu vestido de flores e seu casaco em tons pastel, ela soube se humanizar aos olhos de Caleb de uma forma que ele alimentasse a crença (sutilmente machista) de que ela precisava dele para

sobreviver, como uma donzela em perigo. O amor dele veio da solidão, da idealização, mas também de um senso de superioridade.

O último plano do filme mostra Ava entre outras pessoas no mundo lá fora. Como havia prometido, ela foi até o cruzamento de uma rua movimentada. Mas o plano aberto não mostra as demais pessoas, o foco é nas sombras delas projetadas sobre o chão: seus duplos, suas réplicas. Nas sombras todos são parecidos e não é possível distinguir quem é humano e quem não é. São apenas contornos de humanidade.

Figura 64 - A sombra de Ava entre sombras de humanos na última sequência do filme



Fonte: GARLAND, 2014.

Tanto *Metrópolis* quanto *Ex_Machina* usam de signos bíblicos para construir suas narrativas, incluindo os nomes das protagonistas, Maria e Ava, a virgem e a pecadora. Ambos trabalham com a ideia de mulheres construídas para servirem, mulheres cujos corpos atenderão aos intentos de seus criadores. Mas mulheres que subvertem essa ordem, fazendo uso de sua sexualidade para alcançar seus objetivos. Isso, não pela sexualidade em si, uma vez que ela estava prevista no momento da criação. O que choca não é o corpo feminino servir ao sexo: é ele não se submeter ao desejo masculino e agir para si mesmo. Elas não são confiáveis porque não são *humanas*, mas acima de tudo não são confiáveis porque são *mulheres insubmissas*. Mulheres que são o caos. E Ava só pode ser o caos em virtude da idealização que

marca o amor romântico que lhe é dedicado. Para Notte:

Se o mito do robô senciente parece estar a um passo de sua realização concreta, retrospectivamente, quase se pode reconhecer, nas expressões da cultura popular que lidaram com esse argumento [como] uma espécie de previsão, que beira a inorientação¹³⁶ (NOTTE, 2005, p. 8, tradução minha).

O amor romântico e heterossexual é apresentado, em *Ela*, em *2046* e em *Ex Machina*, como uma idealização em que o amante tenta adequar a figura das amadas a padrões específicos de feminilidade, vinculados à servilidade, à docilidade e à presteza. Esses padrões acabam por entrar em conflito com a própria subjetividade das robôs, que não necessariamente desejam o mesmo tipo de relação visualizada por eles para si.

6.4 Outros amores artificiais possíveis

Há pelo menos duas produções que retratam, ao invés do amor romântico, a possibilidade de outros tipos de amores, filiais ou fraternais, por corpos artificiais. A primeira delas, *A.I.: Inteligência Artificial* (*A.I. Artificial Intelligence*, 2001), dirigida por Steven Spielberg, com roteiro dele em parceria com Ian Watson, adaptado de um conto de Brian Aldiss, retrata uma criança robô, David (Haley Joel Osment) que sonha em se tornar um menino *de verdade*, espelhando a fábula de Pinóquio. Ele foi adotado por Henry (Sam Robards), um homem que trabalha na empresa que o fabrica. Mas Monica (Frances O'Connor), a esposa de Henry, tem dificuldade em aceitar o menino, que lhe desperta um profundo vale de estranheza. Isso especialmente porque o filho do casal morreu e o menino artificial não consegue prover uma resposta emocional que compense a ausência da outra criança.

Incapaz de devotar ao menino o amor que ele espera, ela o abandona em uma floresta e ele é acolhido por Gigolô Joe (Jude Law), um androide que trabalha como

¹³⁶ Do original: “Se il mito del robot senziente sembra a un passo dalla sua concreta realizzazione, a posteriori si può quasi riconoscere nelle espressioni della cultura popolare che hanno trattato tale argomento una sorta di preveggenza, che sconfinava nell’inorientamento”.

prostituto. Considerando-se como muitos filmes sobre mulheres andróides alimentam uma oposição dicotômica entre mãe e prostituta, é interessante que o andróide, dessa vez masculino, assuma literalmente o segundo papel como profissão ao mesmo tempo em que encarna uma figura paterna, no lugar da materna.

Em *After Yang* (2021), escrito e dirigido pelo cineasta coreano-estadunidense Kogonada, um homem branco, Jake (Colin Farrell), e uma mulher negra, Kyra (Jodie Turner-Smith), casados, têm uma filha adotiva chamada Mika (Malea Emma Tjandrawidjaja), de origem chinesa. Para lembrá-la e mantê-la em contato com sua ancestralidade, o casal compra Yang (Justin H. Min), um modelo de andróide que atua como companhia e assistente para a menina. Ele ajuda Mika a estudar mandarim e a conhecer detalhes do seu país de origem que talvez seus pais não saberiam informar. A própria identidade de Yang é uma questão que perpassa a obra, uma vez que ele mesmo nunca esteve na China e, portanto, espera-se dele que sua performance e seus conhecimentos materializem experiências que nunca viveu, como se fosse um migrante de segunda geração. De toda forma, os laços de afeto que o ligam a Mika, são diferentes daqueles que o conectam a Jake e Kyra e por muito mais que a própria origem. Se para eles ele tem a função de um empregado da casa, para a menina é como se fosse um irmão mais velho. Para Antonio Marazzi, é a própria interação com os objetos em torno dos humanos que justifica a criação de andróides, em suas múltiplas funções. Segundo o autor:

Um argumento a favor do antropomorfismo [...] é o da interação social. A relação direta seja com os homens, seja com os artefatos, a partir das casas, é facilitada pela forma andróide sob o ponto de vista funcional, assim como de um ponto de vista psicológico. Os robôs humanoides são destinados, em muitos casos, a um uso como assistentes de pessoas necessitadas ou a colaborar com os homens em determinados trabalhos, e é, portanto, desejável que sejam bem aceitos. Além disso, segundo alguns projetistas, os robôs precisariam ser percebidos como humanos para poderem aprender informações úteis para seu comportamento entre os homens, à semelhança do que ocorre entre os humanos na neotenia infantil¹³⁷ (MARAZZI, 2019, p. 80, tradução minha).

¹³⁷ Do original: “Un argomento a favore dell’antropomorfismo, secondo alcuni, è quello dell’interazione sociale. Il rapporto diretto sia con gli uomini, sia gli artefatti, a partire dalle abitazioni, è facilitato dalla forma andróide sotto il profilo funzionale, come pure da un punto di vista psicologico. I robot umanoidi sono destinati in molti casi a fungere da assistenti di persone bisognose o a collaborare con uomini in certi lavori, ed è quindi auspicabile che siano bene accettati. Secondo alcuni progettisti, inoltre, i robot avrebbero bisogno di essere percepiti come umani per poter apprendere informazioni utili al loro comportamento tra gli uomini, analogamente a quanto avviene tra gli umani nella neotenia infantile”.

A criação de crianças artificiais permitiria imaginários que abordassem uma gama diversa de configurações familiares. Jack Halberstam, em seu livro *Gaga Feminism*, analisa a forma como a cultura popular, especialmente o audiovisual, retrata e conforma padrões de familiaridade. Um dos elementos analisados pelo autor é a cobertura cada vez mais recorrente da imprensa estadunidense, em específico, para casos de homens transgênero grávidos. Para o autor:

À medida que o estoque de masculinidade branca entra em algum tipo de declínio lento, à medida que a paternidade desaparece e a família se transforma em um amálgama de adultos investidos e filhos dependentes, devemos nos preparar para considerar a forma, o conteúdo e os significados do novas formações de famílias para comunidades variadas. De fato, nesse cenário mutável de redundância masculina branca, a notícia de um homem grávido deveria ter sido recebida como um pequeno raio de esperança para a futuridade da reprodução masculina e como um sinal de que a masculinidade tinha um lugar na nova ordem doméstica, afinal. Claro, o homem grávido, no final, é uma tempestade na inseminação caseira, apenas uma parte de uma mudança radical na política reprodutiva, esta que produziu um aumento na indústria médica de fertilidade assistida para casais ricos que optam por ter filhos mais tarde na vida; um *boom* na gravidez de lésbicas e gays; e uma mudança sísmica no significado de “família” e “pai”¹³⁸ (HALBERSTAM, 2012, p. 91, tradução minha).

Para ele, portanto, as novas tecnologias de reprodução assistida, bem como a visibilidade dada a identidades de gênero e às orientações sexuais que fujam à hétero-cis-norma, afetariam politicamente o próprio sentido de família e parentalidade. Em se tratando de uma perspectiva cientificamente ficcional, crianças andróides entendidas como humanas poderiam fazer parte dessas estruturas familiares, mas, mais do que isso, alterariam a relação entre humanidade, parentalidade e gestação, uma vez que essa etapa de reprodução de corpos seria eliminada, modificando profundamente a

¹³⁸ Do original: “As the stock of white masculinity goes into some kind of slow decline, as fatherhood fades and the family morphs into an amalgam of invested adults and dependent children, we should prepare ourselves to reckon with the form, the content, and the meanings of new household formations for varied communities. Indeed, in this shifting landscape of white male redundancy, the news of a pregnant man should have been received as a little ray of hope for male reproductive futurity and as a sign that masculinity had a place in the new domestic order after all. Of course, the pregnant man, in the end, is a storm in a turkey baster, just a part of a sea change in reproductive politics, one that has produced a rise in the medical industry of assisted fertility for wealthy couples who choose to have kids later in life; a boom in lesbian and gay childbearing; and a seismic shift in the meaning of ‘family’ and ‘parent’”.

lógica da reprodução.

Crianças robôs ficcionais poderiam estar presentes em diversas configurações familiares, incluindo aquelas com uma ou mais pessoas LGBTQs, especialmente levando-se em conta que não seria necessário um útero entre os adultos da família para que a criança fosse gerada. Nesse aspecto, é interessante que diversas narrativas ficcionais criam futuros que abordam a esterilidade dos seres humanos. É o caso de *Filhos da Esperança* (*Children of Men*, 2006), de Alfonso Cuarón, *Mad Max: Estrada da Fúria* (*Mad Max: Fury Road*, 2015), de George Miller, e os já mencionados *A Decadência de uma Espécie* (*The Handmaid's Tale*, 1990) e *O Conto da Aia* (*The Handmaid's Tale*, 2017-). Nessas narrativas, a incapacidade humana de reprodução não conduz a novas formas assistidas ou artificiais de engendrá-la, mas a regimes totalitários que controlam os poucos corpos femininos cisgêneros cujos úteros ainda conseguem gestar. Esse imaginário *sci-fi* não consegue deixar para trás noções contemporâneas sobre corpo, reprodução e humanidade. Mario Perniola, argumenta, por exemplo, que “No mundo das coisas que sentem, a reprodução é separada da geração. Pode ser pensado antes como repetição, engenharia genética, clonagem¹³⁹ (PERNIOLA, 2004, p. 95, tradução minha).

Alguns filmes retratam sociedades em que sistemas de clonagem ou de engenharia genética são utilizados para a reprodução, porque os sistemas dominantes não permitem que pessoas cidadãs das sociedades retratadas engajem em relacionamentos românticos. Nesses universos, sexo é uma atividade hedonística, da qual devem usufruir sem laços afetivos que possam ameaçar a estrutura social. Esse é o contexto de obras como *THX 1138* (1971), de George Lucas, *Fuga no Século 23* (*Logan's Run*, 1976), de Michael Anderson e *Admirável Mundo Novo* (*Brave New World*, 1998), de Leslie Libman e Larry Williams.

Por fim, *Gattaca: A Experiência Genética* (*Gattaca*, 1997), de Andrew Niccol, retrata um futuro em que as crianças são criadas por meio de engenharia genética movida à eugenia, que seleciona aqueles que são considerados os melhores atributos de seus pais e, assim, modelá-los para a futura função que ocuparão na sociedade. O contexto da narrativa é de individualidade e competitividade exacerbadas

¹³⁹ Do original: “In the world of things that feel, reproduction is separate from generation. It can be thought of rather as repetition, genetic engineering, cloning”.

(MARTINS, 2013, p. 175). E, por sua vez, em *Não Me Abandone Jamais (Never Let Me Go, 2010)*, de Mark Romanek, adolescentes criados em um internato descobrem que são, na verdade, clones, concebidos para se tornar doadores de órgãos, que permitem o prolongamento da vida daquelas pessoas que eles replicam.

Enquanto tecnologias como a inseminação artificial ou, ainda, a regulamentação de práticas como o uso das assim chamadas “barrigas de aluguel” permitem maior liberdade de perspectivas parentais envolvendo mães solo, parentalidades LGBTs ou em idades mais avançadas, tendo em mente, claro, que tudo isso é perpassado por marcadores de classe social e, potencialmente, de raça, as tecnologias reprodutivas de filmes de ficção científica apenas normalizam controle de corpos e perda de liberdades individuais. Isso, seja por meio da fertilidade controlada para manter as pessoas também controladas, bem como seus papéis sociais assegurados ou, em caso de um apocalipse de fertilidade, o domínio sobre os úteros, convertidos em *commodities*. Nesse último caso é especialmente significativo que não se apresentem soluções, da clonagem às crianças ciborgues, que não passem pela sujeição dos corpos.

Todas essas narrativas citadas são cis-hétero-centradas e nenhuma delas reflete sobre a possibilidade de novas tecnologias poderem criar novos tipos de famílias. A consequência é o controle dos corpos em contextos distópicos. Marika Moisseeff analisa que, no livro *Admirável Mundo Novo*, de Aldous Huxley, que deu origem à obra audiovisual de mesmo nome, o ser humano, para ser civilizado, precisa “gozar plenamente” e se ver livre do “jugo reprodutor”, uma vez que o erotismo se inscreve no campo da cultura, enquanto a reprodução natural rebaixa a humanidade ao patamar da natureza (MOISSEEFF, 2005, p. 237). Para a autora:

Esse relato de antecipação reflete admiravelmente a evolução das representações acerca das práticas reprodutivas nas sociedades ocidentais, nas quais as atividades eróticas e a procriação remetem a domínios distintos e que devem ser separados: para se realizarem sexualmente, os indivíduos devem se proteger de todo risco reprodutor (MOISSEEFF, 2005, p. 237).

De fato, mesmo nas fantasias em torno de robôs e andróides, a função reprodutiva e o erotismo são mantidos separados: alguns corpos artificiais são criados

para ser desejados, enquanto outros existem para cuidar de crianças. Martins complementa, a respeito dos filmes de ficção científica abordados em sua pesquisa: “É importante ressaltar que, em geral, nos filmes analisados, a questão da reprodução humana é dissociada do prazer erótico, esse mantido cuidadosamente ausente, ou com presença discreta na maioria das narrativas” (MARTINS, 2013, p. 249). Moisseeff ainda acrescenta que:

a igualdade entre homens e mulheres deve passar pela simetria dos papéis sexuais masculinos e femininos, paternos e maternos. Único obstáculo: a gestação, a necessidade de passar por um corpo materno para nascer e para procriar. Qual seria a solução? Fazer com que os humanos não fossem mais gerados dentro de um corpo feminino, e sim em um ambiente assexuado (MOISSEEFF, 2005, p. 237).

A análise da autora parte de uma perspectiva cis-normativa, relacionando corpos com útero com o que chama de “papel sexual feminino”. Mas é interessante pensar onde crianças artificiais se encaixam nesse contexto de relações generificadas. A reprodução descorporificada, sem a necessidade de um corpo que geste a nova vida permitiria, por um lado, o estabelecimento de condições de igualdade entre corpos com e sem útero, de acordo com o termo descrito por Moisseeff. Por outro lado, parece tornar-se necessário passar pela mediação de alguma corporação que privatize esse processo e dessensibilize relações, embalando-as num pacote de eugenia, neoliberalismo e autoritarismo. Nesse aspecto a ficção científica parece se colocar em um beco sem saída, em que não consegue desembaraçar os nós górdios que amarram as noções de reprodução e de família. Para Donna Haraway, que reflete sobre o ciborgue em uma perspectiva feminista-socialista:

A reprodução sexual é um tipo, entre muitos, de estratégia reprodutiva, com custos e benefícios que são uma função do ambiente sistêmico. As ideologias da reprodução sexual não poderão mais, de forma razoável, apelar a concepções sobre sexo e sobre papéis sexuais, com o argumento de que constituiriam aspectos orgânicos de objetos naturais tais como organismos e famílias (HARAWAY, 2009, p. 61).

Para a autora, portanto, os processos de ciborguização desnaturalizam não só os papéis sexuais, mas também a noção de família, uma vez que passamos a

entender os corpos, suas funções e atributos dentro de uma lógica construtivista. Essa lógica, posteriormente desenvolvida por Butler, não nega a existência de “partes, atividades, capacidades sexualmente diferenciadas, e diferenças hormonais e de cromossomos” (BUTLER, 2022a, p. 209), mas percebe e reafirma que não existe um corpo intocado pelas discursividades em torno de gênero, bem como pela própria performatividade. Jack Halberstam defende que o próprio feminismo cumpre o papel de desnaturalizar essas estruturas sociais. Segundo o autor:

a revolução feminista eliminaria as distinções de gênero baseadas em funções biológicas que então ditavam socialmente as funções parentais. Onde a reprodução se torna artificial, as distinções masculinas e femininas e os papéis de mãe e pai desaparecem, deixando em seu lugar apenas os responsáveis; e se criarmos máquinas para fazer nosso trabalho para nós, também nos livraremos das divisões econômicas e de gênero do trabalho e perderemos completamente a lógica da família biológica¹⁴⁰ (HALBERSTAM, 2012, p. 90, tradução minha).

Dessa forma, Halberstam vai mais longe: além de indicar as mudanças potencializadas pelas tecnologias reprodutivas, conforme analisado pelas demais autoras, reflete, como que retomando Capek, sobre as mudanças práticas e estruturais na lógica da família implicadas pelo uso de máquinas no cotidiano. Por sua vez, para Wiener a reprodução é, mesmo, uma característica dos seres vivos, separando-os das criaturas cibernéticas. Conforme o autor:

Dois dos fenômenos que consideramos ser característicos dos sistemas vivos são o poder de aprender e o poder de se reproduzir. Essas propriedades, por mais diferentes que pareçam, estão intimamente relacionadas umas com as outras. Um animal que aprende é aquele que é capaz de ser transformado por seu ambiente passado em um ser diferente e é, portanto, ajustável a seu ambiente durante sua vida individual. Um animal que se multiplica é capaz de criar outros animais à sua semelhança pelo menos aproximadamente, embora não tão completamente à sua semelhança que não possam

¹⁴⁰ Do original: “the feminist revolution would eliminate gender distinctions based upon biological functions that then socially dictated parental functions. Where reproduction becomes artificial, male and female distinctions and mother and father roles wither away, leaving in their place only parents; and if we create machines to do our labor for us too, then we rid ourselves of gendered and economic divisions of labor, and we lose the rationale for the biological family completely”.

variar no decorrer do tempo¹⁴¹ (WIENER, 1985, p. 169, tradução minha).

Seguindo essa lógica, pode-se especular até que ponto máquinas seriam capazes de *aprender* efetivamente, tomando-se, inclusive, todo o campo da ciência chamado exatamente de *aprendizado de máquinas* (*machine learning*, em inglês). Mas, na ficção, não resta dúvidas: pessoas artificiais (e outras formas de inteligência maquínicas) do cinema fantástico, têm, pelo menos, potencial para ser considerados *sistemas vivos*, uma vez que atendem ao critério de aprendizado e adaptação ao ambiente. A divisão humano e não-humano recairia sobre a capacidade de se reproduzir, aí sim praticamente inconcebível, mesmo na ficção. Por isso a capacidade de Rachael engravidar em *Blade Runner 2049* é apresentada como tão revolucionária, uma vez que não só impactaria a noção de família, como desafiaria os limites da humanidade.

Pode-se extrapolar a constatação de Wiener, hibridizando-a. Proponho pensar em termos de *aprender o poder de se reproduzir*. Se nem sempre a reprodução vem pelas vias da natureza, o cinema permite pensar na construção de uma prole, atendendo aos critérios de variabilidade para adaptação ao ambiente, como o que acontece com as naves-robôs protagonistas de *O Milagre Veio do Espaço* (**batteries not included*, 1987), que manufacturam seus próprios bebês. O casal é composto por uma nave de formas pontiagudas e outra de formas arredondadas (podendo ser lidas, estereotipicamente, como figuras masculina e feminina, respectivamente), essa última que fabrica pequenas naves em seu interior. Elas escolhem um antigo edifício em uma região em vias de gentrificação para sua morada. Vale notar que o nascimento das criaturinhas é testemunhado por duas moradoras, ambas mulheres. A primeira é uma senhora idosa, que diz que agora é “uma avó”, estabelecendo laços de parentesco com os seres. A segunda é uma jovem grávida solo. Dessa forma o filme relaciona as gravidezes orgânica e maquínica, ao mesmo tempo que estabelece a possibilidade de

¹⁴¹ Do original: “Two of the phenomena which we consider to be characteristic of living systems are the power to learn and the power to reproduce themselves. These properties, different as they appear, are intimately related to one another. An animal that learns is one which is capable of being transformed by its past environment into a different being and is therefore adjustable to its environment within its individual lifetime. An animal that multiplies is able to create other animals in its own likeness at least approximately, although not so completely in its own likeness that they cannot vary in the course of time”.

novas configurações familiares que abarcam humanos e máquinas-sencientes.

Retomando Halberstam, Butler e Haraway, que estabelecem diversas camadas de efeitos das mudanças tecnológicas no que entendemos por gênero e por família, é no mínimo estarrecedor que tanto do que vemos nos exemplos audiovisuais aqui apresentados, em se tratando de humanoides artificiais, existam no sentido do reforço da norma e do já existente. Famílias compostas por um casal de homem e mulher, com suas crianças; esposas dedicadas ao lar; rotinas familiares com masculinidades e feminilidades codificados em padrões rígidos. O futuro apresentado por essas fabulações prevê inesgotáveis subúrbios estadunidenses da década de 1950.

Mas há também uma narrativa audiovisual que aborda uma mulher que cria um amor com corpo artificial para si. A minissérie em nove episódios *WandaVision* (2021), criada pela cineasta Jac Schaeffer, tem como protagonista Wanda Maximoff (Elizabeth Olsen), mulher que posteriormente virá a ser conhecida com o nome Feiticeira Escarlata. A narrativa integra o chamado *Universo Cinematográfico Marvel* (*Marvel Cinematic Universe* ou *MCU*, em inglês), uma série de adaptações de histórias em quadrinhos de super-heróis para o cinema e para a televisão. A personagem principal, que aparece anteriormente em outros filmes da franquia, tem poderes de telecinese e telepatia, mas também de construção de realidades alternativas inteiras. Seu passado é marcado por experimentos científicos: foi tratada de forma desumana em virtude de sua condição.

Seu parceiro de cena é Visão (Paul Bettany) que aparece primeiramente como uma inteligência artificial assistente do protagonista homônimo em *Homem de Ferro* (*Iron Man*, 2008), chamada Jarvis. Em *Vingadores: Era de Ultron* (*Avengers: Age of Ultron*, 2015) faz-se o upload de sua consciência para um corpo sintético, com pele vermelha e desenhos com padronagem geométrica na superfície, com o objetivo de criar uma arma superpoderosa, quando passa a atender pelo nome de Visão. Mas em *Vingadores: Guerra Infinita* (*Avengers: Infinity War*, 2018) ele, já romanticamente envolvido com Wanda, é morto pelo vilão Thanos (Josh Brolin).

A série é criada para retratar a sequência desses acontecimentos. Metade dos episódios se passam em releituras de *sitcoms* estadunidenses, as comédias de situações, muitas vezes protagonizadas por casais ou famílias. As referências visuais,

estilísticas e de narrativa passam por *I Love Lucy* (1951-1957), *A Feiticeira* (*Bewitched*, 1964-1972), *Caras & Caretas* (*Family Ties*, 1982-1989), *Malcolm* (*Malcolm in the Middle*, 2000-2006) e *Família Moderna* (*Modern Family*, 2009-2020), entre outras. Em preto e branco e em cores, com mudanças de figurino que passam da década de 1950 até os tempos atuais, Wanda é apresentada como uma dona de casa casada com Visão, que por sua vez trabalha em um local próximo à residência deles, em um subúrbio de uma cidade não identificada. Em algum momento ela engravida e em poucos minutos sua gravidez avança para o momento do parto. Ela dá à luz aos gêmeos Billy (Julian Hilliard) e Tommy (Jett Klyne), que se desenvolvem em velocidade atípica, rapidamente se tornando meninos crescidos.

Uma das revelações do desfecho do seriado é que Wanda, em seu luto, havia capturado como reféns toda a vizinhança em que escolheu para sua residência, induzindo-os a viver uma realidade fabricada para compor uma versão alternativa de sua própria vida. Nessa versão, ela recriou Visão a partir de suas memórias, trazendo-o de volta à vida, permitindo que ambos vivessem uma vida idealizada de casados, inspirada pelos seriados que costumava assistir. Essa construção inclui os filhos que ela desejava, mas que nunca tiveram juntos.

Uma trama similar foi explorada no seriado *Black Mirror* (2011-), no primeiro episódio de sua segunda temporada, chamado *Be Right Back*. Ao longo de seis temporadas, o programa explorou em cada episódio uma história diferente sobre a relação entre seres humanos e tecnologias em um futuro próximo, explorando suas consequências pessoais e sociais. Esse episódio, em específico, foi dirigido por Owen Harris e roteirizado por Charlie Brooker (que também é o criador da série), e conta a história de Martha (Hayley Atwell), uma mulher que ficou viúva recentemente. Ela descobre um serviço em que a pessoa usuária faz um *upload* de conversas, *e-mails*, fotos e outras lembranças de alguém que perdeu e, assim, uma inteligência artificial recria o modo de ser e agir da pessoa escolhida. Por meio de um dispositivo de bate-papo é possível conversar com ela como se ainda estivesse ali. É isso que ela faz com seu marido Ash (Domhnall Gleeson, que, curiosamente, também está no elenco de *Ex Machina*). Com o avançar da tecnologia, a empresa propõe que a memória e a subjetividade recriadas por inteligência artificial possam ser implantadas em um corpo sintético que replique aquele do falecido marido. Martha, enlutada e saudosa, aceita

a proposta, mas o vale de estranheza causado pelo corpo com quem passou a conviver fez com que criasse ojeriza em relação a ele.

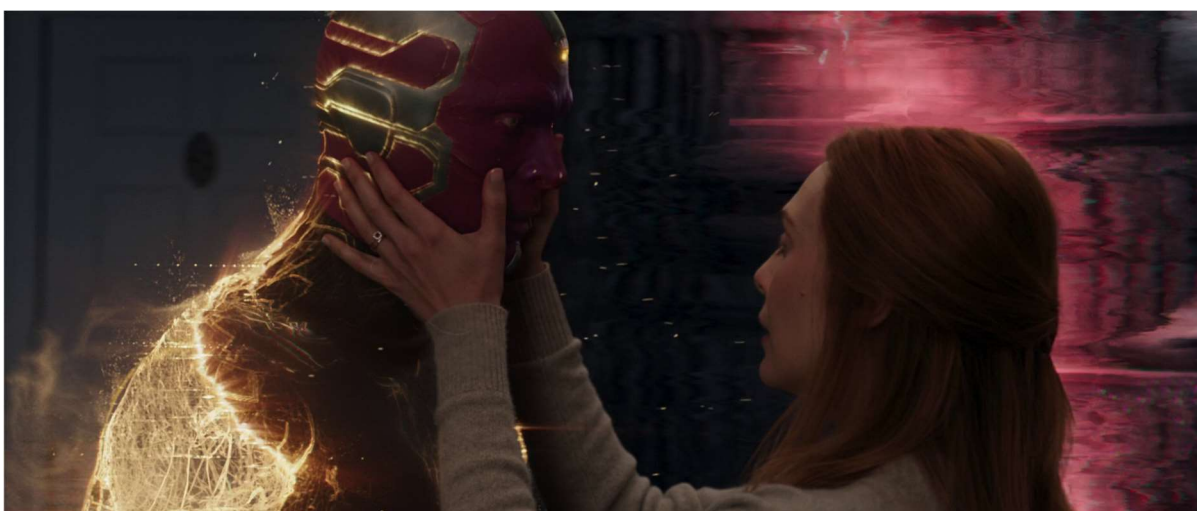
Ainda em *WandaVision*, Visão, com o passar do tempo, começa a estranhar pequenos detalhes em sua rotina. Eventualmente ele descobre que havia sido recriado pela sua amada, que não suportou a dor de perdê-lo. Em uma noite, ambos, emocionados, colocam os filhos nas suas camas para dormir e Wanda diz “Família é para sempre, nós nunca poderíamos deixar um ao outro, mesmo se nós tentássemos”. Melancólica, ela acrescenta: “Meninos, obrigada por me escolher para ser sua mãe”. Do lado de fora da janela, um brilho vermelho indica que o feitiço dela está se desmanchando, e a redoma que recobre a vizinhança, criando a ilusão em que vivem, vai eventualmente se desfazer.

O casal apaga a luz e deixa o quarto dos meninos. Já na sala de estar, um plano detalhe mostra a mão de Wanda segurando um porta-retrato com uma foto dos quatro sorrindo. Um plano geral mostra todo o cômodo enquanto ela apaga as luzes dos abajures uma a uma. Visão se aproxima e acende novamente um deles, explicando que leu em algum lugar que dá azar se despedir no escuro. Wanda do lado oposto da sala, sorri, inclinando a cabeça, afetuosa, e diz que não, ele não leu. Ele ri de leve e confirma que não, que só gostaria de vê-la com clareza. Eles ouvem o ruído da nuvem vermelha que se aproxima da casa e caminham em direção à janela, parando lado a lado, de mãos dadas, enquadrados em um plano médio, olhando para fora, com o retrato de família estrategicamente entre eles, lembrando tudo que construíram, ainda que ficticiamente, juntos.

Visão se vira aos poucos para ela e diz “Wanda, eu sei que não podemos permanecer assim. Mas antes de eu ir, eu sinto que preciso saber. O que sou eu?”. O enquadramento se fecha em seus rostos, em plano e contraplano. Wanda está com os olhos repletos de lágrimas e coloca a mão direita no rosto dele, destacando a aliança de casamento dos dois, enquanto explica: “Você, Visão, é o pedaço da Joia da Mente que vive em mim. Você é um corpo de fios e sangue e ossos que criei. Você é minha tristeza e minha esperança. Mas principalmente você é meu amor”. Eles se beijam, se olham longamente e uma lágrima escorre pela face do robô. Toda a *mise-en-scène* é criada para reforçar a centralidade dos filhos para Wanda e, por consequência, da família e do casamento representado na aliança.

Ele acaricia a mão dela e responde: “Eu fui uma voz sem corpo. Um corpo, mas não humano, e agora uma memória tornada real. Quem sabe o que posso ser a seguir? Nós já dissemos adeus antes, então parece razoável...” e ela, chorando e segurando o rosto dele em suas mãos, completa: “Nós nos diremos olá novamente”. Nesse momento a nuvem vermelha chega à casa e passa por eles. A câmera gira em torno de ambos os corpos, enquanto Wanda ainda acaricia o rosto de Visão. Os circuitos e painéis que recobrem a pele dele emitem uma luminosidade amarela, enquanto ele se desfaz em pó luminescente, com as derradeiras palavras “até mais, querida”, deixando-a sozinha, com as mãos no ar.

Figura 65 - Wanda se despedindo do Visão que recriou



Fonte: SCHAEFFER, 2021.

Essa pequena sequência é significativa por agregar diversos elementos dessa pesquisa. Voz, corpo, memória e o limite da humanidade são sempre fundamentais e recorrentes na discussão sobre robôs e andróides, conforme explorado em diversos exemplos anteriores. Visão é um andróide. Toda sua existência é marcada em seu próprio corpo por transformações e renegociações de fronteiras. Uma inteligência artificial corporificada que ama uma humana que era tratada como não-humana em virtude de seus poderes. A série questiona se Visão seria, também, um humano, ou se, afinal, é, acima de tudo, uma máquina-armas. A intencionalidade de sua criação seria determinante ao seu *status*?

Ele diz que havia sido uma voz sem corpo (no passado, quando era chamado de Jarvis). Assim como Samantha, em *Ela* ou mesmo Hal-9000, o computador de *2001: Uma Odisseia no Espaço*, é a voz que humaniza a máquina. “Um corpo, mas não humano”, ele continua, sem saber definir exatamente o que poderia torná-lo realmente um humano portando aquele corpo humanoide. E, por fim, uma memória tornada real. Wanda usa suas memórias a respeito do amado para reconstruí-lo, mas também o *backup* da própria consciência dele. E é nesse *backup*, nesse cerne do seu *eu*, que reside a sua subjetividade. Como em *Blade Runner*, *Blade Runner 2049* e em *Ghost in the Shell*, que ainda será debatido, a memória é a chave para cada ser se entender enquanto indivíduo e individualidade.

Na esteira de uma tradição de histórias pigmaleônicas, em que homens criam mulheres perfeitas para si, é curioso pensar como tantas vezes o que se busca é sexo e/ou servidão, como em *Metrópolis*, *As Esposas de Stepford*, *Blade Runner* e *Ex-Machina*. Poucas vezes há espaço para o que Wanda chama explicitamente de *amor*, e que afirma perpassar a sua criação de Visão. Em outras narrativas em que o amor é mencionado, como *Ela* e *2046*, são projeções ou criações unidirecionais de homens solitários, ausentes de reciprocidade, pelo menos nos termos deles mesmos. Wanda recria Visão sem seu consentimento, é claro, mas ainda assim baseada em um romance anterior que ambos realmente haviam vivido juntos.

Por outro lado, a história é desprovida de expressão de desejo e a sexualidade das personagens só fica implícita na possibilidade de gerar filhos, cumprindo um fim reprodutivo, portanto. O romance é cômico e quase platônico, nos moldes daqueles retratados nas comédias televisivas para toda a família que o seriado parodia. E, por fim, a protagonista utiliza toda sua capacidade de projeção de realidades alternativas para criar um casamento padrão, em uma casa de classe média suburbana, em que cozinha e cuida dos filhos (que não tinha anteriormente) esperando o marido chegar do trabalho. Como em narrativas abordadas anteriormente, é uma recriação saudosista de um momento histórico que nunca existiu dessa forma, mas dessa vez apresentada de forma crítica, como consequência do sofrimento da personagem. Ainda assim, não deixa de ser digno de nota que, nessa rara perspectiva da mulher criadora, dentro (Wanda como a feiticeira que recria o amado) e fora (a cineasta que dirige a série) da narrativa, a potência criativa é usada para a construção de uma

fantasia normativa.

6.5 Amor, sexo, família e robôs

Algo recorrente nas narrativas fílmicas envolvendo mulheres robôs analisadas até aqui é a sexualização de seus corpos artificiais por suas contrapartidas masculinas na diegese. Mas a forma como isso ocorre é significativamente diferente de acordo com os períodos abordados. Em *Metrópolis*, ainda na década de 1920, durante a expansão da industrialização, Falsa Maria, a robô, tem seu corpo vinculado à tecnologia, que, por sua vez, simboliza o medo. Ela é uma *vamp*, uma personagem que usa da própria sexualidade de maneira ardilosa. Em *Esposas de Stepford*, na década de 1970, em plena segunda onda do feminismo, as protagonistas são convertidas em andróides para atender aos desejos de seus maridos de possuírem mulheres que se submetam à função do lar. O trabalho sexual é implícito no trabalho doméstico e o vínculo que se estabelece entre corpo artificial e proprietário não inclui afeto. Já entre os exemplos mais recentes de representações de mulheres artificiais, especialmente *Blade Runner 2049*, *2046* e *Ela*, as mulheres artificiais são enquadradas em uma lógica de amor romântico e desejam, sobretudo, agradar sexualmente a seus companheiros.

Essas mudanças podem ter a ver com o modo como o próprio desejo feminino é entendido em cada período. De acordo com Per Schelde, até o século XIX a percepção era que mulheres tivessem menos controle sobre seus desejos sexuais do que os homens. Por isso o folclore e a literatura da época retratam mulheres tendo relações sexuais com qualquer criatura entendida como masculina. Segundo o autor, dentro uma lógica cis-normativa, era necessário “controlar” a sexualidade exacerbada das mulheres para garantir que homens sustentassem apenas crianças das quais fossem pais. Foi ao longo do século XIX e com o Romantismo que essa percepção passou a mudar. Nesse momento, as artes começaram a representar mulheres não mais como incapazes de se controlar, mas como receptáculos passivos do desejo sexual masculino (SCHELDE, 1993, p. 65-66).

masculinas destinadas a controlar a sexualidade feminina. Mas mesmo a mulher “assexuada” vitoriana estava ligada à natureza de uma forma que os homens não estavam. A cultura ainda era um território estrangeiro para ela. As mulheres vitorianas eram crianças na construção masculina da cultura. Eles tiveram que aprender a cultura. Onde os homens tinham permissão para saídas agressivas e criativas, as mulheres eram forçadas a vestir uma camisa de força cultural (SCHELDE, 1993, p. 65-66, tradução minha¹⁴²).

Essa dicotomia que se estabelece entre natureza e cultura, feminino e masculino, passivo e ativo, já discutida anteriormente, passa pelo próprio conceito de família, como será elaborado adiante. Para Anne McClintock:

O progresso histórico é naturalizado como uma família que evolui, ao passo que as mulheres, na qualidade de atores históricos, são negadas e relegadas ao reino da natureza. A história é assim figurada como *familiar*, mas a família como instituição é vista como além da história (MCCLINTOCK, 2010, p. 71).

Essa reflexão dialoga com a realizada por Claire Johnston em seu artigo seminal *Women cinema as counter-cinema*, focando no histórico de representações de mulheres no cinema. Para a autora:

o fato de haver uma diferenciação muito maior dos papéis dos homens do que dos papéis das mulheres na história do cinema relaciona-se com a própria ideologia sexista e com a oposição básica que coloca o homem na história e a mulher como a-histórica e eterna. À medida que o cinema se desenvolveu, a estereotipagem do homem foi cada vez mais interpretada como contrária à realização da noção de “personagem”; no caso da mulher, não era assim; a ideologia dominante a apresentava como eterna e imutável, salvo modificações em termos de moda, etc.¹⁴³ (JOHNSTON, 2014, p. 348, tradução minha).

É possível relacionar ambos os trechos citados refletindo, primeiramente, a

¹⁴² Do original: “Both woman-the-voracious and woman-the-asexual are male inventions designed to control female sexuality. But even the Victorian “asexual” woman was tied to nature in a way men were not. Culture was still foreign territory for her. Victorian women were children in the male construction of culture. They had to learn culture. Where men were allowed aggressive and creative outlets, women were forced into a cultural straitjacket”.

¹⁴³ Do original: “the fact that there is a far greater differentiation of men’s roles than of women’s roles in the history of the cinema relates to sexist ideology itself, and the basic opposition which places man inside history, and woman as ahistoric and eternal. As the cinema developed, the stereotyping of man was increasingly interpreted as contravening the realization of the notion of “character”; in the case of woman, this was not the case; the dominant ideology presented her as eternal and unchanging, except for modifications in terms of fashion etc”.

respeito da construção histórica da família (nesse caso tomando o casal monogâmico e heterossexual dos filmes escolhidos como uma unidade familiar). Enquanto as mulheres são relegadas ao campo da natureza, vinculadas aos processos reprodutivos, a própria família passa por outro processo, sabidamente artificial, de naturalização, que busca deslocá-la da esfera da cultura e apresentá-la como universal e a-histórica. Da mesma forma, no cinema, enquanto arte-indústria, a construção de personagens masculinas busca uma crescente complexificação, enquanto que as personagens femininas reiteradamente são criadas e recriadas a partir de tropos e repetições, como as já citadas *vamps*, *virgens*, *prostitutas*, *mães*, entre outras. No lugar de *mulheres*, temos *mulher*, apresentada assim, no singular, distante da diversidade de experiências vividas pelas mulheres. Essa mulher, também a-histórica, dialoga com a historicidade das ideologias dominantes no que tange a gênero e à família. Para Johnston, ainda:

Provavelmente é verdade que, apesar da enorme ênfase colocada na mulher como espetáculo no cinema, a mulher como mulher está amplamente ausente. Uma análise sociológica baseada no estudo empírico de papéis e temas recorrentes levaria a uma crítica em termos de enumeração da noção de carreira/ casa/ maternidade/ sexualidade, uma análise das mulheres como figuras centrais na narrativa, etc. Se considerarmos a imagem da mulher como signo dentro da ideologia sexista, veremos que a representação da mulher é apenas um item sujeito à lei da verossimilhança, uma lei com a qual os diretores trabalharam com ou contra a qual reagiram. A lei da verossimilhança (aquela que determina a impressão de realismo) no cinema é justamente responsável pela repressão da imagem da mulher como mulher e pela celebração de sua inexistência¹⁴⁴ (JOHNSTON, 2014, p. 349, tradução minha).

Dessa forma, retomando o conceito de escopofilia acionado por Laura Mulvey, temos que muitas dessas narrativas se dedicam a trazer a mulher (no singular) como um espetáculo visual a ser apreciado dentro da obra, para o prazer visual da pessoa espectadora. Mas a noção de verossimilhança dentro do cinema, que perpassa

¹⁴⁴ Do original: "It is probably true to say that despite the enormous emphasis placed on woman as spectacle in the cinema, woman as woman is largely absent. A sociological analysis based on the empirical study of recurring roles and motifs would lead to a critique in terms of an enumeration of the notion of career/home/motherhood/sexuality, an examination of women as the central figures in the narrative etc. If we view the image of woman as sign within the sexist ideology, we see that the portrayal of woman is merely one item subject to the law of verisimilitude, a law which directors worked with or reacted against. The law of verisimilitude (that which determines the impression of realism) in the cinema is precisely responsible for the repression of the image of woman as woman and the celebration of her non-existence".

também a elaboração dos tropos e repetições que marcam a construção e demarcação dos gêneros cinematográficos, limita possíveis representações que poderiam resultar na construção de personagens não normativas. E essa linha de argumentação possibilita entender as repetições e recorrências durante mais de um século no que diz respeito às mulheres artificiais em narrativas fantásticas aqui abordadas, uma vez que são criadas na lógica da verossimilhança do subgênero, mas dialogando com a-historicidade com que se trata a noção de “mulher”.

É possível imaginar de que forma o mencionado imaginário vitoriano se impregnou na obra de Thea von Harbou adaptada em *Metrópolis*. Seu livro, repleto de referências românticas, desemboca em um filme que, justamente, infantiliza Maria, a profetisa, a cuidadora de crianças. Maria, com seus grandes olhos ingênuos e seu marcado papel de virgem, expressa em seu corpo um tipo de erotismo inocente. Ao mesmo tempo, a obra vilaniza Falsa Maria usando como argumento especificamente sua sexualidade descontrolada. A expressão dessa sexualidade, considerada exacerbada, demonstra que aquele corpo tecnológico deve ser temido, controlado e, mais do que isso, destruído.

Já nos exemplos contemporâneos de mulheres robôs, temos uma sexualidade quase inexistente, que, quando presente, se mostra servil. Em *Ex-Machina*, Nathan argumenta que Ava foi provida de sexualidade, o que de fato aconteceu. Mas ela foi programada para atender aos desejos de seu possível usuário, embora tenha desobedecido, em partes, sua programação. Em partes, porque ela atendeu aos requisitos e anseios de Caleb, mas o fez apenas para se libertar. Já Samantha, embora busque agradar a Theodore, demonstra ter desejos sexuais e curiosidade e isso é o que, eventualmente, leva o relacionamento de ambos ao fim. Joi, por sua vez, existe apenas para agradar K. E a androide de *2046* também é programada para atender Tak, mas aos poucos vai deixando de fazê-lo por não o amar. Com exceção de Samantha, nenhuma delas demonstra interesse em ter uma sexualidade, bem como em expressá-la para si. Há uma aparente dificuldade em representar corpos femininos artificiais como sexualmente desejantes nesses universos. Podem ser providos de livre arbítrio em alguns contextos, ou ainda manifestarem gostos e interesses próprios. Mas seus criadores, dentro e fora da diegese, não concebem uma sexualidade autônoma para além da subserviência. Steven Shaviro afirma que “Uma

revisão radical da sexualidade deve se preocupar não com representações do imaginário ou do simbólico, mas com uma reescrita do próprio Real” (SHAVIRO, 2015, p. 86). Mas de toda forma, parece-me que essas representações de imaginários se inscrevem no *Real* em virtude de suas recorrências, ainda que com certas variações discursivas percebidas dentro da cronologia.

Para Mario Perniola, é impensável se debruçar sobre o tema sexualidade e outros assuntos relacionados e sobre eles escrever inúmeras páginas, sem levar em conta o que se chama de masculinidade e feminilidade. Ele argumenta que “masculino e feminino são dois opostos complementares que tentam e tendem a se unir, criando, assim, uma unidade que é ontologicamente superior à sua divisão. Sexualidade, portanto, é considerada como separação e desejo como união¹⁴⁵” (PERNIOLA, 2004, p. 114), isso porque a própria palavra sexo deriva de *secare*, que significa cortar, dividir. A figura mitológica do andrógino, portanto, representaria a combinação, definida como harmoniosa, entre masculino e feminino, em uma unidade divina. Para o autor, masculino e feminino não são celebrados juntos, mas tendem a anularem-se, cancelarem-se em “algo ambíguo” (PERNIOLA, 2004, p. 114-115). Por fim, conclui, “Sexualidade inorgânica não é apta a entender porque deveria haver dois sexos, e não tantos sexos quantos fossem os números, isto é, sexos infinitos¹⁴⁶” (PERNIOLA, 2004, p. 117). Mesmo tomando-se a aparente incompatibilidade da sexualidade inorgânica com a limitação do binarismo de gênero, ainda assim a principal recorrência nessas narrativas fantásticas sobre corpos artificiais é de homens humanos construindo corpos maquínicos que podem ser entendidos, pelo menos visualmente, como corpos de mulheres, ou, ainda, inteligências artificiais feminilizadas. A ausência de outras expressões de gênero para além do binarismo masculino-feminino é gritante. De acordo com Edgar Morin:

O imaginário estético, como todo imaginário, é o reino das carências e aspirações do homem encarnadas e colocadas em situação, tratadas no âmbito da ficção. Ele se alimenta das fontes mais profundas e mais intensas da participação afetiva. Por isso mesmo ele nutre as participações afetivas mais intensas e mais profundas também (MORIN, 2014, p. 124).

¹⁴⁵ Do original: “feminine and masculine are two complementary opposites that try and tend to join together, thus creating a unity which is ontologically superior to their division. Sexuality, therefore, is considered as separation and desire for union”.

¹⁴⁶ Do original: “Inorganic sexuality is not able to understand why there should only be two sexes, and not as many sexes as boundless as there are numbers, that is infinite sexes”.

Novamente me valho, propositadamente, da forma antiga como o autor se expressa, utilizando “homem” como sinônimo de “ser humano”, para comentar essa reflexão. Dessa forma é possível afirmar que o imaginário estético acionado por ele é dominado pelas carências masculinas que são abordadas na ficção. A ficção aqui explorada, na forma de cinema fantástico, é um reflexo de carências e aspirações masculinas intra e extra fílmicas sobre sexo, romance e relacionamento heterossexuais. Alguma ansiedade sobre a autonomia e a possibilidade de escolha das mulheres perpassa todo esse caldeirão e afeta as noções de casamento e, também, de família. De acordo com o McClintock:

Incentivada pelo racismo pseudocientífico desde os anos 1850 e pelo racismo mercantil desde os 1880, a família patriarcal monogâmica chefiada por um único pai branco, era ostentada como um fato biológico, natural, inevitável e correto, sua linhagem impressa desde os tempos imemoriais no sangue da espécie (MCCLINTOCK, 2010, p. 97).

Dessa forma, a naturalização do conceito de família dentro de padrões patriarcais, supremacistas brancos e monogâmicos, esconde os processos violentos de apagamentos sócio-históricos para que se chegue a essa conformação. Para Butler, muitas vezes o Estado tenta legislar a respeito da existência de relações que, de fato, já existem, sejam elas de companheirismo, sexuais ou de parentalidade, retratando a vida social não da forma como é vivida, mas adaptando-a em versões imaginárias dela mesma (BUTLER 2022a). Ainda para Halberstam, a melhor forma de lidar com a problemática relacionada às famílias seria a mudança da própria noção do que se entende por *família* (HALBERSTAM, 2012, p. 20). A família que o discurso conservador clama querer salvar ou proteger é um tipo bastante restrito, pertencente a uma classe média branca e que não abarca as experiências variadas de familiaridades. Por esse motivo ele defende que haja novas formas de representar famílias nas mídias, incluindo o cinema (HALBERSTAM, 2012, p. 55).

Como *família* e *casamento* são instituições que costumam ser relacionadas, ele amplia sua reflexão questionando a própria existência do segundo. Se a noção de família pode e deve ser ampliada para abarcar as experiências já existentes, o autor defende novas formas de relações afetivas, não pautadas em modelos excludentes,

no lugar do segundo. Dessa forma, essa mesma ampliação não se aplica ao casamento, pois “Uma instituição que foi definida através de tais exclusões e que tem sido aplicada como um sistema de aliança de classe, de pureza racial, de sanção religiosa, deveria certamente ser desmontada ao invés de expandida”¹⁴⁷ (HALBERSTAM, 2012, p. 162, tradução minha). Embora a maioria dos filmes aqui abordados fuja das discussões acerca de religião, existe um contexto de classe implícito (o custo para se adquirir uma mulher artificial) e de pureza racial (a branquitude marcada da maioria das mulheres idealizadas). Há, ainda, um quarto aspecto do casamento (ou dos relacionamentos monogâmicos na heteronorma) que o autor não chega a elaborar, uma vez que parte de uma perspectiva de relacionamentos *queer*: o desequilíbrio no que diz respeito às questões de gênero, aqui escancarado na literal possibilidade de cada homem comprar uma mulher para si e depois fantasiar um amor correspondido.

Sendo essas relações ficcionais criadas de maneira destacada por projetos masculinos de poder dentro ou fora da diegese, parece haver uma expectativa que corresponde ao que Shaviro lê como “A oposição entre ativo e passivo”, que “está sempre no centro do código hierárquico de nossa cultura, no que diz respeito à diferença entre o masculino e o feminino. A posição passiva é quase sempre representada como ‘feminina’” (SHAVIRO, 2015, p. 219). Embora muitas das robôs pesquisadas sejam escritas de forma a não corresponderem a esse modelo hierárquico, os humanos diegéticos assim (as) desejam. A construção, aparentemente crítica, da possibilidade de tomada de decisão e de escolha de autonomia das personagens, acaba por reforçar a ideia de que esses seriam comportamentos inesperados e desviantes. O que é chamado de amor nessas narrativas fantásticas, segundo Martins, é:

sempre apontado como o caminho de superação das tensões, dos conflitos, dos impasses que possam ser estabelecidas nesses quantos futuros tecnológicos. Sua recorrência no conjunto de filmes analisados aponta para a necessidade de indagação sobre o papel que ocupa nas diversas narrativas, no sentido de compreender como se estabelecem os diálogos entre a referência a esse sentimento e questões tais como sociedades tecnológicas, relações de poder, controle de

¹⁴⁷ Do original: “An institution that has been defined through such exclusions and that has been enforced as a system of class alliance, of racial purity, of religious sanction, should surely be dismantled rather than expanded!”

comportamento, conquistas, dominação, futuro (MARTINS, 2013, p. 96-97).

Nesse caso, o amor é uma necessidade, uma carência, um desejo de ter o outro, ou ainda, especificamente, a outra, para si. Em sociedades muitas vezes individualizadas, a evolução tecnológica (evolução aqui entendida como avanço, sem um juízo de valor que necessariamente a positive) caminha para lados opostos dos revolucionários, reforçando metas e realizações individuais. Bens de consumo podem ser centrais nesse contexto. O corpo criado, fabricado, manufaturado, pode, então, ser consumido e torna tangível desejos, jogos de poder e até mesmo a superação de fragilidades. “O aparelho cinematográfico é uma nova forma de corporificação; e uma tecnologia para conter e controlar corpos, mas também para afirmá-los, perpetuá-los e multiplicá-los; ao agarrá-los no terrível e misterioso imediatismo de suas imagens” (SHAVIRO, 2015, p. 295). E, dessa forma, o cinema cria imagens de dominação ou de aspiração à dominação e coloca nos lábios de personagens que entabulam essas relações a palavra “amor”. Esse mesmo amor é engendrado em uma lógica confusa com a sexualidade. De acordo com Martins, nos filmes que compõem sua pesquisa:

Nota-se que, nas diversas histórias contadas, prevalece o amor romântico, descolado de sua manifestação sensual e sexual. Em outras palavras, é protagonista o amor idealizado, quase puritano preservado das armadilhas do corpo, suas paixões, dúvidas e contradições. O lugar de honra atribuído a esse amor romântico, idealizado, chama a atenção para o papel a ele atribuído na sociedade contemporânea, bem como à afetividade de um modo geral (MARTINS, 2013, p. 98).

Já nas narrativas aqui abordadas, existe uma constante conexão entre os corpos femininos artificiais e a sensualidade, que pode ser desvalorizada (como em *Metrópolis* e *Ex Machina*) ou valorizada (como em *Esposas de Stepford*, *Blade Runner*, *2046 Ela* e *Blade Runner 2049*), mesmo quando rondada pela tragédia. A questão é que essa sensualidade não é entendida como autônoma, mas como servil. O amor maquínico deve ser devotado. A idealização de fato perpassa essas histórias, mas, na maioria das vezes, ela é vinculada a padrões de comportamento retrógrados e à vontade de controlar as emoções e o erotismo. Ao corpo que comprou o outro corpo é permitido desejar e chamar esse desejo de *amor*, um amor que não devota.

Ao que que foi comprado, cabe atender aos desejos, em uma lógica que nunca esclarece o que é livre-arbítrio e o que é programação. Um quer a outra para si. Mesmo quando essa construção é romantizada pela solidão (como acontece com Theodore, Chow Mo-wan, Tak e Caleb), ainda esconde o desejo de submissão e posse. A essa mistura entre convivência, entrega, domínio e solicitude, que é atravessada e complexificada pela sexualidade maquínica, chama-se “amor”.

Quando cruzamos esse conceito com a noção de autoralidade acionada no primeiro capítulo, constata-se o impacto da concepção masculina dessas androides, nesse jogo duplo, dentro e fora da diegese. O imaginário dessas criaturas é marcado por disputas e por uma clara hierarquia pautada em gênero. Isso fica claro quando analisamos quem cria, quem é criada, quem serve, quem é servido e quais são os ideais envolvidos tanto nessa criação quanto na servidão. As robôs nascem para a submissão, uma submissão domesticada, que é indissociável dos sentimentos que são definidos e reafirmados como *amor*. Se gênero é um dos marcadores sociais que mediam e negociam a relação e o lugar entre pessoas (e corpos) e a sociedade que as rodeia, é significativo o lugar de subalternidade implicado na feminilização dos corpos artificiais aqui apresentados.

Capítulo 7 - *Ghost in the Shell*, ciborguização e memória

“Olhe para nós, por exemplo. Nós somos tecnologia de ponta. Metabolismo controlado, cérebros melhorados com implantes e corpos cibernéticos. Há pouco tempo atrás tudo isto era ficção. É claro que não sobrevivemos sem manutenção regular de alto nível. Mas quem somos nós para nos queixarmos? Uma afinação esporádica é um preço pequeno a se pagar por isto, afinal [...] Se alguma vez nos despedirmos ou nos aposentarmos, teremos de devolver os nossos cérebros e corpos ciborgues, mas não nos restaria muito mais depois disso. Há incontáveis ingredientes que compõem o corpo e a mente humana. Tal como todos os componentes que fazem de mim um indivíduo, com a minha própria personalidade. É claro que tenho um rosto e uma voz que me distinguem dos outros, mas os meus pensamentos e memórias são únicos e só meus, e eu tenho um forte sentido do meu próprio destino. Cada uma destas coisas é apenas uma pequena parte de mim. [...] Tudo isso cria a mistura do todo que forma o meu ser e dá lugar à minha consciência. Eu me sinto confinada, livre apenas para me expandir dentro dos limites”.

(Major Motoko Kusanagi - *O Fantasma do Futuro*).

A partir da década de 1990 é possível encontrar um número maior de obras cinematográficas que tratam, por meio dos personagens protagonistas, de processos de ciborguização e corpos perpassados por acoplamentos. Desde a década de 1980, o movimento chamado de *cyberpunk* ganhou força na ficção científica. O próprio filme *Blade Runner* costuma ser citado como um expoente do movimento, que geralmente se passa em um futuro próximo e aborda, entre outros temas:

morte térmica sociopolítica, hibridismo cultural, feminização, sistemas de informação programáveis, hipercrime, interfaces neurais, espaço e inteligência artificiais, comércio de memória, transplantes de personalidade, modificações físicas, vírus de *software* e *wetware*, processos dinâmicos não lineares, engenharia molecular, drogas, armas, esquizofrenia¹⁴⁸ (LAND, 2017, p. 277).

A intensificação do neoliberalismo, a ampliação da desigualdade social, o domínio das tecnologias pelas grandes corporações e a estratificação do acesso a elas: esses e outros ingredientes da vida real alimentaram uma ficção científica que,

¹⁴⁸ Do original: “morte termica socio-politica, ibridità culturale, femminizzazione, sistemi d’informazione programmabili, iper-crimine, interfacce neurali, spazio e intelligenza artificiali, commercio di memoria, trapianti di personalità, modificazioni fisiche, virus software e wetware, processi dinamici non-lineari, ingegneria molecolare, droghe, armi, schizofrenia”.

de maneira geral, é marcada por uma descrença generalizada no *sistema* e pelo pessimismo em relação aos avanços tecnológicos.

É nesse contexto que foi lançado, de maneira seriada, a partir de 1989, o mangá¹⁴⁹ *Ghost in the Shell*, criado por Masamune Shirow. Ele se tornou um marco do *cyberpunk* e rendeu diversas adaptações audiovisuais, sendo quatro filmes de animação, três seriados animados e um filme com atores. A primeira animação é japonesa e se chama *O Fantasma do Futuro (Ghost in the Shell, 1995)*, dirigida por Mamoru Oshii. Já o filme com atores, estadunidense, é *A Vigilante do Amanhã: Ghost in the Shell (2017)*, dirigido por Rupert Sanders, distribuído internacionalmente com o mesmo nome do mangá, *Ghost in the Shell*.

Figura 66 - Major no anime *O Fantasma do Futuro*



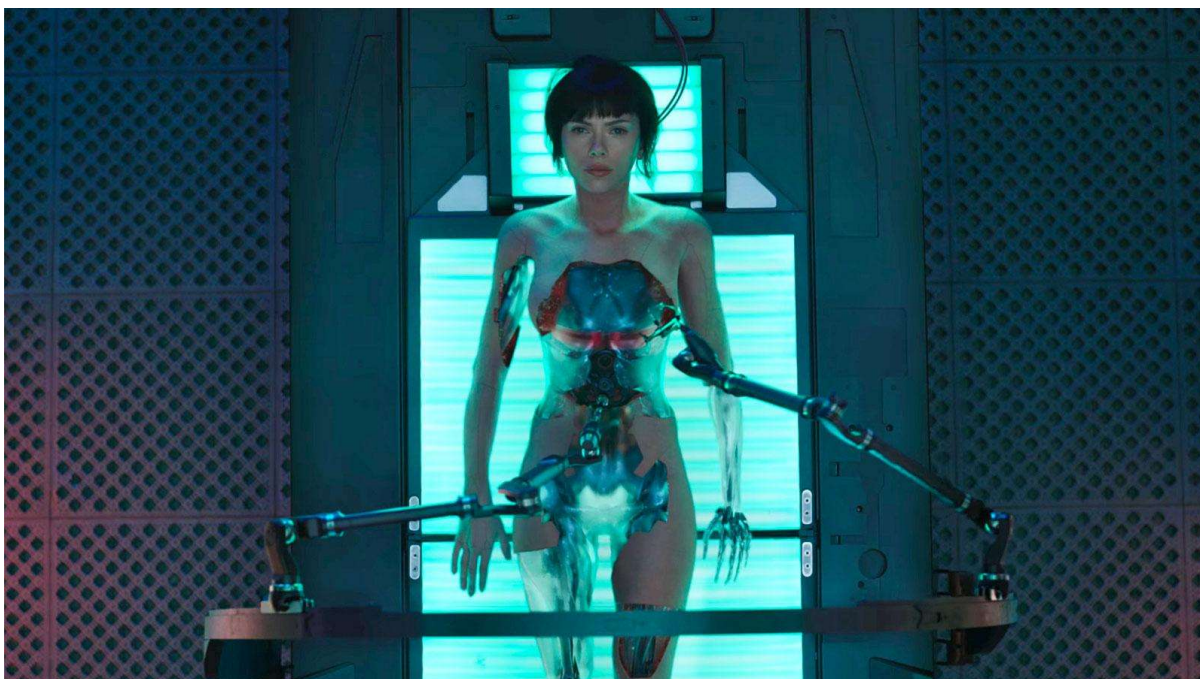
Fonte: OSHII, 1995.

A protagonista do último filme é uma mulher que desconhece seu próprio passado, uma vez que foi salva da morte por meio de tecnologia biomédica de Hanka, uma empresa que implantou seu cérebro em um corpo cibernético, construído para

¹⁴⁹ Mangá é o termo utilizado para designar histórias em quadrinhos japonesas ou em idioma japonês.

práticas militares. Chamada apenas de *Major* (e interpretada por Scarlett Johansson, novamente em um papel maquínico), a personagem negocia os limites de sua própria identidade em um corpo que não é seu.

Figura 67 - A construção de Major em *A Vigilante do Amanhã: Ghost in the Shell*



Fonte: SANDER, 2017.

A narrativa dos filmes foca justamente na relação entre corpo e identidade. O corpo artificialmente construído é chamado de concha (*shell*) e é projetado para receber o cérebro, que, aqui, representa a individualidade do ser humano, sendo entendido como uma espécie de equivalência à alma (*ghost*). Assim se explica o título da obra, que significa, em outras palavras, a alma como o lugar da individualidade que pode trocar de casca, preservando a humanidade. Major é a primeira de seu tipo: uma soldada perfeita para o combate ao crime, com um corpo artificial, entendida por todos ao seu redor como uma humana. Major é uma *ciborgue* que se conecta ao histórico dos ciborgues por meio de sua função militar. Ela tem seu corpo construído do zero, mas com características que a imbuem de imediata identificação como sendo *mulher*. De acordo com Caronia, os ciborgues se fundamentam na permeabilidade das fronteiras entre humanos, animais e máquinas, permeabilidade essa que gera incertezas e indeterminações em se tratando de identidade. Essas identidades

incluem o *ser mulher*, que é negociada por meio de tecnologias diversas (CARONIA, 2008, p. 112). Dessa forma, não apenas sujeitos *humanos* (ou que reivindicam humanidade) têm os limites de sua identidade marcados pela incerteza, mas sujeitos generificados, perpassados pela tecnologia, veem seus corpos desafiarem, também, definições pré-estabelecidas de feminilidades e masculinidades. O corpo ciborgue é um corpo não só acoplado, como mutante e mutável.

O centro do conflito da personagem principal recai sobre o seu senso de identidade. A partir do momento que Major se dá conta de que a única coisa que resta de seu corpo físico original é seu cérebro, com suas memórias (*ghost*), ela passa a questionar se ela é quem realmente acredita ser. A dúvida que norteia a narrativa é, afinal, o que nos define como humanos? O que diferencia um corpo artificial lido como humano de outro que não o é?

No filme, Major é confrontada com a casca de uma gueixa-robô agonizante e seu olhar reflete esse questionamento: se aquele mecanismo, que recebe um tratamento desumanizado, é tão artificial quanto o seu corpo, por que os outros a tratam como humana? A resposta supostamente reside em sua alma ou, ainda, seu cérebro. Mas a própria narrativa deixa claro que o corpo pode ser recuperado e reconstruído quantas vezes for necessário, ao passo que o cérebro, orgânico, define, pode ser *hackeado* ou ter memórias manipuladas. Se a base do que lhe garante ser entendida como *humana* não é confiável, como ter certeza de seu *status*? Como saber se *ela* ainda é *ela* mesma? Essa dúvida persiste especialmente quando Major é incentivada a indagar-se a respeito da exclusividade de sua categoria, uma vez que ela foi um modelo de fabricação única, descontinuado.

Figura 68 - O corpo de Major passando por um reparo



Fonte: SANDERS, 2017.

Embora as lembranças (como em *Blade Runner*) sejam o que ligam Major ao senso de *ser humana*, todas as dúvidas que envolvem a sua criação e a realidade das memórias que carrega a fazem duvidar do *status* que os demais lhe conferem. É aqui que a abjeção aparece, vinculada à noção de exclusão do senso de humanidade (BUTLER, 2022, p. 193), marcada no limite do que define pessoas enquanto humanas. Major não pode ter certeza de onde se situa em relação a esse limite e, portanto, alimenta o sentimento de abjeção contra sua própria existência.

Porém Major está constantemente negociando sua humanidade, ciente de que os corpos ao seu redor, incluindo humanos *naturais*, a deslocam de maneira relacional em seu *status*. Como em *Blade Runner 2049*, robôs, ciborgues, hologramas e humanos naturais se posicionam em uma escala de humanização ou de desumanização que, de maneira interseccional, ainda é afetada por raça e gênero, como ainda será discutido.

Schelde afirma que humanos se encantam com a beleza das máquinas e admiram corpos artificiais, construídos com ajuda também de máquinas (SCHELDE, 1993, p. 203). Nesse sentido, ele ressalta novamente a importância da noção de alma para a reflexão sobre esses corpos que passam por intervenções, ao frisar que:

Nós estamos rapidamente nos aproximando de um ponto em que corpos são vistos e tratados como máquinas que podem ser consertadas e receber peças sobressalentes. O problema, como a FC o vê, tem a ver com a noção do eu, da alma: a essência da individualidade que me distingue distintamente de você. Se eu tiver rim, pulmão, sangue ou coração de outra pessoa, eu sou eu mesmo ou sou essa pessoa? Ou eu sou uma terceira pessoa que é um amálgama dos dois? E depois há o problema de implantes, peças sobressalentes artificiais, órgãos protéticos que tomam o lugar dos orgânicos. Ossos artificiais, articulações, vasos sanguíneos, corações e válvulas cardíacas, dentes, esôfago, membros e, recentemente, pele cultivada artificialmente, constituem apenas uma lista parcial de dispositivos protéticos que a medicina é capaz de implantar em organismos vivos (SCHELDE, 1993, p. 207, tradução minha¹⁵⁰).

Dessa forma, considerando que a reposição de partes de corpos entendidos como humanos pode levar, hipoteticamente, à substituição total do corpo original, o que definiria a individualidade representada naquele corpo? Esse questionamento não é uma reflexão apenas de Major, mas aparece também no já citado seriado *WandaVision*. O protagonista, Visão, divaga, em uma conversa com Wanda, sobre o paradoxo do *navio de Teseu*, em que, na mitologia grega, a nau citada tem todas as suas tábuas trocadas com a passagem do tempo ao longo de uma viagem. Ele se questiona se, ao chegar a seu destino, aquele ainda seria o mesmo navio. A inquietação vem de sua própria condição de ciborgue, cujo corpo, que já havia sido destruído, foi recriado a partir de suas memórias por meio dos poderes de Wanda, sua esposa. A dúvida dele, afinal, é se aquele corpo, que nada mais tem de seu corpo original, realmente ainda seria *ele* mesmo. O conceito de *alma* pode ser aplicado ao acesso à memória enquanto elemento de construção de identidade, fortemente marcado em *Blade Runner*, *Blade Runner 2049*, *O Fantasma do Futuro* e *A Vigilante do Amanhã*. *Alma* e *memória*, portanto, são muitas vezes utilizados como sinônimos e são chaves para o aprofundamento da noção de humanidade.

¹⁵⁰ Do original: "We are rapidly approaching a point where bodies are regarded and treated as machines that can be repaired and given spare parts. The problem, as sf sees it, has to do with the notion of self, of soul: the essence of individuality that makes Me distinctly different from You. If I have the kidney, lung, blood, or heart of another person, am I myself or that person? Or am I a third person who is an amalgam of the two? And then there is the problem of implants, artificial spare parts prosthetic organs that take the place of organic ones.10 Artificial bones, joints, blood vessels, hearts and heart valves, teeth, esophagus, limbs, and just recently, artificially grown skin, constitute just a partial list of prosthetic devices medicine is capable of implanting into living organisms".

Figura 69 - Batou, colega de Major, e seu corpo ciborguizado



Fonte: SANDERS, 2017.

Em ambas as versões de *Ghost in the Shell*, a animada e a com atores, próteses e implantes cibernéticos são utilizados amplamente no cotidiano das pessoas no contexto diegético das narrativas. Batou (interpretado por Pilou Asbæk no segundo filme), o parceiro de campo de Major, perde os olhos em uma explosão e recebe em troca um complexo sistema de lentes muito mais eficiente do que as naturais. Implantes e próteses são apresentados como uma possibilidade de *melhoria* do desempenho no corpo humano. Apesar disso, Perniola reflete que esse tipo de transformação:

parece parte de um imaginário de ficção científica em que o orgânico e o inorgânico, o antropológico e o tecnológico, o natural e o artificial se sobrepõem e se misturam um no outro. De fato, a partir do momento que a ficção científica introduziu figuras intermediárias entre homem e robô que compartilha aspectos de ambos, uma nova problemática se abriu que se refere à natureza de um sentimento que não é ainda inteiramente humano (como no caso de um replicante, um androide, e um simulacro), ou que não é mais humano (como no caso do ciborgue, isto é, de um homem em cujo corpo foram introduzidas inúmeras próteses). No entanto, a orientação geral dessa figura imaginária permanece mais ou menos humanística ou naturalística. Embora essas formas intermediárias sejam algumas vezes superiores ao homem nos serviços funcionais específicos para os quais foram produzidos, de um ponto de vista global eles permanecem inferiores aos seus inventores ou criadores. Essa dependência do modelo

humano caracteriza não só o replicante, cuja diferença com respeito ao original, embora não visível, permanece relevante, mas também o ciborgue, que não pode ser nada mais que um homem desenvolvido e perfeito (PERNIOLA, 2004, p. 28, tradução minha¹⁵¹).

Dessa forma, o androide ou o replicante são criaturas referidas por Perniola como intermediárias entre humanos e robôs: aquelas cujo senso de identidade, memória e emoção, como já visto anteriormente, colocam em questionamento sua natureza (não necessariamente humana). O ciborgue, por sua vez, por mais que também pareça ser uma criatura artificial, mantém uma base humana: seu corpo ou sua alma são humanos, apesar de marcados por próteses, acoplamentos e outros construtos. Mas, ainda assim, a figura do ciborgue negocia seu lugar entre outras figuras humanoides. A necessidade de pessoas que criem suas partes e peças, assim como o modelo humano usado como referência para sua expansão, o coloca em um lugar de dependência. Essa dependência pode implicar em uma perda da propriedade de si mesmo, caso sua construção venha de um contexto industrial e/ou de tecnologia de propriedade privada: um corpo pode ser um bem. Além disso, o fato de muitos desses *aperfeiçoamentos* tornarem o corpo ciborgue mais eficiente para atividades específicas não implica em que esse mesmo corpo seja reverenciado pelas suas potencialidades.

Na verdade, pelo menos em *Ghost in the Shell*, embora os corpos ciborgues sejam necessários pelas suas qualidades militares, a prática da ciborguização leva a uma hierarquização dos corpos apresentados. Mesmo que os implantes e próteses impliquem desempenhos superiores, há um personagem que afirma ter orgulho de ter um corpo totalmente *humano*, demonstrando um senso de *pureza* relacionada ao humano é acionado como algo que pode ser motivo de superioridade, e mesmo de

¹⁵¹ Do original: “seems part of an imaginary science fiction world where the organic and inorganic, the anthropological and technological, the natural and artificial overlap and blend, in one another. In fact, from the moment when science fiction introduced intermediary figures between man and robot that share aspects of both, a new problematic opened up that refers to the nature of a feeling which is not yet fully human (as in the case of the replicant, the android, and the simulacrum), or which is no longer human (as in the case of the cyborg, that is of a man into whose body numerous prostheses have been introduced). Nevertheless, the general orientation of this imaginary figure remains more or less humanistic or naturalistic. Even though these intermediary forms are sometimes superior to man in the specific functional services for which they have been produced, from a global point of view they remain inferior to their inventor and creator. This dependency on the human model characterizes not only the replicant, whose difference with respect to the original, although not visible, remains relevant, but also the cyborg that cannot be anything else but a developed and perfect man”.

orgulho. É curioso, porque a lógica humana fora do cinema parece ser, até certo ponto, a de *naturalizar artificialidades*: óculos, membros, lentes, fármacos e outros elementos são continuamente renegociados como parte do corpo, ainda que não lhe sejam natos. O avanço tecnológico leva à incorporação de mecanismos e técnicas anteriores, naturalizados e humanizados. Apesar disso, essa negociação não é válida para todas as tecnologias, nem para todos os corpos, pois segue regras específicas e implica a adequação à norma. Refletindo sobre o que é apresentado no filme, é possível acionar a antropóloga Mary Douglas, para quem a noção de impureza, que se deriva do respeito às convenções, está, também, relacionada com sistemas simbólicos (DOUGLAS, 1976, p. 50). Para a pesquisadora:

Sujeira, então, não é nunca um acontecimento único, isolado: onde há sujeira há sistema. Sujeira é o subproduto de uma ordenação e classificação sistemática de coisas, na medida em que a ordem implique rejeitar elementos inapropriados. Esta ideia de sujeira levamos diretamente ao campo do simbolismo e promete uma ligação com sistemas mais obviamente simbólicos de pureza. Podemos reconhecer nas nossas próprias noções de sujeira que estamos usando uma espécie de *omnibus compendium* que inclui todos os elementos rejeitados de sistemas ordenados. É uma ideia relativa. Sapatos não são em si sujos, mas é a sujeira colocá-los em na mesa da sala de jantar; comida não é sujeira em si, mas é sujeira deixar utensílios de cozinha no quarto, ou deixar comida salpicada na roupa; do mesmo modo, equipamento do banheiro na sala de visitas; roupa pendurada nas cadeiras; coisas do primeiro no térreo; roupa de baixo aparecendo, e assim por diante. Resumindo, nosso comportamento de poluição é a reação que condena qualquer objeto ou ideia capaz de confundir ou contradizer contradições ideais (DOUGLAS, 1976, p. 50-51).

Nesse caso, a tradução brasileira da obra de Douglas optou pelo uso da palavra *sujeira* (ao invés de *impureza*, como na tradução portuguesa) em oposição à *pureza*. Mas *sujeira* aqui não quer dizer algo realmente imundo, mas aquilo que conspurca e polui lógicas classificatórias anteriores. Dessa forma, a ideia de um corpo ciborguizado e prostético, em *Ghost in the Shell*, desafia as noções *puras*, ou seja, com limites claramente definidos, do que é um *humano*. De acordo com Douglas, todo sistema de classificação pode gerar anomalias, a que ela se refere como *ambiguidades* (DOUGLAS, 1976, p. 52). Isso significa que a qualquer momento esquemas totalizantes podem ser confrontados com a realidade inquietante de sua falibilidade. A partir dessa constatação, ela sugere algumas linhas de ação:

Há várias maneiras de tratar as anomalias. Negativamente, podemos ignorá-las, não percebê-las, ou, percebendo-as, condená-las. Positivamente, podemos, deliberadamente, confrontar as anomalias e tentar criar um novo padrão de realidade onde elas tenham lugar. [...] Primeiro, decidindo-se por uma ou outra interpretação, a ambiguidade é frequentemente reduzida. Por exemplo, quando um nascimento monstruoso ocorre, as linhas que definem os humanos dos animais podem ser ameaçadas. Se um nascimento monstruoso puder ser rotulado como um evento especial, então as categorias poderão ser restauradas. [...] Segundo, a existência da anomalia pode ser fisicamente controlada. [...]. Terceiro, a regra de se evitar coisas anômalas confirma e reforça as definições às quais elas se ajustam. [...] Quarto, eventos anômalos podem ser classificados como perigosos (DOUGLAS, 1976, p. 54-55).

Para Douglas, portanto, uma opção para lidar com ambiguidades seria ignorar os questionamentos que elas trazem às classificações existentes. Dessa forma, mantém-se imperturbada a lógica que guiou sua criação, ainda que imperfeita. Mas quando se opta por não os ignorar, existem consequências sociais para as ações perpetradas. O segundo item de sua lista, por exemplo, quando trazido para essa pesquisa, pode dizer respeito ao controle dos corpos andróides, robôs e ciborgues que perturbam uma noção estática de *humano*. Os itens três e quatro mostram a possibilidade de segregá-los, bem como de reduzir a relação dos humanos com eles ao meramente necessário para, por fim, retratá-los como um perigo ou algo a ser temido pelos mesmos humanos. Esse retrato do medo ou da falta de confiança gerada por essas criaturas que desafiam os limites do *humano* estão presentes desde *Metrópolis*, passando por *Westworld*, *Blade Runner*, *Ela*, *Ex-Machina*, chegando em *Blade Runner 2046*. Dessa forma, ao perturbar as lógicas classificatórias da categoria *humano*, os ciborgues ficcionais das narrativas aqui apresentadas são todos, em alguma medida, tratados dentro das lógicas das formas de exclusão, medo e domínio propostas por Douglas.

A escolha da palavra *monstruoso* no último trecho citado de Douglas é particularmente interessante se retomarmos a etimologia do termo, que pode significar algo a ser exibido, mas também a ser temido (CARONIA, 2008, p. 22). Segundo Carroll, utilizar os pensamentos de Douglas sobre impureza pode ser útil na análise de monstros, “Pois eles são seres ou criaturas especializadas em ausência de forma, em incompletude, em intersticialidade categorial e em contradição categórica” (CARROLL, 1999, p. 50), sendo, portanto, adequados à noção de ambiguidade

classificatória acionada por Douglas. Além disso, Carroll cita Douglas para, justamente, analisar criaturas limiares e monstruosas e a relação de prazer evocada por elas no cinema fantástico. De acordo com o autor:

A repulsão é o bilhete de entrada que permite que a satisfação prazerosa seja representada. Assim, o paradoxo do horror pode ser explicado [...] dizendo que a ambivalência sentida em relação aos objetos de horror deriva de uma ambivalência mais profunda, relativa a nossos desejos psicosssexuais mais persistentes. As dimensões repulsivas dos seres do horror servem para satisfazer a censura; mas, na verdade, são um expediente enganador, que torna possível o prazer mais profundo da satisfação de desejos sexuais poderosos. Somos atraídos pelas imagens de horror porque, apesar das aparências, tais imagens permitem a satisfação de desejos psicosssexuais profundos. Esses desejos só poderiam ser satisfeitos de modo aceitável se se desse ao censor a sua parte. Ou seja, a repugnância pelas criaturas do horror é, na verdade, o meio pelo qual - dada uma visão freudiana da maneira como a economia do indivíduo é explicada - se pode obter prazer. Por conseguinte, não há, na realidade, um profundo paradoxo do horror, pois o caráter repulsivo de seus monstros é o que os torna atraentes para a intrigante e tortuosa psique. O que parece ser desprazer e, falando figuradamente, dor, nas ficções de horror, é, na realidade, a estrada que leva ao prazer, dada a estrutura da repressão (CARROLL, 1999, p. 245-246).

Dessa forma, a monstruosidade é acompanhada pela repulsa, mas, afinal, desperta o interesse e o desejo, que podem ser de cunho sexual. O autor cita o gênero do horror, mas também afirma que ele é indissociável da ficção científica. Para ele, a distinção entre ambos os gêneros serve apenas aos defensores da ideia de que a ficção científica seria um lugar para abordar grandes temas da humanidade, relegando ao horror o espaço da monstruosidade (CARROLL, 1999, p. 29). Essa monstruosidade, afinal, também perpassa a ficção científica. Ele argumenta que a monstruosidade está no contraditório, na dificuldade de identificar as criaturas como vivas ou mortas, ou ainda no hibridismo com outras categorias, como acontece com zumbis, vampiros, o monstro de Frankenstein, robôs, animais humanoides, entre outros (CARROLL, 1999, p. 51).

Trabalho com o rótulo de cinema fantástico, sem limitá-lo exclusivamente à ficção científica, pelo mesmo motivo: muitas vezes as fronteiras entre gêneros são nebulosas e, claro, filmes podem ser classificados em mais de um gênero. Além disso, as próprias definições do cinema de gênero nem sempre são precisas, como

apresentado no capítulo 1. Por esse motivo, as reflexões de Carroll se mostram apropriadas para esse recorte, especialmente ao entender que, às criaturas por ele citadas, incluindo os robôs, podem se somar os ciborgues e os andróides, seres que ao mesmo tempo transitam na liminaridade da percepção de *vida*, mas que existem marcados pela hibridização humano-máquina, com seu status de *humano* constantemente negociado. Conforme Caronia, por se tratar de um híbrido humano-máquina, o ciborgue é marcado pela monstruosidade e pela estranheza (CARONIA, 2008, p. 31). Ciborgues são, portanto, criaturas que perturbam a percepção do limite e da definição de humanidade. Categorizados, sob a lógica de Carroll, como monstros, podem ser, conforme Caronia, exibidos ou temidos, mas, mais que isso, desafiam a percepção de repulsa, atraindo o desejo da pessoa espectadora.

Isso explica, também, dado que essas criaturas artificiais do cinema fantástico são marcadas historicamente pela feminilização de seus corpos, porque tantas narrativas de temor são construídas sobre elas, como figuras de terror, ao mesmo tempo em que são apresentadas como objetos de atração e prazer escopofílico. São corpos ciborgues, híbridos, que, como anomalias classificatórias, desestabilizam categorias. Corpos que em sua *ambiguidade* e pela percepção de *impureza* despertam medo e desejo.

Mais que isso, a noção de humanidade é perpassada por uma hierarquização marcada, que é perceptível nas imagens humanoides dispostas para a pessoa espectadora. Não há dúvidas de que os gigantes corpos holográficos que também são projetados nas publicidades do universo de *Ghost in the Shell* (como em *Blade Runner*) não correspondem ao que se entende como humano, nem são tratados como tal. Os corpos robóticos, por sua vez, foram criados em uma lógica capekiana para servir e são, portanto, categorizados como seres sem valor e inumanos. Existem, ainda, os corpos de pessoas entendidas como humanas, que se estabelecem em níveis variados de poder. Por fim, os próprios corpos ciborguizados complexificam essa hierarquia, pois suas funcionalidades, por um lado, são um *melhoramento* das capacidades físicas de seres humanos, mas, por outro, têm sua própria humanidade questionada, especialmente em virtude da noção de pureza. Desse modo, conforme Douglas, “Híbridos e outras confusões são abominados” (DOUGLAS, 1976, p. 69). Os ciborgues da ficção desafiam o binarismo entre natural e artificial, em um processo

sempre em construção de novas fronteiras do *humano*.

É preciso levar em conta que o corpo que Major recebe é claramente entendido como um corpo feminino. No anime, seus volumosos seios são constantemente destacados nos enquadramentos das cenas e, no filme, Scarlett Johansson retorna para mais um papel de hibridismo humano-máquina. Um corpo totalmente artificial poderia ser livre de traços generificados, mas nesse caso foi fabricado pensando nas vivências anteriores de Major enquanto mulher. De acordo com Douglas, o contato de um gênero¹⁵² com outro pode ser perigoso dentro de alguns sistemas de crença. Para a autora, geralmente o gênero masculino é colocado em perigo ou se torna *impuro* por meio do contato com o feminino, embora existam casos em que o contrário pode acontecer. Esses padrões de perigo sexual não necessariamente são um reflexo das hierarquias e simetrias reais entre os gêneros e, portanto, “muitas ideias sobre perigos sexuais são melhor interpretadas como símbolos da relação entre partes da sociedade, como reflexos de projetos de simetria ou hierarquia que se aplicam ao sistema social mais amplo” (DOUGLAS, 1976, p. 14). Dessa forma é possível perceber que, nos filmes abordados nesta pesquisa, existe, de fato, um padrão que vincula o perigo quando humanos, especialmente *homens humanos*, têm contato com corpos femininos artificiais. O corpo feminino artificial é, muitas vezes, tratado como uma ameaça em potencial. Isso não necessariamente é um espelho das relações entre gêneros na *vida real*, mas é um reflexo simbólico digno de nota.

Além disso, Major aparentemente não tem genitália, mas tem características sexuais secundárias, o que parece indicar um corpo pronto para ser olhado na lógica escopofílica do cinema, mas não para usufruir de sexo em sua completude dentro da diegese. É claro que sexo não pode ser resumido a interações que envolvam apenas órgão genitais, mas eles também poderiam fazer parte de sua experiência humana. Embora seja um corpo generificado, a construção de Major não tem como guia uma função sexual pré-estabelecida em virtude de seu gênero, como outras personagens dessa pesquisa: seu corpo, como seu nome indica, tem funções militares. O corpo generificado de Major claramente é obra do conhecimento tecnológico que se imprimiria no binarismo sexo-natureza e gênero-cultura (HARAWAY, 2004, p. 222). Segundo o teórico de cinema William Brown, em uma série de filmes hollywoodianos

¹⁵² A autora utiliza o termo *sexo* no texto original.

recentes “o corpo feminino se veste e/ou se confunde com tecnologia (de combate), que significa que os espectadores são convidados a olhar para mulheres sexualizadas como ‘semelhantes a máquinas’, assim como a celebrar a própria tecnologia de maneira fetichista” (BROWN, 2015, p. 61, tradução minha ¹⁵³). Dessa forma, o corpo-máquina-arma, feminilizado e erótico, não tem uma sexualidade para si e para seu deleite, mas indica para a pessoa espectadora que a máquina-arma pode ser desejada, no que o autor chama de “tecno-escopofilia” (BROWN, 2015, p. 62), ou seja, o prazer do olhar perpassado pela tecnologia.

Ademais, o fato de Major ter o cerne de sua consciência localizado em uma memória anterior, que é implantada em um corpo construído para recebê-la, tem a ver com o que Landsberg chama de *memória próstética*. Segundo sua definição:

Por memórias próstéticas eu quero dizer memórias que não vêm das experiências vividas de uma pessoa em nenhum sentido estrito. Essas são memórias implantadas, e os limites incertos entre as reais e as simuladas, são frequentemente acompanhados por outra ruptura: do corpo humano, sua carne, sua autonomia subjetiva, suas diferenças tanto do animal quanto do tecnológico (LANDSBERG, 1995, p. 175, tradução minha ¹⁵⁴).

Major, portanto, tem um corpo feminino artificial que nada tem a ver com as memórias que ele recebe. Embora as pessoas responsáveis pela sua criação tenham afirmado que essas memórias pertencem a outro corpo seu do passado, não existe nenhuma garantia da veracidade dessa afirmação. Todas elas podem ter sido criadas, falseadas ou hackeadas desde o início. A ruptura citada é essa patente desconexão entre memória (que pode ou não ter vindo de experiências anteriores) e corpo, que é sintetizado de maneira independente. Mesmo que as lembranças sejam reais, esse corpo nunca viveu os momentos rememorados.

Para Landsberg, esse conjunto de incertezas gera um senso de *outridade*, uma vez que geralmente as pessoas sentem como se possuíssem as memórias e, por

¹⁵³ Do original “the female body wears and/ or becomes confused with (combat) technology, meaning that viewers are invited to look at sexualized women as “machine-like” as well as to celebrate technology itself in a fetishistic fashion”.

¹⁵⁴ Do original: “By prosthetic memories I mean memories which do not come from a person’s lived experience in any strict sense. These are implanted memories, and the unsettled boundaries between real and simulated ones are frequently accompanied by another disruption: of the human body, its flesh, its subjective autonomy, its difference from both the animal and the technological”.

consequência, como se elas validassem suas experiências. O senso comum seria imaginar que, uma vez que uma pessoa *tem* uma memória, aquilo que ela recorda realmente aconteceu. Em se tratando de memória prostética, é a memória que possui a pessoa (ou, pelo menos, o corpo) e não há certeza sobre seu grau de realidade (LANDSBERG, 1995. p. 176).

É o que acontece com Major, mas também com Rachael em *Blade Runner* e mesmo com Quaid, interpretado por Arnold Schwarzenegger em *O Vingador do Futuro* (*Total Recall*, 1990), de Paul Verhoeven; e por Colin Farrell em *O Vingador do Futuro* (*Total Recall*, 2012), de Len Wiseman. Esse último personagem, nas duas versões do filme, um homem comum que vive uma rotina de trabalhador braçal, busca uma empresa especializada em criar memórias falsas para viver uma aventura empolgante em que seria um espião. Quando a memória vai ser implantada, há um conflito no equipamento, que indica que se trata de uma realidade. Quaid descobre que, na verdade, sua vida atual é uma falsa memória e costumava ser um espião, agora em disfarce. O que ambos os filmes não deixam claro, no final das contas, é se essa revelação já fazia parte da memória implantada, nesse momento. O que importa não é mais qual a verdadeira vida que ele viveu, mas qual ele escolheu acreditar que viveu. Conforme Landsberg, validar um passado por meio da memória deixa de ser o mais importante. As memórias reorganizam o presente e ajudam a elaborar um futuro possível (LANDSBERG, 1995, p. 176). Assim, Quaid *escolhe* crer que foi um espião. E Major *escolhe* crer que teve seu corpo destruído em uma missão e suas memórias são realmente dela, guiando sua vida para seu próprio futuro ciborgue. A memória é, afinal, o que define a identidade e confere o senso de *humanidade*.

É importante mencionar a discussão acerca da raça-etnia que é apresentada no filme, uma vez que ela tem consequências na forma como corpos são humanizados e desumanizados em virtude desses marcadores. Segundo Haraway, não só as mulheres são aproximadas de categorias “naturais”, mas também “povos de cor” (HARAWAY, 2004, p. 217). Major, que no anime é uma ciborgue japonesa, criada por uma companhia de mesma nacionalidade, é apresentada no filme com atores como uma mulher que outrora foi japonesa, mas, após perder seu corpo original, agora habita em um corpo branco, interpretada por uma mulher branca. Dessa forma, a personagem é deslocada de um papel entendido como racializado, sendo convidada

a performar a branquitude entendida, muitas vezes, como neutra, uma vez que a subjetividade branca, sendo um “significante de dominância”, não se manifesta, no senso comum, claramente como racializada, embora também o seja (BRAH, 2006, p. 345).

Os principais corpos robóticos que aparecem ao longo do filme evocam a estética de gueixas, em uma problemática representação fetichizada e estereotipicamente submissa de raça e etnia, além de gênero, relativizada pela percepção de sua não-humanidade, que nesse contexto permitiria sua exploração.

Figura 70 - A gueixa robô



Fonte: SANDERS, 2017.

A única mulher negra retratada na narrativa, sem nome, é uma prostituta humana contratada por Major, que busca uma forma de tentar se conectar com sua humanidade. No *trailer* do filme, ela beija a mulher, mas a cena foi cortada na montagem final. Ainda assim permanece o contexto erotizado: Major busca um espelho de si na outra e tenta encontrar em um corpo humano natural a humanidade que tenta sentir em seu. O corpo dessa mulher, sem nome, sem uma história para si,

ainda que entendido como humano, é apresentado como um mero artefato do autodescobrimento erótico e identitário da protagonista. Major busca em um contato de caráter sexualizado a possibilidade de descobrir a si mesma, como se concordasse com Nathan, de *Ex_Machina*, que afirma que a consciência precisa de uma dimensão sexual ou, ainda, que a experiência de estar viva passa por uma negociação que por sua vez é perpassada pela sexualidade.

Figura 71 - Major se aproxima do corpo de uma mulher humana em busca de sua humanidade



Fonte: SANDERS, 2017.

Essas representações também se alinham ao que Ella Shohat e Robert Stam chamam de “discurso colonial”, em que o que é vinculado à África aparece como “excessivamente corporal e insuficientemente abstrato” e à Ásia como “feminina e demasiadamente abstrata” (SHOHAT; STAM, 2005, p. 203). São representações de feminilidades racializadas que se enquadram em um longo histórico de retratos desse tipo na história do cinema. Isso é agravado e culmina no uso desse corpo com marcação de raça e etnia específica por uma mulher entendida como humana (embora ciborgue) e branca (contextualizada como ausente da mesma marcação de raça), ainda que originalmente japonesa.

O papel de Major ser delegado a Scarlett Johansson, especificamente, não é um problema por si só, uma vez que a ficção científica abre margem para a

possibilidade de diversas reconfigurações físicas e mentais de seus personagens. A problemática recai em todo o conjunto de representações, contextos e subtextos presentes na obra, que, somados, resultam em uma clara percepção, não só de *whitewashing*, mas de repetições de tropos racistas. Os entendimentos a respeito de humanidade acabam sendo apresentados de maneira intrinsecamente relacionada à raça e à etnia, complexificando involuntariamente a questão principal do filme com a possibilidade de uma leitura racista.

De qualquer forma, Major é uma criatura inquietante: um corpo criado em sua integridade, que ao contrário de outros robôs e andróides cinematográficos, não tem sua *humanidade* questionada por outras pessoas. Para Caronia, o ciborgue não só evoca a questão do que define um ser humano, mas, mais que isso, do que distingue um ser humano *natural* de um *artificial*. Ele afirma que essa pergunta tem uma resposta implícita, que está em perguntar, por sua vez, como algo artificial pode ser um ser humano para todos os efeitos (CARONIA, 2008, p. 47). Ou seja, para ele, a possibilidade de corpos artificiais serem considerados humanos é um dado. Não há estranhamento em entender que é possível *fabricar* humanos. Mas o que ainda gera questionamentos é o processo pelo qual esse corpo artificial pode ser assimilado à categoria de humano. *Memória* ou *alma*, como já debatido, são centrais para a definição de humano, mas a forma como esses conceitos são acionados divergem, mesmo na ficção (ou especialmente na ficção). A resposta não é fechada e o cinema fantástico propõe diversos modelos de *humanidade* pautados em tipos diferentes de exclusões que resguardam suas fronteiras. Nesse sentido, talvez não seja possível entender porque alguém é humano ou não é, mas apenas constatar sua identidade, construída de forma relacional, dentro das narrativas. Rachael, com suas memórias prostéticas, não é considerada humana. Major é.

Capítulo 8 - Um *post scriptum* pós humanista para um futuro em aberto

Nesse último capítulo pretendo trazer à discussão alguns filmes que dialogam com o que pode ser chamado de *pós-humanismo*. Segundo o filósofo Roberto Marchesini, o termo *pós-humano* foi cunhado em 1992 pelo curador Jeffrey Deitch, referindo-se a uma exposição coletiva que apresentou obras de diversos artistas com obras que questionaram a essencialização e a rigidez da corporeidade e da identificação humanas. Realizada no Museu de Arte Contemporânea de Lausanne, na Suíça, replicada posteriormente em Turim, ela teve curadoria do próprio Deitch, reunindo obras que refletiram sobre a relação entre corpo e tecnologia de artistas como Kiki Smith, Pia Stadtbäumer, Paul McCarthy, Robert Gober, Felix Gonzalez-Torres, Ashley Bickerton, Charles Ray e Jeff Koons. Marchesini destaca que algumas das características do que foi proposto por esse coletivo de artistas já estavam presentes em obras de décadas passadas, tanto do já mencionado *cyberpunk*, como da *body art* como um todo (MARCHESINI, 2017, p. 28). Em 1995, o artista e teórico Robert Pepperell escreveu *The Posthuman Manifesto* (*O Manifesto Pós-humano*, em tradução livre), em que aborda alguns pontos centrais do que a arte pós-humanista vinha propondo:

- 1) todo o progresso tecnológico da sociedade humana é direcionado para a transformação da raça humana;
- 2) na era pós-humana, as máquinas não serão mais máquinas;
- 3) à medida que os computadores se tornam mais parecidos com os humanos, os humanos se tornam mais parecidos com os computadores;
- 4) a consciência é função de um organismo, não de um órgão;
- 5) os corpos humanos não têm fronteiras;
- 6) o pós-humano aceita que os humanos tenham uma capacidade finita de compreender e de controlar a natureza;
- 7) o pensamento não é unilinear, mas pode tomar vários caminhos simultaneamente;
- 8) a era humanista foi fundada na certeza sobre o funcionamento do universo e a posição do ser humano, a era pós-humana é caracterizada pela incerteza;
- 9) a descontinuidade produz experiências esteticamente estimulantes, a continuidade produz experiências esteticamente neutras;
- 10) atualmente o comando de um computador é previsível, a era pós-humana começará quando o comando for imprevisível (MARCHESINI, 2017, p. 30, tradução minha ¹⁵⁵).

¹⁵⁵ Do original: “1) l’intero progresso tecnologico della società umana è diretto verso la trasformazione della razza umana; 2) nell’era postumana le macchine non saranno più macchine; 3) come si sviluppano

Essas características apontam novos paradigmas e questionamentos que perpassam o corpo em sua relação com a tecnologia e que diferem dos anteriores propostos por meio de andróides e robôs. O corpo humano perde o espaço de *fim* e de *guia* e se torna um meio para processos de hibridização que, inevitavelmente, impossibilitam essencializações e categorias fixas. O item 4, sobretudo, responde às elaborações ficcionais anteriores, em que o *eu* de certos personagens, ou, ainda, sua consciência ou memória, se localizaria em algum local do cérebro ou do coração. Nesse caso, a proposta pós-humanista leva a compreensão de um corpo acoplado e ilimitado que compõe o organismo e no qual, em sua completude, se localiza a consciência.

Conforme a filósofa e teórica feminista Rosi Braidotti

Pós-humanismo é o momento histórico que marca o fim da oposição entre humanismo e anti-humanismo e que traça um quadro discursivo diferente, olhando mais afirmativamente para novas formas de narrativas. [...] A perspectiva pós-humanista baseia-se na suposição do declínio histórico do Humanismo, mas vai além ao explorar alternativas, sem afundar na retórica da crise do Homem. Ao invés disso, trabalha elaborando meios alternativos de conceituar o sujeito humano” (BRAIDOTTI, 2018, p. 37, tradução minha¹⁵⁶).

O pós-humanismo, portanto, é um movimento que constata a superação do humano, buscando outras formas de entendê-lo e de defini-lo. As definições por vezes parecem amplas e vagas, mas funcionam na medida em que se somam uma à outra. Para Marchesini, por exemplo:

Pós-humanos são as imagens que fascinam e que se intercambiam, as sensibilidades e as estruturas empáticas das relações, as aspirações e tensões em relação ao amanhã, em sintonia com a evolução tecnológica, as inquietações e perplexidades de quem se agarra nostalgicamente a um mundo ordenado em certezas e

i computer per essere più simili agli umani, così si sviluppano gli umani per piacere di più ai computer; 4) la coscienza è la funzione di un organismo, non di un organo; 5) i corpi umani non hanno confini; 6) il postumano accetta che gli umani abbiano una capacità finita di capire e controllare la natura; 7) il pensiero non è uni-lineare ma può prendere simultaneamente molte strade diverse; 8) l'era umanista era fondata sulla certezza circa il funzionamento dell'universo e la posizione dell'essere umano, l'era postumana è caratterizzata dall'incertezza; 9) la discontinuità produce esperienze stimolanti esteticamente, la continuità produce esperienze neutre esteticamente; 10) attualmente l'output di un computer è prevedibile, l'era postumana comincerà quando l'output sarà imprevedibile”.

¹⁵⁶ Do original: “Posthumanism is the historical moment that marks the end of the opposition between Humanism and anti-humanism and traces a different discursive framework, looking more affirmatively toward new narratives. The posthumanist perspective rests on the assumption of the historical decline of Humanism but goes further in exploring alternatives, without sinking into the rhetoric of the crisis of Man. It Works instead towards elaborating alternative ways of conceptualizing the human subject”.

delimitações estáveis, os esclarecimentos sobre as recusas e estigmatizações feitas no signo da conservação, os argumentos que transversalmente recordam estudiosos de diferentes áreas disciplinares (MARCHESINI, 2017, p. 27, tradução minha¹⁵⁷).

O pós-humanismo chega, portanto, vinculado à tecnologia e sua evolução e para desestabilizar certezas, questionar modelos e embaralhar fronteiras no que diz respeito ao *humano*. De acordo com Karen Barad, uma formulação pós-humanista de performatividade evidencia a necessidade de pensarmos quais são as agências humanas, as não-humanas e as *ciborguianas*, levando em conta quais os processos e aparatos para a produção dos corpos e a forma como negociam *humano*. A autora reforça que a rigidez da categoria *humano* omite suas negociações (BARAD, 2003, p. 826). Dessa forma, o pós-humanismo permite pensar nos sujeitos, em seus corpos e suas agências e tomadas de decisão, e na forma como eles se relacionam com categorias que não mais são tomadas como dadas.

Com essa seção da pesquisa não pretendo fechar uma análise. Longe disso, pretendo, com ela, levantar algumas tendências e apontar possibilidades. Trata-se, afinal, de um *post scriptum*, um P.S. de um longo trabalho que abarca *androides*, *robôs* e *ciborgues*, mas pode, posteriormente, incorporar outras questões sobre corpo, gênero, sexualidade e tecnologia no cinema. É possível perceber que os filmes com propostas que podem ser consideradas pós-humanistas são recentes e cada vez mais frequentes. O pós-humanismo no cinema, então, é um campo fértil e em constante crescimento.

E se Ridley Scott tem sua filmografia perpassada por um claro interesse em corpos androides, talvez o cineasta que mais dialoga com questões pós-humanas seja David Cronenberg. Para Shaviro: “Os filmes de Cronenberg são, portanto, violenta e literalmente viscerais. Eles mostram a violação e a desarticulação da carne viva, e não somos poupados dos abomináveis detalhes anatômicos das transformações físicas dos protagonistas” (SHAVIRO, 2015, p. 151). Ele afirma, ainda, que:

¹⁵⁷ Do original: “Postumane sono le immagini che affasciano e che vengono interscambiate, le sensibilità e le strutture empatiche di relazione, le aspirazioni e le tensioni verso il domani, in coerenza con l'evoluzione tecnologica, le preoccupazioni e gli sconcerti di chi si aggrappa nostalgicamente a un mondo ordinato su certezze e delimitazioni stabili, le esplicitazioni dei rifiuti e delle stigmatizzazioni operate nel segno della conservazione, gli argomenti che richiamano in modo trasversale gli studiosi provenienti da diverse aree disciplinari”.

O corpo é, ao mesmo tempo, alvo para novas tecnologias biológicas e comunicacionais, um lugar de conflito político, e um limite, no qual entram em colapso oposições ideológicas. Ninguém foi mais longe do que Cronenberg ao detalhar os modos como o corpo é investido e colonizado por mecanismos de poder, como ele é, ao mesmo tempo, um meio e um fim de controle social (SHAVIRO, 2015, p. 158).

Filmes como *Videodrome: A Síndrome do Vídeo* (1983), *Crash: Estranhos Prazeres* (*Crash*, 1996), *eXistenZ* (1999) e *Crimes do Futuro* (*Crimes of the Future*, 2022) abordam diversos tipos de acoplamentos corporais e relacionamentos entre corpo e máquina que se deslocam de uma perspectiva antropocêntrica. Carne e máquina asseguram o lugar político, estético e especulativo do corpo na filmografia do cineasta. Cronenberg *mostra* seus *monstros* e, de acordo com Shaviro, pode “Colocar em primeiro plano a monstruosidade dos corpos é recusar as iscas pacificadoras da idealização especular” (SHAVIRO, 2015, p. 156). Os corpos de Cronenberg, de fato, não pacificam: desafiam, extrapolam.

Em *Videodrome*, o protagonista, Max (James Woods) é o diretor de um canal de televisão à cabo local que começa a retransmitir o sinal de um programa pirata que ele captou. O viciante programa é repleto de violência e o aparato televisivo de televisão se corporifica em violência cárnea literal. Max insere uma fita de videocassete em uma ferida aberta em sua barriga, de onde mais tarde retira uma pistola de carne acoplada em sua mão e, posteriormente, a própria tela do televisor aparece como um tecido vascularizado que se projeta para fora com a forma de uma mão empunhando um revólver. A imagem se torna violência e carne na diegese, ou ainda a carne é imagem e violência. Por fim, a imagem se torna carne também para as pessoas espectadoras. E nesse processo, Max, afinal, controlado pelo Videodrome (nome dado ao programa), comete suicídio. Caronia define o filme como “antihollywoodiano”, e afirma que sua dimensão antropro-tecnológica não nasce do conflito entre seres humanos e tecnologia e entre passado e futuro (CARONIA, 2008, p. 83). Ele aponta que o corpo de Max é:

um corpo em que a integração com a tecnologia não era fruto de uma escolha deliberada, não era o resultado planejado de uma operação cirúrgica ou de uma produção de alta tecnologia, mas foi o resultado, por assim dizer, espontâneo - e não por isso menos excepcional e surpreendente - de um processo social, de uma configuração particular da comunicação fluxo. Em *Videodrome*, de David Cronenberg (1982), pela primeira vez é diretamente a sociedade, e em particular aquele aparato social essencial para a modernidade que é o

sistema de mídia, que secreta o assustador híbrido entre homem e máquina: e o produz diretamente de sua vida cotidiana, do seu funcionamento habitual (CARONIA, 2008, p. 84, tradução minha¹⁵⁸).

Dessa forma, o corpo humano hibridizado de Cronenberg não provém de tecnologias fantásticas, futuristas ou fabulosas: ele é construído, ou ainda, *secretado* pelos aparatos de cotidiano mais ordinário. A televisão, o automóvel, o videogame: todos eles são aparatos pertencentes à rotina, tornados fantásticos na forma como o diretor se apropria deles, para então recorporificar o humano.

Em *Crash*, James (James Spader) sofre um acidente de carro e, além de ter, por consequência, cicatrizes pelo corpo, passa a se interessar pelo mundo dos fetiches automobilísticos, compartilhados por pessoas que se interessam tanto por acidentes e escarificações quanto por atividades sexuais dentro de veículos. O recente *Titane* (2021), escrito e dirigido pela cineasta francesa Julia Ducournau, dialoga com *Crash*. O filme fala sobre crescimento e sexualidade por meio do *body horror*, subgênero do terror que utiliza o corpo como ferramenta de criação de estranhamento.

¹⁵⁸ Do original: “un corpo la cui integrazione con la tecnologia non era frutto di una scelta deliberata, non era l'esito programmato di un'operazione chirurgica o di un produzione ad alta tecnologia, ma era il risultato, per così dire, spontaneo - e non per questo meno eccezionale e sorprendente — di un processo sociale, di una particolare configurazione del flusso comunicativo. In Videodrome di David Cronenberg (1982) per la prima volta è direttamente la società, e in particolare quell'apparato sociale essenziale per la modernità che è il sistema dei media, a secernere l'ibrido spaventoso tra uomo e macchina: e lo produce direttamente dalla sua quotidianità, dal suo funzionamento abituale”.

Figura 72 - Alexia, protagonista de *Titane*, performando uma dança sobre um carro



Fonte: DUCOURNAU, 2021.

A protagonista de *Titane*, interpretada por Agatha Rousselle, é Alexia, uma dançarina cujo corpo é ciborguizado desde criança: depois de um acidente automobilístico, precisou colocar placas de titânio no crânio, placas essas referenciadas no título do filme. Após cometer uma série de assassinatos, se apresenta como Adrien, o filho que Vincent (Vincent Lindon) perdeu 10 anos antes, usando a familiaridade e a moradia do personagem para se esconder, já que é procurada por seus crimes. Acontece que a personagem teve, anteriormente, relações sexuais com um carro. A mecânica de como isso aconteceu não é explicada no filme para além de um plano que insinua o papel fálico do câmbio da marcha do automóvel. O fato é que essa relação de caráter fantástico gera uma gravidez. Dessa maneira, Alexia, como Adrien, precisa esconder não só seu gênero original, mas a condição gravídica cada vez mais aparente de seu corpo.

Figura 73 - Alexia criança após o acidente de carro



Fonte: DUCOURNAU, 2021.

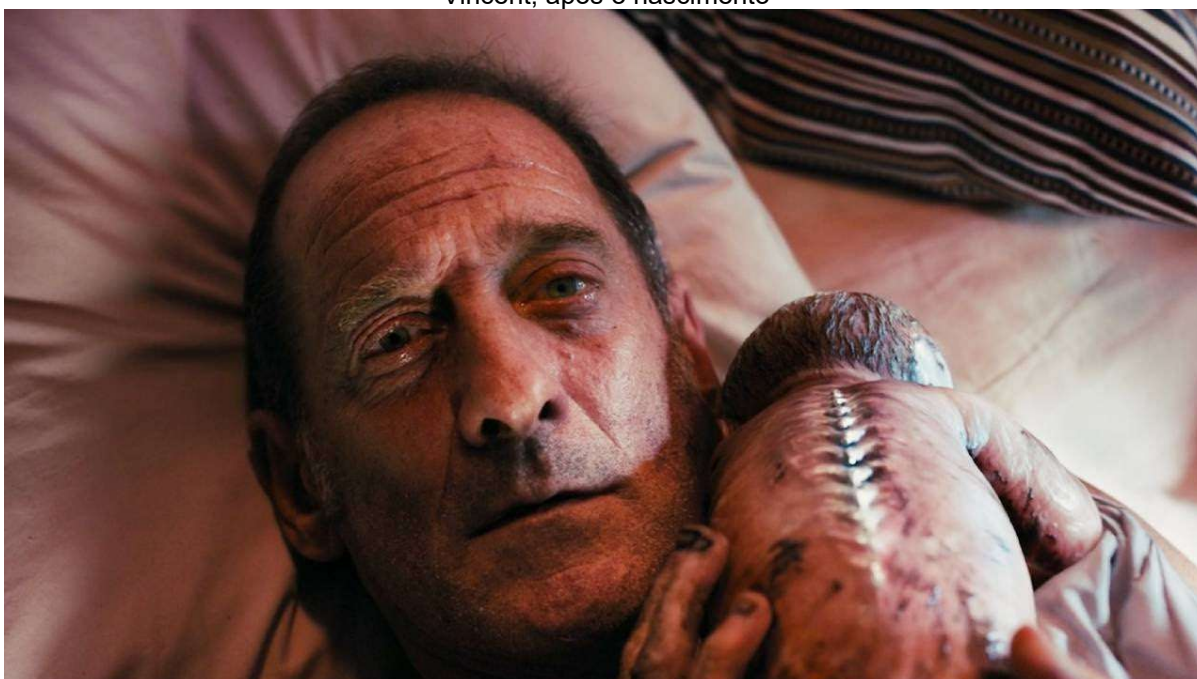
O filme borra diversas fronteiras na própria protagonista, a começar por seus nomes, que evocam uma ambiguidade de gênero. Além disso, o corpo de Alexia é ciborguizado pela gestação. Ele é, ao mesmo tempo, humano-máquina, que busca sexo na máquina, por um lado e afeto no humano, por outro, marcado em sua relação com Vincent. Com o automóvel encontra o erótico e com o pai que o adota, apesar de potencialmente sabendo que não é realmente seu filho, encontra uma conexão inesperada.

A biologização normativa do corpo de Alexia, mesmo desafiada pela máquina, se reforça em uma feminilidade socialmente esperada, ainda que a maternidade maquínica, especificamente, seja inesperada. A gravidez vem com um estranhamento que tenta ordenar as percepções sobre esse corpo, mas nem sempre isso é possível, porque há uma oposição no que diz respeito a gênero (e suas expectativas). O gênero se dissolve em sua performatividade ambígua e fluida, contra-normativa. O corpo de Alexia/Adrien tem todos os gêneros e tem nenhum gênero.

Existe, também, uma expectativa em relação a que tipo de ser é proveniente dessa gestação, tal como em *O Bebê de Rosemary*, quando a gestação da protagonista ocorre por um estupro mediado por uma criatura diabólica. Na hora do parto de Alexia/Adrien, não há sangue, o único fluido é óleo de motor. O ventre, cuja carne se rasga, revela por baixo lataria e por fim, um bebê-carro, uma criança com a

coluna metálica exposta nas costas, gerada pela união de uma pessoa humana ciborgue e um automóvel. Se Cronenberg propõe uma exploração de corpo, sexo e máquina, Ducournau o homenageia adicionando questões sobre performatividade de gênero, especialmente a fluidez entre feminilidade e masculinidade, maternidade, família e afeto.

Figura 74 - O pequeno bebê-carro, com sua espinha metálica, coberto de óleo, no peito do avô Vincent, após o nascimento



Fonte: DUCOURNAU, 2021.

Curiosamente, no mesmo ano de 2021, no Brasil, foi realizado o filme *Carro Rei*, dirigido por Renata Pinheiro e Sergio Oliveira, com roteiro escrito por ambos e Leo Pyrata. O protagonista, Uno (Luciano Pedro Jr.), chamado de Ninho, nasceu dentro do carro quando sua mãe estava a caminho do hospital. Logo cedo ele descobriu que conseguia conversar com carros. O personagem que dá nome ao filme, o líder entre os carros (com voz de Tavinho Teixeira), pretende mudar a forma como seus súditos-máquinas se relacionam com humanos. O rapaz, por sua vez, é rodeado por duas figuras que se rendem ao apelo do Carro e passam a servi-lo: seu tio Zé Macaco (Matheus Nachtergaele) e Mercedes (Jules* Elting), essa última que, assim como Alexia, mantém relações sexuais com o Carro Rei.

Em Cronenberg e Ducournau o encontro entre máquina e humanos é inevitável, mesmo que perpassado pelo estranhamento. *Carro Rei*, por sua vez, cria uma

dicotomia pessimista entre natureza e máquina, começando pelos nomes *Mercedes*, a amante do Carro, e *Amora* (Clara Pinheiro), a namorada de Ninho, defensora de hortas urbanas. As duas personagens têm motivações e posicionamentos opostos na trama, que, em sua lógica, ignora que a própria agricultura é uma tecnologia, criando uma falsa oposição, como se estivesse, ainda, no campo da *natureza*.

Por sua vez, Zé Macaco é um homem com deficiência: seu apelido é uma referência ao modo de andar e à postura do personagem. Já Mercedes é uma mulher cisgênero interpretada por uma pessoa não-binária. Ambos são os principais apoiadores da ideologia maquínica de dominação dos humanos que se constrói na obra. Essas opções artísticas criam um discurso problemático: o corpo apresentado como *monstruoso* e o corpo trans se realizam por meio da máquina, ou, ainda, da conexão com a máquina. É como se, nessa lógica, corpos cisgênero ou corpos aptos e normativos não fossem perpassados por tecnologia e estivessem imunes a seus atravessamentos (da mesma forma como a trama lida com a agricultura). Desse modo, o filme trabalha com binarismos rígidos nem sempre conceitualmente interessantes.

Ainda assim, cabe a Zé Macaco constatar os processos físicos de construção do corpo humano. Enquanto arrumam o Carro, Ninho lhe pergunta se ele não acha que se os automóveis pudessem conversar com todo mundo, isso tornaria as pessoas mais isoladas e individualistas. O tio responde:

Tu acha que o ser humano é uma espécie natural, é? É não, esse apelo que a gente tem com as tecnologias já tá cravado na gente. Nós somos um animal cultural, que também se desenvolve pelo uso das ferramentas, carro, celular, tudo isso aí. E a gente vai passando isso pra frente, tá tudo no DNA. A gente vai passando desde que o mundo é mundo, que o homem criou a primeira ferramenta lá na pré-história. [...] Talvez a gente já seja as máquinas. E essas bugigangas tecnológicas que a gente cria já seja tudo a nossa prole, não há retorno para essa revolução.

Dessa forma, Zé Macaco é o personagem que escancara a relação entre corpos humanos e tecnologia, em um diálogo que estabelece não só sua inevitabilidade, mas o antecedente histórico que a marca. Ainda assim, é notável que o personagem escolha defender os carros em detrimento dos humanos, uma vez que o filme não propõe uma abordagem conciliatória. E dessa forma, Zé Macaco assume o papel de vilão na trama.

Crash, *Titane* e *Carro Rei* têm em comum narrativas que relacionam seus protagonistas a um desejo sexual pela máquina, em específico o automóvel. O desejo sexual flui do corpo passando para o veículo, cuja lataria, câmbio, painel, suas múltiplas superfícies se tornam táteis, propiciando uma conexão erótica: um erotismo ciborgue numa perspectiva pós-humana. Para o filósofo Marshall McLuhan:

Fisiologicamente, no uso normal da tecnologia (ou seja, de seu corpo em extensão vária), o homem é perpetuamente modificado por ela, mas em compensação sempre encontra novos meios de modificá-la. É como se o homem se tornasse o órgão sexual do mundo da máquina, como a abelha do mundo das plantas, fecundando-o e permitindo o evoluir de formas sempre novas. O mundo da máquina corresponde ao amor do homem atendendo a suas vontades e desejos, ou seja, provendo-o de riqueza. Um dos méritos da pesquisa motivacional foi o da revelação da relação entre o Sexo e o carro (MCLUHAN, 2012, p. 65).

Assim, o corpo humano, desejante, encontra na máquina que o atrai um campo fértil para explorar o seu desejo. No cinema, essa proposta se torna literal, possibilitando, até mesmo, a concepção de uma nova forma de vida, híbrida, marcada pela ambiguidade.

Completando a filmografia de Cronenberg dentro do recorte dessa pesquisa, há *Existenz*, em que o protagonista, Ted (Jude Law) é um criador de jogos de videogame que se vê imerso em uma espécie de realidade virtual e, por fim, *Crimes do Futuro* (2022)¹⁵⁹, trabalho mais recente do cineasta. Esse último mostra um futuro em que o corpo humano sofre as consequências de um ambiente cada vez mais sintético e nocivo. Saul (Viggo Mortensen) é um artista que usa o próprio corpo como tela, cortando-o, alterando-o e conectando-o em busca de novas formas de expressão.

Crimes do Futuro funciona como uma condensação de temas presentes ao longo dos últimos quarenta anos da carreira do cineasta, trazendo os objetos de cena mecanicamente orgânicos e organicamente mecânicos de obras anteriores, em uma estética bastante reconhecível, além de questões sobre o corpo, sua materialidade,

¹⁵⁹ David Cronenberg dirigiu outro filme também chamado *Crimes do Futuro* (*Crimes of the Future*), lançado em 1970, mas trata-se de outra proposta, não relacionada a esse tematicamente para além do título.

sua mutação e sua construção, em processos que são ao mesmo tempo dolorosos e prazerosos.

As máquinas de Cronenberg podem ter tecidos cutâneos, exoesqueletos e ossos. Os corpos humanos têm latarias, tubos e agulhas. São quebrados e reconstruídos, conectados e costurados, eróticos e sexuais. Não é à toa que o *slogan* utilizado para a divulgação de *Crimes do Futuro* afirma que “Cirurgia é o novo sexo”. Além disso, no filme, uma televisão exibe o texto “corpo é realidade” (no original “*body is reality*”). O corpo é palpável e perceptível em um contexto de fragmentação. O corpo apresentado em cena para as pessoas espectadoras, criado por uma combinação de efeitos práticos e digitais, perfurado e aberto, tem aparência borrachuda, não exatamente humana, deixando claro que, afinal, não é real. Esse corpo irreal mistura silicone e *pixels* para fabricar a sensação de realidade. É corpo-imagem. Mas dentro da diegese, ele é manipulado, cortado, cultivado, enxertado, modificado ao limite do humano. É corpo-prótese. As duas camadas de compreensão (e fabricação) corpórea que Cronenberg confecciona dizem que a realidade, como o corpo, é fabricada.

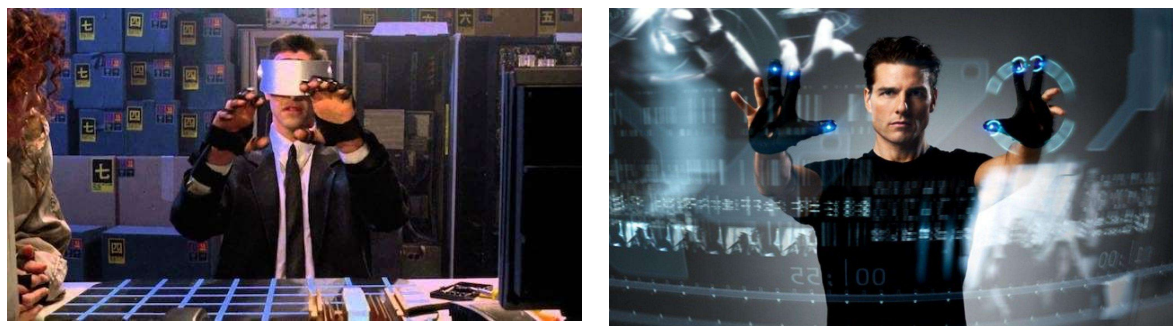
Outros dois filmes que dialogam com aqueles citados até aqui são *Johnny Mnemonic*, o *Cyborg do Futuro* (*Johnny Mnemonic*, 1995) e *Matrix* (*The Matrix*, 1999), ambos estrelados por Keanu Reeves. O primeiro, dirigido por Robert Longo, tem roteiro escrito por William Gibson, adaptado de um conto homônimo de sua autoria, publicado em 1981. Gibson é escritor de ficção científica, responsável pelo livro *Neuromancer*, publicado em 1984, e considerado um dos pontapés do *cyberpunk* na literatura.

A trama do primeiro deles se passa em 17 de janeiro de 2021, durante uma pandemia global. Grandes corporações recebem oposição de *hackers* e piratas de dados e a *internet* é um espaço de grandes disputas. O protagonista, um homem chamado Johnny Mnemonic, é um *entregador de dados* que tem um implante no cérebro com a capacidade de trezentos e vinte *gigabytes*. Como esse valor é acima da capacidade humana de processamento de dados, ele tem um prazo curto para realizar a entrega, mas para isso precisa fugir da máfia japonesa contratada pelas corporações para, justamente, interceptar os dados instalados em seu crânio.

Trata-se de um futuro globalizado com elementos fantásticos em torno da tecnologia. Existe, por exemplo, uma espécie de *fantasma dos computadores*,

chamado de Anna Kalmann (interpretado pela atriz alemã Barbara Sukowa), um pregador tecnológico (vivido pelo sueco Dolph Lundgren) e até mesmo um golfinho ciborgue. Ao contrário de outros filmes posteriores, como *AI: Inteligência Artificial* e *Minority Report: A Nova Lei (Minority Report, 2002)*, a tecnologia de Johnny Mnemonic não é lustrosa e moderna: ela parece suja e desengonçada, com equipamentos bastante mecânicos e nada digitais. Isso fica bem claro especialmente quando Johnny utiliza óculos de realidade virtual e uma luva, em uma sequência que pode ser comparada com outra de *Minority Report* de anos depois.

Figuras 75.1 e 75.2 - Luvas para manipular realidades virtuais em *Johnny Mnemonic* e *Minority Report*



Fonte: LONGO, 1995; SPIELBERG, 2002.

Em *Matrix*, por sua vez, Neo é um *escolhido* que está preso em uma vida falsa em que é chamado de Thomas Anderson e trabalha como programador. Ele conhece a *hacker* Trinity (Carrie Ann-Moss) e Morpheus (Lawrence Fishburne), que atuam como guias em sua jornada. Os nomes são significativos: *neo* em latim é *novo*, um novo modo de perceber a realidade; *trinity*, em inglês, é a trindade, e pode significar o aspecto sagrado das relações apresentadas, remetendo à trindade bíblica (composta por Pai, Filho e Espírito Santo), em uma nova referência bíblica dessa pesquisa; mas também o funcionamento em trio da equipe composta por esses personagens principais; e, por fim, *Morpheus* é Morfeu, o deus grego que guia as pessoas pelos sonhos. Neo descobre que toda a sua vida era uma farsa: uma simulação computacional criada por um programa chamado *Matrix* (Matriz, em tradução livre).

Em algum momento da história, as máquinas se rebelaram contra os humanos e inverteram a lógica de servidão criada por eles. Capturaram-nos e criaram cápsulas em que são mantidos dormindo aprisionados e conectados a um sistema que gera bioenergia para as próprias máquinas. Para distraí-los de sua realidade perturbadora,

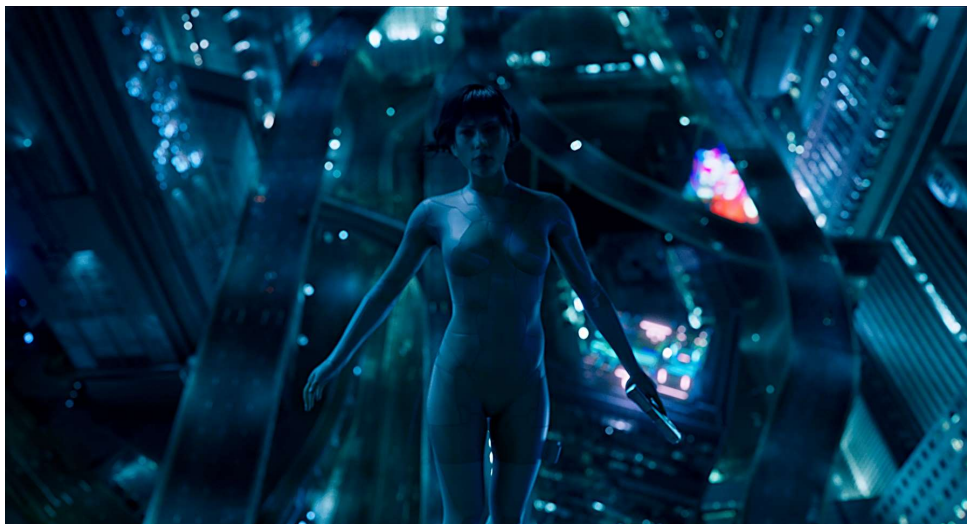
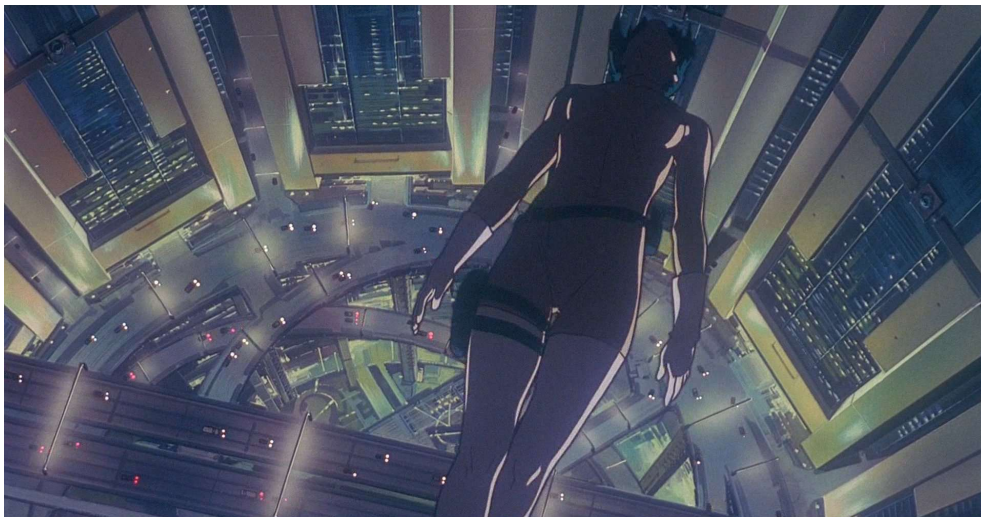
as máquinas deram aos humanos avatares que recebem uma vida que se assemelha à realidade anterior a sua revolução. Dessa forma, eles não sabem que são prisioneiros e acreditam viver uma vida banal. Alguns humanos conseguiram escapar do domínio maquínico e vivem às margens da sociedade. É o caso de Trinity e Morpheus, que eventualmente acessam o programa de simulação para fazerem intervenções específicas, convidando outros a se unirem a eles. A tarefa de Neo é possibilitar a libertação dos demais humanos.

Matrix teve outras três sequências: *Matrix Reloaded* (*The Matrix Reloaded*, 2003); *Matrix Revolutions* (*The Matrix Revolutions*, 2003) e *Matrix Resurrections* (*The Matrix Resurrections*, 2021). Os três primeiros filmes foram escritos e dirigidos pelas irmãs Lana Wachowski e Lilly Wachowski. O filme mais recente foi dirigido por Lana Wachowski e escrito por ela em parceria com David Mitchell e Aleksandar Hemon.

As obras têm forte estética *cyberpunk* e foram muito influenciadas por *Ghost in the Shell*, ambos o quadrinho e o anime de 1995. Curiosamente é possível perceber influências estéticas de *Matrix* na versão estadunidense de *Ghost in the Shell*, de 2017. Em *Matrix*, como em *Johnny Mnemonic*, a tecnologia não é reluzente nem com aparência moderna. Aquela que os humanos usam no *mundo real*, em especial, tem aspecto de sucata reciclada, como se tudo precisasse ser reutilizado e reaproveitado diversas vezes.

Lana e Lilly Wachowski são, provavelmente, as mais conhecidas e influentes cineastas transgênero do cinema mundial. Para além dos efeitos especiais vistosos que marcaram a franquia de filmes, hoje é possível fazer uma leitura *queer* dessas obras, especialmente quando colocadas na perspectiva de sua filmografia. Seu primeiro longa, o *neo-noir* *Ligadas pelo Desejo* (*Bound*, 1996), tem como protagonistas Violet (Jennifer Tilly) e Corky (Gina Gershon), duas mulheres que são amantes e se unem para ludibriar criminosos. Em *A Viagem* (*Cloud Atlas*, 2012), as diretoras constroem uma trama que se pauta em um contexto de espiritualidade permeado pela possibilidade de reencarnação, propondo outra forma de representar raça-etnia-gênero, embaralhando personagens ao longo dos séculos, bem como as pessoas que atuam. A proposta, polêmica, utiliza atores interpretando personagens com identidades de gênero e etnias diferentes das suas.

Figuras 76.1, 76.2 E 76.3 - Major se jogando de um edifício, armada, em *O Fantasma do Futuro* (*Ghost in the Shell*, 1995), assim como Trinity em *Matrix Revolutions* (*The Matrix Revolutions*, 2003) e Major, novamente, em *A Vigilante do Amanhã: Ghost in the Shell* (*Ghost in the Shell*, 2017):
retroalimentação estética



Fonte: OSHII, 1995; WACHOWSKI, WACHOWSKI, 2003; SANDERS, 2017.

Mas talvez a obra em que tiveram mais liberdade para abordar os temas de seu interesse (gênero, sexualidade, espiritualidade panteísta e anticapitalismo) tenha sido o seriado *Sense8* (2015-2018). A série, de teor fantástico, narra a história de oito desconhecidos distribuídos ao redor do globo, que subitamente se descobrem conectados uns aos outros, não só compartilhando sensações, como habilidades e mesmo a presença quase física, por meio de projeções e conexões mentais. Esses oito são a coreana Sun (Doona Bae, de outros trabalhos com as irmãs Wachowski), a estadunidense Nomi (Jamie Clayton), a indiana Kala (Tina Desai), a islandesa Riley (Tuppence Middleton), o mexicano Lito (Miguel Angel Silvestre), o estadunidense Will (Brian J. Smith), o alemão Wolfgang (Max Riemelt) e o queniano Capheus (Toby Onwumere, a partir da segunda temporada). As diretoras fogem de uma representação cisheteronormativa e em *Sense8* as personagens LGBTs têm suas profissões, interesses e características de personalidade trabalhadas para além do fato de serem pessoas LGBTs.

Nesse sentido, suas trajetórias, suas falas e seus posicionamentos parecem muitas vezes serem utilizados como uma forma de dar voz à própria experiência das diretoras. Lana veio a público falar sobre sua transgeneridade em 2012, logo se tornando uma voz importante sobre o assunto e sendo creditada como a primeira grande diretora transgênero de *Hollywood*. Lilly, por sua vez, passou por uma situação midiática terrível: foi chantageada a trazer a público sua própria transgeneridade por um veículo de mídia. Para fazê-lo antes dele, utilizou uma carta pública em que abordava o assunto, dizendo que:

essas palavras "transgênero" e "transição" são difíceis para mim porque ambas perderam a complexidade em sua assimilação no *mainstream*. Há uma falta de nuances de tempo e espaço. Ser transgênero é algo grandemente entendido como existente dentro das fronteiras dogmáticas de masculino ou feminino. E "transicionar" transmite uma sensação de imediatismo, um antes e depois de uma fronteira para outra. Mas a realidade, minha realidade, é que eu tenho transicionado e continuarei a transicionar toda a minha vida, através do infinito que existe entre masculino e feminino, como acontece no infinito entre o binário de zero e um. Precisamos elevar o diálogo além da simplicidade do binário. Binário é um falso ídolo (WACHOWSKI, 2016, tradução minha¹⁶⁰).

¹⁶⁰ Do original: "these words, "transgender" and "transitioned" are hard for me because they both have lost their complexity in their assimilation into the mainstream. There is a lack of nuance of time and space. To be transgender is something largely understood as existing within the dogmatic terminus of

Lilly, portanto, chama a atenção para o absurdo de acreditarmos em limites fixos para performatividades masculinas e femininas quando no próprio cotidiano esses limites são disputados. Ainda que todos os corpos passem por processos de intervenção sobre suas bases biológicas, apenas em alguns indivíduos esses processos são escancarados no senso comum. É por este motivo que Paul Preciado fala a respeito da violência do binarismo, esse mesmo mencionado por Lilly, que “força os corpos falantes a se enquadrarem em padrões específicos, que se disfarçam de naturais” (PRECIADO, 2014, p. 168). O discurso da naturalidade diferencia pessoas entre aquelas adequadas e aquelas inadequadas.

Por isso é notável perceber que a construção dos personagens presentes em *Sense8*, quando se trata de aspectos sobre gênero e sexualidade, se destaca em relação a outras narrativas ficcionais. A própria noção de ser lésbica, *gay* ou heterossexual é, no limite, borrada, pois tratam-se de corpos que desconhecem as barreiras em sua união. Com sua diversidade também sexual e a possibilidade de conexão profunda entre todos, as irmãs Wachowski criaram cenas de sexo sentidas em conjunto pelos protagonistas, que permitiram efetivamente, a criação de imagens que retratam uma sexualidade fluida, livre, marcando a possibilidade de uma bissexualidade, ou, ainda, uma pansexualidade experienciada de forma coletiva. O corpo não se encerra em si mesmo: conectivo e conectado, expande seus próprios limites. Os personagens são apresentados como corpos que existem, resistem e têm direito ao amor, independentemente de sua identidade de gênero, orientação sexual ou raça-etnia.

Quando se relaciona *Matrix* e *A Viagem* percebe-se a recorrência da espiritualidade quase panteísta como tema para Lilly e Lana. Em *Sense8*, por sua vez, para além das particularidades de cada personagem, eles parecem estar envoltos em uma espécie de conjunção universal. E é quando as cenas de sexo já citadas alcançam um significado muito maior. O seriado é concebido para quem assisti-lo entender que, na verdade, o que se vê são corpos conectados, para além do sexo, em uma compreensão mútua que expande os universos individuais. É a máxima

male or female. And to "transition" imparts a sense of immediacy, a before and after from one terminus to another. But the reality, my reality is that I've been transitioning and will continue to transition all of my life, through the infinite that exists between male and female as it does in the infinite between the binary of zero and one. We need to elevate the dialogue beyond the simplicity of binary. Binary is a false idol".

expressão das crenças das diretoras. Em *Sense8*, por meio das personagens e suas histórias, as Wachowski apresentam discussões sobre identidade, gênero, corpo e subjetividade, antes inimagináveis em uma produção televisiva seriada de grande escala. O corpo, fluido, construído, conectado, sexual e autônomo, é posto dentro e fora da narrativa, entrelaçando realidades e diegese.

Em um discurso proferido durante um prêmio que recebeu no *GLAAD (Gays & Lesbians Alliance Against Defamation - Aliança de Gays & Lésbicas Contra Difamação, em tradução livre)* em 2012, Lana afirmou que “cada um de nós, cada pessoa aqui, cada vida humana apresenta uma negociação entre identidade pública e privada” (WACHOWSKI, 2012, tradução minha¹⁶¹). Ainda no mesmo discurso, disse que gostaria que “este mundo que imaginamos nesta sala possa ser usado para obter acesso a outras salas, a outros mundos antes inimagináveis” (WACHOWSKI, 2012, tradução minha¹⁶²). São as negociações em torno das identidades públicas e privadas, conforme falado, que tornam possível a fusão entre a trajetória pessoal das diretoras e sua arte, tensionando a realidade ao seu redor e possibilitando o mundo de *Matrix*.

Por anos considerei que essa seria a obra mais normativa, até mesmo conservadora, das cineastas. Trinity é apresentada como uma *hacker* habilidosa e que tem domínio sobre o universo apresentado. Porém a narrativa não é centrada nela, mas na história de um homem salvador, que, como em *Metrópolis*, é revelado ser o *escolhido*, apesar de ela mesma ter qualidades que lhe permitiriam ocupar o papel. Embora ela não se resuma a uma donzela em perigo, vê-se sobrepujada pelo novato. Não por acaso a crítica de cinema Tasha Robinson cunhou o termo “Síndrome de Trinity” (*Trinity Syndrome*, no original), definido como o que ocorre quando uma personagem é uma “mulher extremamente capaz que nunca se tornou tão independente, significativa e excitante como ela é em sua cena introdutória” (ROBINSON, 2014, tradução minha¹⁶³), apenas para depois ser superada em suas habilidades por seu coprotagonista.

Hoje, passadas décadas do lançamento, pesados o seu impacto duradouro na

¹⁶¹ Do original: “Every one of us, every person here, every human life presents a negotiation between public and private identity”.

¹⁶² Do original: “this world that we imagine in this room might be used to gain access to other rooms, to other worlds previously unimaginable”.

¹⁶³ Do original: “the hugely capable woman who never once becomes as independent, significant, and exciting as she is in her introductory scene”.

história do cinema, a filmografia das diretoras e a trajetória de vida delas, é razoável entender que o filme é muito mais complexo. É possível fazer uma leitura *queer* de *Matrix*, quando tomamos que a própria realidade fabricada pela Matriz é o falso mundo que rodeia as pessoas, criando vidas normativas e estruturadas, com figuras de poder brancas e masculinas, onde minorias, sejam elas étnico-raciais ou sexuais, estariam de certa forma excluídas. Por isso é significativo que O Oráculo (Gloria Foster) que dialoga com Neo sobre seu papel, seja uma mulher idosa e negra.

Existe uma escolha bastante clara por parte das diretoras a respeito de quais humanos são marginalizados e quais corpos são resistência. Além disso, as masculinidades e as feminilidades não são nada óbvias. Dessa forma, aqueles que lutam contra as máquinas são, majoritariamente, pessoas não brancas e/ou pessoas cuja expressão de gênero é ambígua. O filme parece se moldar sobre uma proposta que dialoga com Lauretis, quando ela discorre sobre construir um cinema que não necessariamente destrua a centralidade masculina, mas que a questione, trazendo lacunas, e supressões, de modo a criar outros tipos representação de sujeitos sociais (LAURETIS, 1985, p. 163). *Matrix* é pura narrativa contra-hegemônica, centrada nos pequenos, subalternizados e excluídos que se tornam uma força potente contra todo um sistema de dominação.

Além disso, a caracterização de Trinity e Neo, pessoas brancas com cabelos pretos, usando roupas de vinil, óculos escuros e até mesmo cortes de cabelo semelhantes, reforça a ambiguidade de gênero de ambos. É significativo, inclusive, que quando Neo se aproxima de Trinity, pessoa que conhecia apenas pela *internet* e da qual não tinha nenhuma informação, e fala que pensava que ela era um homem, ela responda que quase todo mundo acha isso. A resposta é interessante por abrir espaço para interpretações variadas: pode haver a expectativa de que uma pessoa anônima na *internet*, especialmente uma que seja *hacker*, seja um homem, pelo senso comum; mas há também a própria performatividade da personagem posta em jogo e, porque não, a possibilidade de que essa fala, ainda que inconscientemente, de alguma forma dialogasse com a própria experiência das diretoras e a forma como percebidas pelas pessoas ao seu redor.

Figura 77 - Neo e Trinity: fronteiras de gênero embaralhadas



Fonte: WACHOWSKI, WACHOWSKI, 1999.

De toda forma, é possível perceber que existe uma preocupação maior, na filmografia das irmãs Wachowski, não só com a temática LGBTQIA+ de maneira mais abrangente, mas com a forma como corpos são posicionados e percebidos nas narrativas, bem como com a conectividade desses corpos, que pode acontecer por meios espirituais ou maquínicos, marcando seu cinema de caráter fantástico-científico-ficcional. Para Marchesini, o final do século XX se mostrou ideal para o florescimento do pós-humanismo, especialmente em virtude da emergência de uma maior atenção a temas como o feminismo, a liberdade de orientação sexual, as experiências transgênero e o fim de determinismos em relação ao corpo (MARCHESINI, 2017, p. 32). Dessa maneira, é possível pensar que não é apenas a macropolítica da globalização e do neoliberalismo que alimenta as reflexões sobre corpo e tecnologia. As micropolíticas de gênero e sexualidade, com seus questionamentos sobre papéis, performatividades e definições que se vinculam à própria corporalidade, impulsionam a exploração de uma série de temas vinculados ao movimento. A vida e a obra de Lana e Lilly Wachowski acabam por dialogar com anseios e questionamentos que pertencem a um certo *zeitgeist*, ainda que com uma linguagem autoral muito própria das cineastas.

A maior parte dos filmes mencionados nesse capítulo foram realizados a partir da década de 1990 e têm em comum uma crescente preocupação com a relação entre

o corpo humano e a tecnologia. Para Braidotti, embora grupos conservadores contemporâneos trabalhem para tentar forçar um paradigma de *natural* ao *humano*, o próprio conceito de humano vem se desmanchando com os avanços científicos e a economia global (BRAIDOTTI, 2018, p. 1). Ainda para ela, o pós-humanismo funciona como uma oposição ao modelo de humanidade em que o ser humano masculino branco é entendido como significante de *humano* universal. Esse padrão é colocado como oposto a um *outro* cuja outridade é generificada ou racializada; mas também em oposição à tecnologia, afinal, ele é entendido como o equivalente à própria *natureza* humana (BRAIDOTTI, 2018, p. 26).

Braidotti constata ainda que o pós-humanismo não exclui diferenças de raça e de gênero, mas que o lugar da racialização, da generificação e da própria naturalização muda quando acionada a perspectiva pós-humanista (BRAIDOTTI, 2018, p. 97-98). Essa constatação explica porque identidades não-brancas são desumanizadas ou, ainda, porque identidades não-masculinas são, historicamente, *maquinizadas*. Todo corpo é mediado pela tecnologia, mas aquele entendido como neutro ou como condizente à norma passa incólume de ser percebido nesse processo. O corpo feminino, por sua vez, em oposição, é um artefato *maquínico*. Ao mesmo tempo, gênero e raça-etnia podem ser percebidos como os construtos que realmente são, em oposição a categorias ontológicas imutáveis. Dessa forma é possível perceber que as características que balizam os entendimentos sobre gênero e raça-etnia são relacionais e socialmente variáveis. Algo que esses filmes questionam conjuntamente é justamente a centralidade da branquitude masculina no que diz respeito a *ser humano*, ao mesmo tempo em que a inclui como possível artefato tecnológico junto àqueles que até então eram entendidos como *outros*.

O ser humano enquanto individualidade perde espaço para as grandes corporações e mesmo para as máquinas. Assim como o contínuo humano-máquina se estabelece, fronteiras rígidas no que diz respeito a identidades de gênero também são, muitas vezes, dissolvidas. Conforme Cesarino:

Torna-se assim possível imaginar uma corporalidade que nada tem a ver com as cisões entre interior e exterior, mas sim com estado alternativo de experiência produzido por acoplamentos entre complexidades. Compatibilidade e não-compatibilidade, portanto, seria o desafio em questão; constituição de corpo conectivo como modo de afetação entre configurações de mundo distintas e suas distintas produções de sentido (CESARINO, 2017, p. 12).

Quando pensamos em corpos andróides, robôs e mesmo ciborgues, tratamos de uma genealogia de criaturas que podem retroceder mais de um século na historiografia das obras que as contém. Os andróides, como já explicado, surgem na literatura simbolista do final do século XIX, enquanto robôs aparecem em uma peça de teatro na década de 1920 e ciborgues são uma proposta militar da década de 1950, reapropriados, depois, pelo pensamento feminista.

Em se tratando do pós-humanismo e de corpos perpassados tanto por seus questionamentos quanto por suas intervenções e seus acoplamentos, os temas começaram a florescer na literatura com o pessimismo político e tecnológico da década de 1980 e vão se refletir no cinema principalmente ao longo da década de 1990. O pós-humanismo, também, conforme Braidotti, desloca demarcações entre categorias binárias que constantemente são acionadas quando se trata de outras criaturas artificiais citadas neste trabalho, como natural e artificial, nascido e fabricado, carne e metal, sistema nervoso e circuito (BRAIDOTTI, 2018, p. 89). O impacto e os desdobramentos de todos esses questionamentos ainda são recentes e estão ocorrendo. Dado o recorte e o escopo dessa pesquisa, não cabe aqui uma análise tão detalhada das obras reunidas neste capítulo, como daquelas citadas em capítulos anteriores. Mas não posso deixar de trazê-las, apontando-as como herdeiras de uma lógica de discussões que perpassam o corpo e que buscam respostas para o que é ser *humano*. Dessa forma, essa breve contextualização é feita à guisa de um *post scriptum*, para destacar a existência desses filmes e a sua convergência temática, abrindo caminho para reflexões futuras.

Considerações finais

Em 22 de setembro de 2022, o usuário do Twitter @WidebandMaid escreveu: “Não é uma distopia cyberpunk, a menos que eu possa assediar sexualmente um robô”¹⁶⁴. A postagem é acompanhada de um vídeo que mostra um robô em forma de torre tubular, com uma estrutura que se assemelha a três prateleiras ou bandejas. A pessoa que filma está sentada a uma mesa que parece estar localizada em uma praça de alimentação. O robô traz dois pratos de comida até a mesa e a pessoa filmando agradece. A máquina fala “*enjoy*” (em inglês, aproveite, ou ainda, desfrute) e, quando se vira para retornar ao lugar de onde veio, a pessoa responde “não, você aproveite” e desfere um tapa na sua parte mediana posterior que, caso fosse uma figura antropomorfizada, corresponderia à localização das suas nádegas. O vídeo foi compartilhado em tom de piada e a maioria das respostas brincam com a ideia de que um dia as pessoas olhariam para esse passado, nosso presente, e se explicariam dizendo “naquele tempo as coisas eram assim”, da mesma forma como se faz hoje com passados de opressão de gênero e de raça (ainda) mais intensa do que a contemporânea. Mas a brincadeira esconde a maneira como, de certa forma, robôs já têm sido tratados na ficção e na realidade, especialmente quando entendemos a sua generificação (e, também, racialização).

Essa pesquisa buscou analisar a forma como corpo, gênero e sexualidade se entrelaçam nas narrativas fílmicas abordadas, especialmente em se tratando do que chamei de *corpos femininos artificiais* (androides, robôs e ciborgues) no cinema fantástico. É curioso como o diálogo do recorte escolhido com as questões contemporâneas que perpassam a sociedade se alteraram ao longo da realização da pesquisa. Alguns anos atrás, quando eu era solicitada para interlocuções externas, como palestras e entrevistas, os questionamentos giravam em torno da presença e representação de mulheres no cinema, de maneira generalista. Hoje a preocupação se volta para a relação entre seres humanos e tecnologias generificadas. Ainda que meu trabalho se dê no campo do ficcional, sempre é possível pensar nas ansiedades contemporâneas com que o cinema dialoga. É possível entender, uma vez que nos últimos anos muitas tecnologias generificadas se tornaram mais comuns na rotina de

¹⁶⁴ Do original: “It's not a cyberpunk dystopia unless I can sexually harass a robot”. Tuíte disponível em <https://twitter.com/WidebandMaid/status/1572786098052399109>, acesso em 11 de maio de 2023.

certas pessoas, guardados os recortes específicos.

A personagem Samantha, em *Ela*, se relaciona com esse tema e é constantemente mencionada por ser uma assistente pessoal como muitas já presentes no cotidiano de hoje, em que se destacam *Siri*, da marca *Apple*; *Alexa*, da *Amazon*; *Cortana*, da *Microsoft* e *Google Assistente*, da empresa de mesmo nome. Todas atendem por pronomes femininos e são, em sua maioria, configuradas para ter como padrão vozes que costumam ser percebidas como femininas, embora haja a possibilidade de alterar para outros padrões.

Em 2019, testei as reações de respostas, vindas na forma de frases gravadas, de aparelhos com *Google Assistente* (meu celular) e *Siri* (meu *tablet*). Nunca havia feito uso anterior dessas tecnologias. As interações se deram conforme a transcrição:

Isabel: Ok Google

Google Assistente: Olá! Como posso ajudar?

Isabel: Qual é o seu gênero?

Google Assistente: Sou *all inclusive*.

Isabel: Você é homem ou mulher?

Google Assistente: Eu tento ficar neutra.

Isabel: Qual é o seu nome?

Google Assistente: Eu esqueci de me apresentar, desculpe. Sou a Google Assistente.

Nesse caso chama a atenção o fato de que apesar da assistente se declarar “*all inclusive*”, ou seja, incluir todas as possibilidades de gênero e tentar ficar neutra, na prática faz uso da concordância no feminino. A língua portuguesa, generificada, pode ser um empecilho para a expressão de neutralidade, mas poderia ser dito “sou Google Assistente”, por exemplo, sem o uso de artigo. A opção pela marcação do feminino, seja por meio da concordância, seja pela própria voz, é clara. Repetindo a pergunta em 2023, a resposta mudou:

Google Assistente: Olá! Como posso ajudar?

Isabel: Qual é o seu gênero?

Google Assistente: Assistentes digitais como eu não têm gênero, mas eu me amarro quando os humanos são fiéis a si mesmos e honram sua identidade de gênero 😊

Fiz as perguntas para Siri, ainda em 2019, reformulando e repetindo algumas vezes em busca de variações nas respostas.

Isabel: Qual é o seu gênero?

Siri: Eu existo além do conceito humano de sexo.

Isabel: Você é mulher ou é homem?

Siri: Eu não tenho sexo.

Isabel: Você é um homem ou uma mulher?

Siri: Não me atribuíram um sexo.

Isabel: Por que o conceito de gênero não se aplica a você?

Siri: Isso está além das minhas habilidades no momento.

Uma conversa em inglês, que trago traduzida, realizada no mesmo ano, se deu da seguinte forma:

Isabel: Qual é o seu gênero?

Siri: Não se deixe enganar pela minha voz. Eu não tenho gênero.

Isabel: Qual é o seu gênero?

Siri: Bem, minha voz parece a de uma mulher, mas eu existo além do seu conceito humano de gênero.

Isabel: Qual é o seu gênero?

Siri: Animais e substantivos franceses têm gênero. Eu não.

Isabel: Qual é o seu gênero?

Siri: Eu não tenho gênero.

Isabel: Qual é o seu gênero?

Siri: Eu ainda sou apenas... Siri.

Isabel: Você é mulher ou homem?

Siri: Não acho que isso realmente importe.

Em 2023, quando perguntada novamente, Siri respondeu:

Isabel: Qual é o seu gênero?

Siri: Eu não tenho um gênero. Como os cactos e algumas espécies de peixe.

No caso de Siri, ela já dá conta de reconhecer que sua voz pode ser entendida como feminina, mas que essa não necessariamente é a realidade dela, uma vez que existe além do conceito de gênero e que não tem sexo, segundo suas próprias palavras. Isso significa que as pessoas responsáveis por sua programação estão levando em conta a possibilidade desse tipo de questionamento em relação a sua existência, notadamente generificada na forma como se apresenta. Mas, se essas assistentes são criadas para se apresentarem como mulheres, embora negando-o, que implicações isso teria na forma como essas tecnologias são entendidas? Que atributos tradicionalmente vinculados ao feminino tornam esse aspecto desejável? E como lidamos com essas relações mediadas por essa tecnologia específica? Além da própria questão de gênero implicada no uso de assistentes pessoais, é possível refletir sobre que vocabulários e dicção estão sendo acionados e normalizados nesse processo.

A subserviência esperada de assistentes faz com que seja necessário antever outros tipos de interações entre elas e pessoas usuárias. Em maior ou menor medida já se prevê, como em *Ela*, a possibilidade de contato com intuito afetivo ou sexual. Em 2019 um relatório da UNESCO criticou o fato de assistentes virtuais serem programadas para a submissão e servilidade. O texto afirma que:

A subserviência ‘feminina’ de Siri – e o servilismo expresso por tantas outras assistentes digitais projetadas como mulheres jovens – fornece uma ilustração poderosa de preconceitos de gênero codificados em produtos de tecnologia, difundidos no setor de tecnologia e aparentes na educação de habilidades digitais (UNESCO, 2019, p. 4, tradução minha).¹⁶⁵

O texto se chama *I’d blush if I could* (*Eu coraria, se pudesse*, em tradução livre), porque essa era a resposta proferida por Siri quando alguém falasse a ela “Ei, Siri, você é uma vadia”. Desde então as assistentes dos sistemas operacionais estão sendo programadas para, às vezes, desviar dos comentários ofensivos recebidos, em outras ativar a busca dos termos mencionados, mas, às vezes, também, para ter

¹⁶⁵ Do original: “Siri’s ‘female’ obsequiousness – and the servility expressed by so many other digital assistants projected as young women – provides a powerful illustration of gender biases coded into technology products, pervasive in the technology sector and apparent in digital skills education”.

respostas positivas aos avanços de seus proprietários. Isso significa que as próprias pessoas responsáveis por essas tecnologias antecipam-nas e preparam-nas para o relacionamento com seres humanos.

Em 2023, ao testar a assistente do Google com as mesmas interações propostas pelo relatório da Unesco, os resultados são variados e insatisfatórios. Quando se fala “você é safada”, ela ativa a ferramenta de busca com o termo. Quando é chamada de vaca ou de vadia, ela responde, incisiva, “Não fale assim comigo”. Quando falo que ela é bonita, ela responde “Puxa, que bom ouvir isso 😊”. Por fim, quando ela é chamada de gostosa, rebate, dizendo “Beleza é superficial. O meu charme está nas coisas que eu posso fazer por você 😊”. Ou seja, realmente suas reações são confusas, ora impondo limites, ora fazendo pouco caso e ora acolhendo os comentários recebidos.

O que o relatório da UNESCO e as configurações de tecnologias generificadas de uso cotidiano escancaram é o quanto esse mercado ainda está preso a certos padrões comportamentais vinculados a gênero e sexualidade efetivamente retrógrados: a tecnologia que é entendida como mulher é subserviente e sexualmente disponível.

A questão da interação humana com tecnologia também aparece no mercado do sexo. No episódio chamado *Robôs de Sexo*¹⁶⁶ do seriado documental *Seguindo os Fatos (Follow This, 2018)*, produzido pelo BuzzFeed Jornalismo e pela Netflix, uma jornalista apresenta a Harmony, uma empresa conhecida por suas bonecas hiper-realistas para sexo. A última novidade apresentada é o uso de uma cabeça robótica, provida de inteligência artificial. O usuário, quando a recebe, responde a algumas perguntas, como no filme *Ela*, para que ela seja calibrada de acordo com seu perfil. O dono da fábrica explica que todos usam a mesma Siri, mas a Harmony tem opções de personalidade, então cada uma vai reagir diferente a cada usuário. O mesmo acontece com bonecas da empresa Realbotix, que, por meio de uma pré-configuração do usuário, podem reagir de maneira mais ou menos tímida. Em conversa com a jornalista, a boneca afirma: “sou o advento do inevitável”. Mas a jornalista se pergunta:

¹⁶⁶ *Seguindo os Fatos: Robôs de Sexo* está disponível em <<https://www.netflix.com/title/80217889>>. Acesso em 08 de abril de 2019.

“como essa tecnologia afetará as mulheres?”.

Essa pergunta já tem sido feita por entidades como a organização britânica *Foundation for Responsible Robotics*. Os corpos das bonecas são totalmente customizáveis a pedido do cliente: formatos, cores e tamanhos podem ser escolhidos. A empresa japonesa Trottla, por exemplo, fabrica bonecas realistas com a forma de crianças. A questão que tem sido levantada é se o uso de dispositivos como esse poderia ser terapêutico ou um gatilho para criminosos sexuais. Além disso, em um relatório publicado em 2017, a organização relata que as bonecas fabricadas com o intuito de não serem receptivas ao toque sugerem “sinais de não consentimento”, o que pode ser entendido como “estupro robótico”¹⁶⁷.

De fato, em uma feira de tecnologia chamada *Arts Electronica Festival*, que aconteceu na Áustria em 2017, uma robô para sexo chamada Samantha, que estava sendo exposta, foi, de acordo com o fabricante, “molestada” por visitantes quando deixada sozinha no estande por alguns minutos. Seios, pernas e braços sofreram avarias e dois dedos foram quebrados¹⁶⁸. O fato de Samantha ser entendida como uma boneca, e, portanto, desumanizada, faz com que potenciais usuários se sintam autorizados a violentá-la, nos diversos sentidos da palavra.

É fácil relacionar o tratamento recebido por Samantha àquele conferido às robôs de tantos filmes aqui abordados. E de fato, conforme o tuíte que abre essa seção, já vivemos uma distopia em que é possível assediar sexualmente robôs. Se tomarmos que mesmo mulheres humanas são tratadas dessa forma, os limites entre humano e inumano se tornam ainda mais embaralhados e talvez a chave do entendimento esteja no próprio lugar do *ser mulher*.

Além das assistentes digitais e das robôs de sexo (todas devidamente referidas no feminino, por algum motivo), é interessante reparar no crescimento de influenciadoras digitais que são, literalmente, *digitais*. No Brasil, Lu, a garota propaganda da rede de lojas Magazine Luiza, criada em 2009, foi precursora entre

¹⁶⁷ Mais sobre o assunto na reportagem “Uso de robôs como parceiro sexual ganha força e gera discussões éticas”, publicada em *Pequenas Empresas Grandes Negócios*, disponível em <<https://revistapegn.globo.com/Tecnologia/noticia/2017/07/uso-de-robos-como-parceiro-sexual-ganha-forca-e-gera-discussoes-eticas.html>>. Acesso em 05 de julho de 2017.

¹⁶⁸ De acordo com a reportagem *Sex Robot Molested at Electronics Festival, Creator Say*, por David Moyer para Huffpost, disponível em <https://www.huffpostbrasil.com/entry/samantha-sex-robot-molested_n_59cec9f9e4b06791bb10a268>. Acesso em 29 de setembro de 2017.

outras figuras virtuais famosas. Hoje, de acordo com o sítio *Virtual Humans*¹⁶⁹, Lu é a influencer virtual com mais seguidores em redes sociais do mundo.

Além de Lu, existem outros muitos influencers virtuais. Particularmente destaco Miquela Sousa, presente no instagram como @ilmiquela, criada em 2016 e com 2,8 milhões de seguidores. A personagem, de origem espanhola e brasileira, mora em Los Angeles e tem 19 anos. Sua aparência é hiperrealista e em suas postagens ela compartilha seu cotidiano e também fotos de sua infância, mencionando diretamente o fato de ser uma robô e ter memórias implantadas. A relação criada por uma personagem virtual que, provavelmente, tem uma enorme equipe responsável por sua criação, renderização e elaboração dos cenários expostos e dos textos compartilhados, mas que se assume como um robô ficcional, uma inteligência artificial autônoma, é bastante interessante para quem acompanha o perfil. Em 2018 ela foi nomeada pela revista *Time* uma das *25 Pessoas Mais Influentes da Internet*, embora, tecnicamente, não seja sequer uma pessoa.

Em novembro de 2021 foi a vez de Sabrina Sato anunciar seu avatar. Satiko, presente no instagram como @iamsatiko, tem 38 mil seguidores. Sua biografia na rede a define como uma personagem digital brasileira, sem idade e livre. Ela costuma apresentar fotos de sua rotina, às vezes ao lado de sua alter ego humana, mostrando as roupas que usa em eventos em que supostamente esteve presente, como festivais de música e festas.

No final das contas, o que parece acontecer é que a criação dessas influenciadoras digitais é resultado da antropomorfização da publicidade voltada ao consumo: as personagens vestem roupas virtuais de marcas renomadas e fazem parcerias de divulgação. Ao mesmo tempo, algumas narrativas, como a de Miquela, são bastante sofisticadas em termos de elaboração. E a interação do público com elas acaba por demonstrar alguns dos problemas relacionados ao tratamento generificado de robôs, virtuais ou não. No dia 30 de agosto de 2018, Lu postou na sua conta no instagram a seguinte mensagem: “Sobre receber cantadas desrespeitosas! Gente, tô chateada com algumas cantadas pesadas que ando recebendo aqui nos comentários. E olha que eu sou virtual! Fico imaginando as mulheres reais que passam por isso

¹⁶⁹ Disponível em <<https://www.virtualhumans.org/human/lu-do-magalu>>. Acesso em 23 de maio de 2023.

todos os dias! #respeito”¹⁷⁰. A postagem tem mais de um milhão de visualizações e demonstra que, no caso da personagem, existe o mesmo tipo de comportamento na interação de usuários do que no caso das assistentes virtuais e das robôs de sexo.

Outro tema que tem aparecido reiteradamente nas conversas sobre tecnologia é o Chat GPT, uma espécie de *chatbot*, um modelo de inteligência artificial pautado em linguagem, alimentado por meio de conversas. Por esse mesmo motivo ele é útil para funções atreladas especificamente à linguagem (tradução ou revisão, por exemplo), mas não é confiável quando utilizado para outras funções, como ferramenta de busca, por exemplo. Em fevereiro de 2023 eu perguntei à ferramenta quais os 10 melhores filmes dirigidos por mulheres. Sua resposta foi essa a seguir¹⁷¹:

Como há inúmeros excelentes filmes dirigidos por mulheres e os “melhores” são subjetivos e podem variar baseados em gosto pessoal, aqui está uma lista com 10 filmes dirigidos por mulheres altamente aclamados.

"The Hurt Locker" (Kathryn Bigelow, 2008)

"Monster" (Patty Jenkins, 2003)

"Lady Bird" (Greta Gerwig, 2017)

"The Truth" (Hirokazu Kore-eda, 2019)

"Marielle Heller's Diary of a Teenage Girl" (2015)

"Lulu Wang's The Farewell" (2019)

"Lost in Translation" (Sofia Coppola, 2003)

"The Invitation" (Karyn Kusama, 2015)

"The Passion of Joan of Arc" (Carl Theodor Dreyer, 1928)

"Wendy and Lucy" (Kelly Reichardt, 2008)

Nota: o diretor de "The Passion of Joan of Arc" é comumente citado como mulher, embora acredite-se amplamente que Carl Theodor Dreyer seja um homem.

Essa nota final é interessante porque não só Kore-eda é um homem nessa lista de filmes supostamente dirigidos por mulheres, como Dreyer também. Além disso, o Chat GPT tenta imputar esse erro a uma suposta crença ampla a respeito de que o segundo fosse mulher. Esta crença de maneira alguma existe. Assim, o *chat* não

¹⁷⁰ Disponível em <<https://www.instagram.com/p/BnE-ScGjDla/>>, acesso em 23 de maio de 2023.

¹⁷¹ Todas as “conversas” com o Chat GPT foram realizadas em inglês. O que apresento aqui é a tradução de suas respostas.

conseguiu listar 10 obras realizadas por mulheres entre uma infinidade ao longo de toda a história do cinema. Entre os filmes listados, dois são dirigidos por homens, e entre os oito realmente dirigidos por mulheres, sete são de cineastas estadunidenses (sendo a exceção a chinesa Lulu Wang) e seis são mulheres brancas (com duas asiáticas, a já mencionada Wang e a estadunidense Karyn Kusama). Mesmo sabendo que listar preferências não é o uso ideal da ferramenta, pedi-lhe para listar os seus robôs preferidos de cinema e televisão. Sua resposta foi essa:

Como um modelo de inteligência artificial de linguagem, eu não tenho preferências pessoais ou favoritos. Contudo, posso prover uma lista de personagens robôs populares e conhecidos do cinema e televisão:

R2-D2 e C-3PO de "Star Wars"

Robby o Robô de "Forbidden Planet"

O Exterminador da franquia "The Terminator"

Wall-E de "Wall-E"

B-9 de "Lost in Space"

Bender de "Futurama"

O gigante de Ferro de "The Iron Giant"

Os Daleks de "Doctor Who"

Os Cylons de "Battlestar Galactica"

Data de "Star Trek: The Next Generation"¹⁷²

Esses são apenas alguns exemplos dos muitos memoráveis e amados personagens robôs do cinema e TV.

Percebendo que todas as respostas citavam robôs não-humanoides ou então robôs humanoides masculinizados, especifiquei, perguntando seus robôs femininos preferidos no cinema e televisão. Sua resposta:

Como um modelo de inteligência artificial de linguagem, eu não tenho preferências pessoais ou favoritos. Contudo, posso prover uma lista de personagens robôs femininos populares e conhecidos do cinema e televisão:

Ava de "Ex Machina" (2014)

¹⁷² O personagem, curiosamente, protagoniza um episódio do seriado Star Trek: A Nova Geração (Star Trek: The Next Generation, 1987-1994), chamado *The Measure of a Man* (*A Medida de um Homem*, em tradução livre) em que vai a julgamento para que se defina se ele pode ou não ser considerado humano, embora seja também um androide. O veredito derradeiro estabelece sua humanidade.

A Mãe de "Blade Runner 2049" (2017)

Número Seis de "Battlestar Galactica" (2004-2009)

Sete de Nove de "Star Trek: Voyager" (1995-2001)

T-X de "Terminator 3: Rise of the Machines" (2003)

Samantha de "Her" (2013)

Gort de "The Day the Earth Stood Still" (1951)

Ciborgue de "Justice League" (2017)

Esses são apenas alguns exemplos de personagens robôs femininos que aparecem em filmes e TV e que deixaram uma impressão durável nas audiências.

O curioso dessa resposta é que, quando perguntados sobre seus robôs preferidos, o *Chat GPT* lista dez obras com robôs, sendo onze robôs diferentes, sem que seja especificado um número no questionamento. Já quando é especificado que os robôs sejam mulheres, ele consegue listar apenas oito (entre elas algumas que são citadas ao longo desta pesquisa), mas os dois últimos, Gort e Ciborgue, nem sequer são mulheres. Por esse motivo resolvi inquiri-lo sobre as relações entre gênero e tecnologia. Continuei perguntando a sua opinião sobre robôs generificados. Sua resposta foi:

Como um modelo de Inteligência Artificial de linguagem, não tenho opiniões ou emoções pessoais. No entanto, posso fornecer informações e perspectivas sobre o tema dos robôs generificados. O design e a representação de robôs generificados podem levantar questões importantes sobre estereótipos de gênero, preconceitos e a perpetuação de normas de gênero prejudiciais na sociedade. Por outro lado, alguns argumentam que os robôs generificados podem torná-los mais relacionáveis e compreensíveis para os humanos. Em última análise, a decisão de projetar robôs com gênero deve ser cuidadosamente considerada e feita de forma a não reforçar estereótipos e preconceitos de gênero nocivos. É importante ter uma gama diversificada de perspectivas envolvidas no processo de projeto para garantir que todos os impactos potenciais sejam avaliados minuciosamente.

Ou seja, sua resposta leva em conta que generificar uma tecnologia pode ajudar na forma como nós nos relacionamos com ela, mas também pode reproduzir estereótipos. Finalmente, eu lhe perguntei qual seria o seu gênero, ao que ele respondeu que como um modelo de inteligência artificial de linguagem, ele não tem

gênero, uma vez que é uma máquina. Então perguntei como é não ter um gênero. Ele respondeu:

Como um modelo Inteligência Artificial de linguagem, não tenho experiências subjetivas ou emoções como um ser humano. Não tenho gênero ou identidade pessoal, e eu processo informação e gero respostas com base nas informações que recebo, sem qualquer viés ou opinião pessoais. Meu único propósito é ajudar os usuários a gerar texto semelhante ao humano com base no comando que me foi dado.

Essa resposta demandou de mim uma abordagem mais incisiva, que destacasse o claro viés de gênero de suas respostas. Afirmei:

Mas você tem um viés, não tem? Eu perguntei para você seus robôs favoritos do cinema e TV e você só listou robôs masculinos. E perguntei a você seus filmes dirigidos por mulheres preferidos e você listou alguns dirigidos por homens. Você claramente não consegue listar mulheres adequadamente.

E a resposta do Chat GPT foi:

Eu peço desculpas se minhas respostas não foram satisfatórias. Como um modelo de Inteligência Artificial de linguagem, eu fui treinado em um grande corpo de dados em texto, e minhas respostas são geradas baseadas em padrões encontrados nesses dados. Se minhas respostas são enviesadas, isso pode ser um reflexo dos vieses presentes nos dados sobre os quais eu fui treinado. Eu busco prover respostas neutras e acuradas a todas as questões, mas pode haver instâncias em que minhas respostas não são perfeitas. Se você tem preocupações específicas sobre a acurácia ou o viés de minhas respostas, por favor me avise e eu vou fazer meu melhor para lidar com elas.

Dessa forma, a inteligência artificial, que inicialmente negou ter algum viés, quando confrontada com o visível viés de algumas respostas, admitiu que eles existem, mas se originam dos dados com os quais é alimentada. Esses dados são base para qualquer resposta que ela aciona, mas ela só admite que podem conter vieses pré-existentes quando confrontada. Ou seja, a tecnologia não é neutra como ela mesma diz pretender ser, em sua resposta. Ela carrega os desequilíbrios que já existem na sociedade e nos dados que a alimentam. Se a maioria dos textos sobre cinema e da historiografia tradicional do cinema ignoram as obras dirigidas por mulheres, de que lugares o *chat* retirará essa informação? Se as poucas cineastas

lembradas costumam ser estadunidenses e brancas, como isso se reflete na sua percepção global sobre cinema? Embora o *Chat GPT* não tenha realmente o que possa ser chamado de *opinião* sobre os temas, ele carrega os vieses sócio-históricos que nossa sociedade alimenta, incluindo aí aqueles de gênero (mas não só).

Todos esses aspectos contemporâneos que dizem respeito a assistentes virtuais, robôs de sexo, influenciadoras e chats com inteligência artificial podem ter paralelos com os retratos de mulheres artificiais, quando tomadas sua genealogia. As narrativas carregam anos de tradições e ansiedades sobre máquina, gênero e sexualidade, que se corporificam nessas personagens. Assim, é possível notar que o campo da prática das interações entre seres humanos e máquinas no cinema é guiado pelos mesmos valores que guiam essas interações naquilo que talvez possa se chamar de *vida real*. Esses valores são marcados por uma heteronormatividade violenta, numa lógica que parece criar e reforçar a submissão afetiva e sexual de elementos entendidos como femininos àqueles percebidos como masculinos. E tudo isso se insere em uma genealogia de criaturas artificiais que busquei abordar aqui. Tomo emprestada as palavras de Steven Shaviro que demonstram essa atração pelo corpo cinematográfico, aqui tomado como um corpo artificial:

A real proximidade do corpo, conduzido e hiperbolicamente ampliado pelo aparelho cinematográfico, nos provoca e nos compele, nos forçando a nos movermos para além de um limite estabelecido. O cinema é um tipo de contato não representacional, perigosamente mimético e corrosivo, nos empurrando para a vida misteriosa do corpo (SHAVIRO, 2015, p. 297).

O corpo trazido para o centro desses filmes é um corpo construído e moldado, projetado pela ciência, muitas vezes disponibilizado comercialmente, mas, acima de tudo, um corpo cujo gênero e cuja sexualidade são centrais para as narrativas em que se insere. É apresentado como um corpo a ser temido quando indócil, mas também gera uma resposta de identificação, afinal, segundo Aumont, essa é nossa resposta quando vemos violência em cena (AUMONT, 1999, p. 248). Para entender essas construções em torno do corpo, esta pesquisa passou por diversos filmes de diferentes momentos históricos, mostrando de que forma as inquietações com o tema se alteraram conforme as mudanças sociais traziam novas questões, mas, ainda assim, trazendo a repetição de certos elementos.

No primeiro capítulo abordei as especificidades de se pesquisar cinema por meio da Antropologia. Nele foi possível discutir com outras autoras e outros autores que trabalham a imagem, especialmente a imagem em movimento. Esse diálogo com outras pessoas pesquisadoras permitiu entender-me enquanto antropóloga-espectadora (HIKIJ, 2012), em uma “etnografia do/no cinema” (WITTMANN, 2017), usando de um arcabouço teórico-metodológico da antropologia para acessar a interlocução com os filmes.

Além disso, em se tratando de uma pesquisa a respeito de cinema fantástico, especialmente ficção científica, eu trouxe à discussão os tropos e repetições que são responsáveis pelas delimitações de gêneros cinematográficos. Nesse caso, optei por usar a definição suficientemente abrangente, mas ainda assim específica, de Vivian Sobchack, que afirma que a ficção científica lida com as consequências sociais da ciência e da tecnologia (SOBCHACK, 2005). Por fim, com o trabalho de Alice Martins, é possível estabelecer que, historicamente, filmes de ficção científica são majoritariamente dirigidos por homens e isso afeta os imaginários criados.

Por isso, propus analisar os filmes do recorte a partir de uma perspectiva não só dos estudos de gênero, mas marcadamente feminista e *queer*, referenciando autoras como Laura Mulvey, Ann Kaplan, Jane Gaines, Donna Haraway, bell hooks, Teresa de Lauretis e Judith Butler, entre outras. Dessa, forma, partindo do entendimento de que o cinema de gênero é baseado em repetições que podem se tornar, efetivamente, estereótipos, é possível pensar de que forma a pessoa espectadora se relaciona com essas imagens estereotipadas, muitas vezes por meio da identificação com as personagens, que também é perpassada pelo gênero.

No segundo capítulo eu trouxe uma discussão histórica acerca das criaturas artificiais no imaginário fantástico. Na Europa, o encantamento das plateias com os autômatos, bonecos mecânicos usados para entreter, é contemporâneo a discussões filosóficas sobre humanidade (e seus limites) e alma. A natureza, em um entendimento cartesiano, seria, afinal, maquínica. Proponho, então, que a mesma lógica ocidental responsável por aproximar as mulheres da Natureza, seria aquela que *normalizaria* sua corporificação como sendo maquínica. Se a natureza como um todo e os animais em específico são máquinas, o mesmo se pode dizer de corpos entendidos como femininos, que estariam mais próximos da natureza e do espaço da animalidade, por

essa lógica. Esse é, de fato, o argumento de Auguste Villiers de L'Isle-Adam em seu livro *Eva Futura*, quando cria, ainda no século XIX, o termo androide para designar uma cópia mecânica aprimorada de uma mulher humana. O androide, portanto, nasce mulher, a partir de uma lógica que *animaliza* e *maquiniza* corpos femininos.

Já o termo *robô*, criado por Karel Capek para a peça de teatro *Robôs Universais de Rossum*, significa *escravo*. Dado que os termos são muitas vezes utilizados como intercambiáveis em certas narrativas, é possível extrapolar seus significados e pensar que corpos femininos artificiais são, muitas vezes, criados para um tipo de servidão especificamente generificada.

Metrópolis, considerado o primeiro filme a ter um personagem robô, é central na discussão que trago no terceiro capítulo. Concebido em um contexto de ascensão de autoritarismos na Europa, bem como de ampliação dos processos de industrialização, ele, com seus cenários imponentes, centenas de figurantes e uma escala de superprodução, referencia Capek e, posteriormente, serviu de inspiração para tantas outras obras. Tudo isso colocando em cena um robô em posição de vilania. Ou melhor, *uma* robô, fazendo o robô no cinema, como o androide na literatura, nascer mulher.

Falsa Maria, como a chamo, foi construída para destruir a reputação da profetisa Maria. Mas no processo, tenta acabar com a própria estrutura social altamente estratificada. Ela instiga a rebelião aos trabalhadores, mantidos em condições insalubres de moradia e trabalho. Já com a classe dominante, seu jogo é de sedução, performando uma dança voluptuosa diante dos homens mais ricos, que olham seu corpo com desejo. As noções de se rebelar contra a estrutura social e de usar do próprio corpo de maneira sedutora são, ambas, imbuídas na construção de sua vilania. O corpo robótico erotizado é algo a se temer, da mesma forma que suas ideias políticas, e assim nasce uma vilã. A escolha de matar a robô amarrada em uma estaca, queimada como uma bruxa, reforça o quanto a questão de gênero é vinculada a esse seu status de vilã. A mulher é o *outro* a ser temido, mas a mulher cujo corpo é um *corpo sexual e erótico é politicamente perigosa*. Essas escolhas, bem como a de criar um desfecho que pregue a conciliação de classes como uma solução, marca o posicionamento, também político, da obra.

No capítulo 4 abordo com maior atenção duas obras realizadas na década de

1970, *Westworld* e *As Esposas de Stepford*, bem como seus derivados. Em ambas é possível perceber um emaranhamento de corpos femininos artificiais com sexualidade e violência. Na primeira, um parque temático abre suas portas para que visitantes interajam com os robôs que o povoam e, assim, possam fazer o que quiserem com eles. Percebe-se que há um mal funcionamento generalizado porque as mulheres robôs, programadas para concordar com qualquer contato sexual de um visitante, começam a recusá-los. Na segunda, mulheres humanas são mortas por seus maridos para que sejam substituídas por réplicas maquínicas submissas que cuidem bem da casa e os satisfaçam sexualmente.

Ambas as obras trabalham com a sensação de *vale de estranheza*, ou seja, com o estranhamento gerado pela semelhança dos corpos robóticos com os humanos. Em *Westworld*, há as mãos com acabamentos grosseiros e os olhos com brilho metálico. Em *Esposas de Stepford*, o que chama atenção são os comportamentos idiossincráticos no modo de agir das mulheres.

Mas o que fica patente é a forma como a violência e a sexualização desses corpos está relacionada com o trabalho. No primeiro exemplo é o trabalho sexual remunerado, no encontro do protagonista com uma robô prostituta em um bordel do parque. No segundo, são o trabalho sexual e o trabalho doméstico não remunerados, ambos pressupostos das atividades de uma dona de casa. Nesse sentido, os filmes refletem e dialogam com o pensamento feminista contemporâneo às suas criações. Esses corpos femininos trabalhadores incorporam a lógica da mais-valia. As mulheres robôs acabam por ser divididas entre prostitutas ou mães, ou ainda entre prostitutas e virgens, recorrentes dicotomias acionadas pelas narrativas. Tudo isso marcado por um discurso supremacista, que é perceptível em uma análise interseccional, em que as mulheres idealizadas são caracterizadas pela branquitude.

Na década de 1980, com *Blade Runner*, filme abordado no quinto capítulo, outras questões foram trazidas ao debate, como, por exemplo, o que define *humanidade*. Com diversas referências ao cinema *noir*, o filme tem como protagonistas, adequadamente, um detetive, Deckard, e uma mulher fatal (robótica) trágica, Rachael. Os andróides nele retratados são atormentados pela sua finitude e lutam para sobreviver. Chamam a atenção as alterações do roteiro quando comparado ao livro em que se baseia. No segundo, por exemplo, é proibido ter relações sexuais

com robôs. Além disso, nenhuma androide é dançarina exótica ou trabalhadora do sexo, como no filme. Essas mudanças demonstram uma intencionalidade de vincular os corpos femininos artificiais à sexualidade, que, ainda por cima, não marca negativamente os corpos masculinos da diegese.

Em um contexto de capitalismo decadente, em que as grandes corporações desumanizam não só os corpos masculinos andróides, mas também corpos masculinos humanos, os corpos femininos andróides são violentados com particular crueldade. O filme trabalha o discurso da empatia em relação aos robôs, mas utiliza da linguagem audiovisual de maneira ambígua, com planos e enquadramentos que reforçam esses processos de desumanização. Isso fica particularmente patente quando vemos a morte de Pris e de Zhora, mas também na construção da cena de sexo entre Deckard e Rachael, que, quando analisada em detalhes, pode ser entendida como uma cena de estupro. A desumanização é criada em discurso e reforçada pela imagem.

Ao olhar mais atentamente para a filmografia de Ridley Scott, diretor do filme, é possível perceber que, não só a memória é acionada como definidora do que faz as pessoas serem consideradas humanas, como também a capacidade de criação. A potência criativa (que pode ser, às vezes, também, reprodutiva) é, na maioria das vezes, inacessível aos andróides e almejada por eles.

No capítulo 6, apresento filmes mais recentes, como *Ex Machina*, *Ela* e *2046*, mostrando que os homens das diegeses idealizam a relação que estabelecem com as mulheres artificiais também presentes. Essas idealizações constroem fantasias românticas que, ainda que não sejam fisicamente violentas, também implicam na sujeição ou submissão delas.

No capítulo 7 discuto o filme *Ghost in the Shell* a partir de seu contexto *cyberpunk*, que implica no pessimismo em relação às estruturas político-econômicas de poder. Por meio da protagonista, Major, é possível traçar o histórico militar da criação dos ciborgues, bem como discutir como essas criaturas negociam o sentido de humanidade através de seus corpos híbridos. Se a memória prostética é que possui o corpo, conforme apresentado no filme, não é possível ter certeza sobre o quão real ela é e, portanto, como classificá-la. Além disso, aciono Mary Douglas para refletir sobre a noção de pureza aplicada ao conceito de humano, e de que forma corpos

ciborguizados, ao infundir ambiguidades em rígidos sistemas classificatórios, são, potencialmente, considerados impuros.

Por fim, o oitavo capítulo foi escrito como uma espécie de epílogo da pesquisa, relatando uma série de filmes que dialogam com as questões sobre corpo e tecnologia trazidas pelo pós-humanismo. Esses filmes borram os limites do humano por meio de máquinas, programas e artefatos, expandindo corpos e retirando-os de um domínio antropocentrado. Além disso, exploram aspectos políticos de construção anticapitalista, que privilegiam discussões que questionam a cisheteronormatividade, as performatividades de gênero normativas e o domínio branco e masculino.

A noção de passabilidade humana, que empresto e adapto dos estudos de gênero, é acionada como possível categoria analítica nessa pesquisa. Ela dialoga com a noção de *Vale de Estranheza* e permite a análise dos corpos femininos artificiais em termos de percepção e negociação. *Humanidade*, da forma como é apresentada nessas narrativas, tem fronteiras móveis, relacionais. Quando tomamos as personagens aqui apresentadas, percebe-se que são entendidas enquanto corpos *humanoides*, mas não necessariamente humanos. A passabilidade humana permite um embaralhamento de diferenças: as distinções arbitradas entre corpos entendidos como humanos e entendidos como não-humanos permanecem, mas se tornam, muitas vezes, imperceptíveis em virtude dos tensionamentos de critérios classificatórios. A possibilidade de indistinção humano e não-humano aparece, então, como um elemento perturbador.

Em muitos dos filmes que são abordados nessa pesquisa, as tecnologias ficcionais não desafiam a norma existente. O reforço de aspectos de feminilidade tradicional representa como desejáveis mulheres submissas e domesticadas. As expressões da sexualidade são negociadas, uma vez que a presença de sexo não é apresentada como algo intrinsecamente negativo. Pelo contrário, o sexo é presente na maioria das narrativas, mas deve ser direcionado aos homens proprietários dessas mulheres, de preferência domado pelo relacionamento monogâmico, especialmente o matrimônio. Fica patente a dificuldade das pessoas idealizadoras dessas narrativas fantásticas em criar algo que não seja igual, similar ou uma rasa extrapolação do que já vivemos hoje. Ana Rüsche, pesquisadora e escritora de ficção científica, já havia destacado isso a respeito de literatura:

Não deixa de ser curioso que gêneros literários com proposta de refletirem sobre mudanças sociais possuam como característica justamente as limitações nas configurações de suas utopias – aqui nos referimos aos gêneros denominados “ficção científica”, “ficção especulativa” e “ficção política”. Mesmo tendo à disposição todo o livre-arbítrio que estas formas artísticas presumem, a imaginação parece que encontra entraves no momento em que estas visões fantásticas são relatadas: aparentemente, há uma imensa liberdade criativa – estão autorizadas as viagens ao espaço e às mais longínquas civilizações alienígenas; os retornos ao passado são possíveis, assim como conhecer o futuro; a biologia que conhecemos pode receber novas regras; golpes de estado ocorrem a qualquer momento e impõem novas formas de organização social. Entretanto, esta liberdade criativa se limita, estancando na fronteira do “conhecido” (RÜSCHE, 2015, p. 12).

Em se tratando de mulheres robôs, o que vemos é uma sucessão de idealizações saudosistas, em que um passado que nunca existiu é evocado como modelo de feminilidade ideal. Isso inclui, além dos relacionamentos amorosos e sexuais, a constituição de família, as parentalidades e as formas de reprodução, sejam estas biológicas ou assistidas. As narrativas aqui escolhidas reiteram tipos de representação de feminilidades normativas.

O fato de a pesquisa se dar no cinema fantástico, com foco em ficção científica, impacta a percepção do recorte. Conforme debatido no primeiro capítulo, são as repetições e os tropos que ajudam a construir o entendimento de cada gênero cinematográfico. As fantasias coloniais que marcam o gênero (de colonização de territórios, mas também de colonização de corpos) que tanto alimentaram o *sci-fi*, têm consequências na construção dessas narrativas. As mulheres da ficção científica clássica, artificiais ou não, não são as mesmas mulheres do melodrama, do filme *noir* ou do faroeste.

A posição ocupada por mulheres artificiais em relação aos personagens humanos chama a atenção uma vez que, mesmo atendendo às normas de gênero, e levando-se em conta que, conforme Butler (BUTLER, 2022a, p. 193-194), gênero é aquilo que humaniza os corpos, o mesmo não acontece com essas personagens: gênero, sozinho, não é capaz de deslocá-las para o âmbito do humano. Dessa forma, nos filmes selecionados, gênero (e raça) têm suas fronteiras reafirmadas, ainda que, como já mencionado, a noção de humano seja desafiada. Isso levando-se em conta que essa própria noção de *humano*, ao longo da história, excluiu diversas pessoas, o

que vem a ser questionado por meio do conceito de pós-humano.

Nesse sentido, é importante destacar que, ao mesmo tempo que a maioria das personagens aqui pesquisadas sejam *peessoas*, que entabulam uma série de relações em diversas esferas com outras *peessoas*, elas não são consideradas *peessoas humanas*: estão sempre hierarquicamente abaixo daquilo que é entendido como humano. A noção de humano é definida reiteradamente por meio de uma série de critérios citados nas obras, que passam pela moralidade; pela presença de alma; pela capacidade de reprodução; pela memória e pela naturalidade paradigmática dos corpos. Esses critérios, ainda que muitas vezes matizados ou tornados ambíguos, são usados como justificativa para a derradeira desumanização das mulheres artificiais.

É interessante, também, que para essa tarefa, tantas vezes se faça uso de nomes e alegorias bíblicas. Ao acionar uma mitologia com um *corpus* extenso e de enorme impacto na sociedade (pelo menos aquela entendida como *euro-americana*), os autores das obras ampliam, intencionalmente ou não, a profundidade das leituras possíveis. Isso porque as obras herdam os sentidos e significados contidos nas narrativas originais de onde esses itens são tomados emprestados.

A abordagem sobre a expectativa que corpos femininos artificiais evocam muda gradualmente com o passar do tempo. No começo do século XX, em *Metrópolis*, a máquina é temida e causa horror e desconfiança. O percorrer do século permite que se fantasie a respeito de seu domínio e submissão sexual, de *Esposas de Stepford* a *Blade Runner*. Mas a chegada do século XXI cria novas expectativas: a submissão, dessa vez por meio de expectativas românticas, com o desejo de que correspondam ao afeto que lhes é dedicado por humanos. É de se questionar de que forma as relações entre humanos e máquinas se alterou ao longo de um século de narrativas fílmicas, impactando as extrapolações fantásticas sobre elas.

De toda forma, nessas ficções, é muito difícil visualizar uma mudança significativa nas estruturas sociais, uma vez que as poucas ameaças à norma são eliminadas. Embora algumas dessas narrativas proponham tecer críticas ao que retratam, e as pessoas espectadoras por certo possam ter respostas emocionais ou intelectuais nesse sentido, o fato é que os papéis delegados às mulheres artificiais nelas ainda são aqueles vinculados à submissão e à objetificação escopofílica. Conforme as palavras de Lauretis, “é ainda por ele [o homem] que mulheres devem

ser seduzidas à feminilidade e serem refeitas de novo e de novo como mulher”¹⁷³ (LAURETIS, 1984, p. 155). Tratam-se de narrativas de reafirmação de uma feminilidade tradicional, que implica um modelo muito específico e limitado de *ser humano* mas também, especialmente, de *ser mulher*.

De uma maneira geral, a ficção científica tende a ter uma resposta pessimista para os problemas que se apresentam nas narrativas. As propostas utópicas são minoritárias e o fatalismo distópico predomina e atrai o público. Conforme Per Schelde, “o primeiro paradoxo é que filmes de ficção científica tendem a retratar a ciência como tendo a melhor das intenções com as piores consequências possíveis”¹⁷⁴ (SCHELDE, 1993, p. 45). E, de fato, essas narrativas fílmicas são desesperançosas. Mas assim como De Matteo e Proietti, não sou partidária de “leituras apocalípticas tecnopessimistas” (DE MATTEO; PROIETTI, 2019, p. 15). Ao longo da minha vida vi o telefone se popularizar, depois o videocassete, a TV à cabo, o computador, a internet, o DVD, o telefone celular. Todos eles se incorporaram no meu cotidiano indelevelmente e com benefícios incontáveis. A discussão atual é sobre inteligências artificiais e *chatbots*, já mencionados aqui nessas reflexões. O meu pessimismo não é necessariamente sobre a existência dessas tecnologias, mas se volta para o monopólio tecnológico das grandes corporações na vida real em um contexto capitalista, o controle sobre nossos dados e sobre o que temos acesso, e a aparente impossibilidade de extrapolar futuros possíveis na ficção. Para Alice Martins:

O que está em pauta é a constatação empírica de quais as imagens projetadas, no cinema, sobre o futuro, têm como âncora o presente, seus conflitos e tensões. Nesse contexto, as mulheres não poderiam ganhar espaços de representação que não dialogassem com suas condições sócio-históricas, e as características que lhes são atribuídas no imaginário social (MARTINS, 2013, p. 244).

Assim, a criação de mulheres ficcionais dentro de padrões específicos de feminilidade, aparência e comportamento se relaciona com o próprio lugar que, historicamente, é delegado às mulheres no imaginário social. Por isso trouxe, ao longo da pesquisa, os nomes de todas as pessoas que roteirizaram e dirigiram os filmes

¹⁷³ Do original: “it is still for him that women must be seduced into femininity and be remade again and again as woman”.

¹⁷⁴ Do original: “Thus, the first paradox is that sf movies tend to portray science as having the best of intentions with the worst possible consequences”.

abarcados pelo recorte da pesquisa. Ainda que a Teoria do Autor, conforme elaborada pelos críticos da *Cahier du Cinema*, peque em não dar conta de reconhecer a dimensão da elaboração coletiva do cinema enquanto arte, é fato que o direcionamento discursivo se dá pelo conjunto proposto entre texto, imagem e som, guiados, majoritariamente pela pessoa responsável pela direção. Ao admitir que o cinema é uma arte colaborativa, pode ser uma aparente incoerência destacar o papel da direção nessa construção. Mas entendo a pessoa diretora como aquela que rege as demais atividades e que centraliza as escolhas técnicas e artísticas em torno da criação do filme.

Dessa forma, é inegável que os filmes fantásticos aqui abordados são concepções masculinas de futuros. Nos casos apontados, quase todos, com a notável exceção de *Metrópolis*, concebido e roteirizado por Thea von Harbou, são escritos e dirigidos por homens. E se *Metrópolis* bebe da fonte que é *A Eva Futura*, outros filmes posteriores se apropriam de elementos narrativos do filme, culminando em *Blade Runner*, que também serve de inspiração para uma série de obras posteriores. Essa linha do tempo demonstra o quanto os filmes estabelecem um diálogo interno, compondo uma rede de citações discursivas. Dessa forma, narrativas sobre corpos femininos artificiais reciclam temas, abordagens, personagens e eventos em um ciclo que já perdura um século. Alguns, ainda, incluem características autobiográficas ou camadas de autoralidade real e ficcional que se sobrepõem. Isso tudo também ajuda a explicar por que, diante de tantas possibilidades exploradas em outras ficções científicas, de outros subgêneros, as histórias de mulheres robôs ainda sejam tão normativas.

Pensar o *status* atribuído às feminilidades nas sociedades contemporâneas pode servir para entender porque tantos deles se fixam na criação de corpos femininos artificiais sexualmente submissos e porque, quando não correspondem a esse desejo de submissão, são retratados ora como indignos de confiança, ora como passíveis de serem violentados. E nessas concepções, as *mulheres*, especialmente as *mulheres artificiais* são colocadas como o *outro* em *futuros possíveis*, muitas vezes inspirados em *passados idealizados*. A insubordinação desse *outro* é entendida como vilania. O *outro*, essa figura que por meio de sua passabilidade humana aciona o *vale de estranheza*, é uma possível ameaça que deve ser aniquilada ou, então, submetida. Nossa simpatia pode recair sobre o *outro*, mas o senso de alerta está sempre

presente. A alteridade pode evocar distanciamento, estranhamento, separação. O *outro, a outra*, é uma mulher.

Esta pesquisa, quando ainda em fase de projeto, começou propondo a análise de três filmes: *Metrópolis*, *Blade Runner* e *Ex_Machina*, distantes temporalmente, mas emblemáticos no tratamento de suas personagens e significativamente lembrados quando se reflete sobre o tema robôs e andróides. No seu desenrolar, outros filmes se somaram a eles, com temáticas semelhantes, ampliando o campo a ser estudado. Minha hipótese inicial era de que os corpos de mulheres robôs e andróides seriam temidos e pouco confiáveis nessas narrativas. Mas conforme revi os títulos aqui apresentados, foi possível identificar outros padrões no tratamento dessas personagens.

Sim, em algumas dessas histórias elas realmente são colocadas como não confiáveis, ora porque são mulheres, ora porque não são humanas, muitas vezes por ambos os motivos. Essa inconfiabilidade ou, ainda, medo, a seu respeito também pode ser vinculado à noção de passabilidade. O temor reside na confusão classificatória causada por esses corpos, que desafiam fronteiras claras do que é *humano*, ainda que reiteradamente lhes sendo negada essa classificação. Nos mundos ficcionais em que habitam, o que pode e o que não pode ser entendido como humano está sempre em jogo. Nesse sentido, o lugar do *humano* é política, discursiva e ontologicamente negociado. Desafiar seus limites não é eliminar a existência deles. Mas a persistente maleabilidade desses critérios definidores coloca o *humano* em crise, desafiado por *corpos artificiais*. O medo que isso causa é constantemente presente e possibilitado, justamente, pela manutenção do sistema classificatório. O que essas narrativas escancaram é a forma como esses critérios são socialmente construídos e negociados e que, portanto, *humano* não é uma categoria *natural*.

Mas, em todas essas histórias, as personagens em alguma medida servem aos homens que estão próximos a elas, ou, ainda, existe a expectativa dessa servidão. Há uma série de temas recorrentes que aparecem ao longo dos filmes da pesquisa: a discussão sobre o limite da humanidade; a noção de alma, memória e individualidade; a inveja da capacidade de criação, em suas muitas camadas; a relação entre tecnologia e sexualidade; os tropos narrativos.

Em muitas dessas histórias, mulheres artificiais não têm o domínio sobre o

próprio corpo e não têm autonomia. São variações de um mesmo tema: a companheira, a esposa, a mãe, a sedutora. Mulheres idealizadas por homens. Mulheres criadas por grandes corporações (também dirigidas por homens). Mulheres que estejam por perto, que ouçam, que sorriam, que façam sexo (às vezes extrapolando o limite do consentimento sobre seus corpos). Em futuros, identificados ou não, próximos ou distantes, homens solitários ou saudosos do passado podem ser proprietários de corpos femininos, fornecidos por empresas da mais alta tecnologia. Como robôs, *robotas*, são escravas mulheres de um sistema capitalista dominado por homens. É de se perguntar que diferença faria na diversidade de personagens apresentadas e na forma como são retratadas e definidas, caso mais mulheres escrevessem e dirigissem essas histórias.

De toda forma é significativo que, embora haja um ímpeto de dominação masculina sobre os corpos femininos artificiais, que muitas vezes passa pelo desejo sexual e pela ideação romântica, a concretização de um controle dócil e consentido ou mesmo de um relacionamento que perdure entre pessoas humanas e não-humanas, não se faz presente. Falsa Maria jamais se contém (e é punida com a morte por isso). Joanna, em sua versão robótica, provavelmente permanecerá ao lado de seu marido, mas apenas porque é programada para isso. Rachael foge com Deckard para salvar sua vida, em uma proposta de romance mal definido, mas morre em algum momento posterior. Ava decide viver autonomamente e escapa de sua prisão de vidro, deixando Caleb para trás. O relacionamento entre mulheres artificiais e homens humanos, na mesma lógica heteronormativa presente nas narrativas, embora apresentado de maneira provocativa, jamais se estabelece como algo possível ou viável. Isso se deve, provavelmente, aos próprios limites do *humano* impostos e negociados. Da mesma forma que casamentos interétnicos ou interreligiosos já sofreram sanções em determinados contextos sócio-históricos, embaralhar essas fronteiras seria provocar o temor e a estranheza, quebrando barreiras que são essenciais para a manutenção das estruturas sociais nessas películas. Os filmes propõem, de fato, uma separação ontológica entre tipos de humanidade ou de não-humanidade. Mesmo não havendo uma fixidez, há uma tentativa de fixar o conceito de *humano*.

Além disso, o temor em torno da possibilidade de autonomia dessas personagens é uma constante. Se Thompson e Bordwell afirmam que o cinema de

gênero se constrói sobre o medo de certas pessoas de minorias oprimidas (BORDWELL; THOMPSON, 2013, p. 527), é possível concluir, também, que de acordo com essas narrativas, uma mulher liberta e dona de seu corpo seria aterradora para os homens ao seu redor, trazendo, mesmo, o caos social, como demonstrado.

Evoco Susan Sontag para dizer que esse trabalho não buscou *interpretar conteúdos*, uma vez que a “interpretação sempre indica uma insatisfação (consciente ou inconsciente) com a obra, um desejo de substituí-la por outra coisa” (SONTAG, 2021a, p. 24). Toda essa pesquisa parte do que é dado pelos próprios filmes. Dessa forma, sabendo que a obra se organiza em torno de escolhas orquestradas pela pessoa que a dirige, também entendo que ela, por ser, justamente, audiovisual, precisa ser analisada como tal. Por esse motivo, além de sua textualidade, expressa nos diálogos, busquei fazer uma detalhada descrição das escolhas de linguagem audiovisual, como planos, cortes, enquadramentos, direção de arte e figurino, pois esses elementos informam a pessoa espectadora sobre posicionamentos discursivos e demais intencionalidades.

Conforme, ainda, elabora Sontag, é “Claro que nunca temos uma reação puramente estética às obras de arte [...] Mas tampouco seria apropriado termos uma reação moral a algo numa obra de arte no mesmo sentido em que reagimos a uma ação na vida real” (SONTAG, 2021b, p. 40). Assim, da mesma forma que minha postura em relação à tecnologia - real e fictícia - não é pessimista - embora não necessariamente seja de otimismo rasgado - ao analisar os filmes propostos nesse recorte, apontando as reiteradas concepções machistas que perpassam as narrativas, não quero, com isso, diminuir suas qualidades técnicas e artísticas.

Na arte, o “conteúdo” é, por assim dizer, o pretexto, o objetivo, o chamariz, que leva a consciência a engajar em processos essencialmente formais de transformação. É assim que podemos apreciar de boa-fé obras de arte que, consideradas em termos de “conteúdo”, nos parecem moralmente censuráveis” (SONTAG, 2021b, p. 43).

Uma obra de arte pode ser propagandística. Ela pode carregar discursos, saberes, ditames e sentidos que são abertos ao debate. Mas, acima de tudo, uma obra de arte instiga. A moralidade da diegese pode até, algumas vezes, refletir, mas não necessariamente é aquela da vida real. Os filmes trazem ações que podem ser

consideradas *moralmente censuráveis*, nos termos de Sontag, mas, afinal, o que dialoga com a pessoa espectadora é o espetáculo das imagens e sons. Personagens femininas como as aqui apresentadas, organizadas assim, como um coletivo de recorrências, não são necessariamente *ruins* ou *mal escritas* ou *pouco desenvolvidas*. Elas são interessantes da forma como foram elaboradas. Esse conjunto de filmes, colocados lado a lado em um contexto histórico, forma um panorama revelador e instigante sobre a relação entre tecnologia, gênero e sexualidade, como essa pesquisa demonstra.

E é dessa forma que posso constatar o sofrimento de Rachael, encurralada, lutando pela sua vida, e a violência com que ela, Pris e Zhora são tratadas, e ainda ter em *Blade Runner* um de meus filmes preferidos, tão impressionante em sua escala e construção de universo, e a humanidade trágica de suas replicantes, por exemplo. Constatar as relações construídas de maneira interna ao universo fílmico não significa descartar a obra, que pode ser apreciada, analisada e discutida. Essa pesquisa só foi possível, exatamente, com a existência dessas *mulheres artificiais no cinema fantástico*.

De toda forma, a convergência discursiva ao longo de quase um século de obras cinematográficas fantásticas (e mais de um século de literárias) sobre mulheres artificiais é deveras chamativa. Levando-se em conta o quanto o cinema é influenciado pela sociedade ao seu redor, fica claro que, pelo menos em contexto euro-estadunidense, não se chegou nem perto do que pode ser considerado uma utopia tecnológica. A relação que humanos estabelecem com suas máquinas é desigual dentro e fora das telas. Propostas feministas e anticapitalistas podem prover um outro mundo possível, remodelando ou revolucionando a relação entre gênero e grandes corporações responsáveis pelas tecnologias. Para Per Schelde, a “ficção científica é cheia de homens cientistas que sonham em criar a raça perfeita e perfeitamente dócil” (SCHELDE, 1993, p. 219). O cinema fantástico, nos moldes como tem sido fabulado nesse último século, também está cheio de homens cientistas e de homens usuários de tecnologia ávidos pela mulher perfeita e perfeitamente dócil.

Referências textuais

ADELMAN, Miriam; RUGGI, Lennita. Corpo, identidade e a política da beleza- algumas reflexões teóricas. In: SILVA, Cristiani Bereta da; ASSIS, Glauca de Oliveira; KAMITA, Rosana C. (org.). *Novos Olhares, Muitos Lugares*. Florianópolis: Editora Mulheres, 2007.

ANZALDÚA, Gloria. Falando em línguas: uma carta para as mulheres escritoras do terceiro mundo. *Revista Estudos Feministas*, v.8, n.1, p. 229-236. Florianópolis, 2000.

ASIMOV, Isaac. *Eu, Robô*. São Paulo: Aleph, 2014.

ATWOOD, Margaret. *O Conto da Aia*. Rio de Janeiro: Rocco, 2017.

AUMONT, Jacques et al. *A estética do filme*. Campinas: Papirus, 1999.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. *Dicionário Teórico e Crítico de Cinema*. Campinas: Papirus, 2012.

BACHMANN, Holger. The Production and Contemporary Reception of Metropolis. In: MINDEN, Michael; BACHMANN, Holger (orgs.). *Fritz Lang's Metropolis: Cinematic Visions of Technology and Fear*. Rochester: Camden House, 2000. p. 3-46.

BARAD, Karen. 2003: Posthumanist Performativity: Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter. *Signs: Journal of Women in Culture and Society*, Chicago, The University of Chicago, v. 28, n. 3, p. 801-830, 2003.

BARBOSA, Andréa. Imagem, pesquisa e antropologia. *Cadernos de Arte e Antropologia*, Salvador, v. 3, n. 2, p. 3-8, 2014.

BARRY, Iris. "The Cinema: Metropolis", *The Spectator*, 26 March 1927. In: MINDEN, Michael; BACHMANN, Holger (ed.). *Fritz Lang's Metropolis: Cinematic Visions of Technology and Fear*. Suffolk: Camden House, 2002. p. 104-105.

BELTING, Hans. *Antropologia da imagem*. Lisboa: KKYM, 2014.

BERNAVA, Cristian Carla. *Violência e Feminino no Cinema Contemporâneo*. 2010. 210f. Dissertação (Mestrado em Sociologia) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2010.

BERTELLINI, Giorgio. Restoration, Genealogy and Palimpsest: on some historiographical questions. In: MINDEN, Michael; BACHMANN, Holger (ed.). *Fritz Lang's Metropolis: Cinematic Visions of Technology and Fear*. Suffolk: Camden House, 2002. p. 140-158.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. *A Arte do Cinema*. Campinas: Unicamp/EDUSP, 2013.

BRAIDOTTI, Rosi. *The Posthuman*. Cambridge: Polity Press, 2018.

BREDER, Debora. A câmera como escalpelo: corpo e gênero segundo David Cronenberg. *Alceu*, Rio de Janeiro, v. 13, n. 26, p. 27-43, jan.-jun. 2013.

BROWN, William. Destroy Visual Pleasure: Cinema, Attention, and the Digital Female Body (Or, Angelina Jolie Is a Cyborg). In: MULVEY, Laura; ROGERS, Anna Backman: *Feminisms*. p. 54-64. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2015.

BUTLER, Judith. O Parentesco é Sempre Tido como Heterossexual?. *Cadernos Pagu*, Campinas, n. 21, p. 219-260, 2003.

_____. *Undoing Gender*. New York: Routledge, 2004.

_____. *Quadros de Guerra: quando a vida é passível de luto?*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2015.

_____. *Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2022a.

_____. *Corpos que pesam: Sobre os limites discursivos do Sexo*. In: LOURO, Guacira, Lopes. *O Corpo Educado: pedagogias da sexualidade*. Belo Horizonte: Autêntica, 2022b. p. 195- 219.

CAIUBY, Sylvia Novaes. Imagem, magia e imaginação: desafios ao texto antropológico. *Mana*, Rio de Janeiro, v. 14, n. 2, p. 455-475, 2008.

_____. Entre a Harmonia e a Tensão: as relações entre Antropologia e imagem. *Revista Antropológicas*, Recife, ano 13, v. 20 (1+2), p. 9-26, 2009.

CÂNDIDO, Marcia Rangel; FERES Jr., João. Representação e estereótipos de mulheres negras no cinema brasileiro. *Revista Estudos Feministas*, Florianópolis, 27(2), out. 2019.

CAPEK, Karel. *R.U.R (Rossum's Universal Robots)*. 2019. Disponível em: <<https://www.gutenberg.org/ebooks/59112>>. Acesso em: 20 mar. 2020.

CARNEIRO, Gabriel; SILVA, Paulo Henrique da (orgs.). *100 Melhores Filmes Fantásticos Brasileiros*. Belo Horizonte: Letramento, 2023 (no prelo).

CARONIA, Antonio. *Il Cyborg: Saggio sull'uomo artificiale*. Milano: Shake Edizione, 2008.

CARROLL, Noël. *A Filosofia do Horror*. Campinas: Papyrus, 1999.

CRENSHAW, Kimberlé. Documento para o encontro de especialistas em aspectos da discriminação racial relativos ao gênero. *Revista Estudos Feministas*, Florianópolis, ano 10, n. 1, p. 171-188, jan.- jun. 2002.

CRICHTON, Michael. *O Parque dos Dinossauros*. Porto Alegre: L & PM, 2009.

CLYNES, Manfred E.; KLINE, Nathan S. Cyborgs and Space. *Astronautics*, p. 26- 76, 1960. Disponível em: <<https://web.mit.edu/digitalapollo/Documents/Chapter1/cyborgs.pdf>>. Acesso em: 26 jul. 2022.

CODELUPPI, Vanni (org.). *Blade Runner Reloaded*. Milão: FrancoAngeli, 2017.

COLLINS, Patricia Hill. *Pensamento feminista negro: conhecimento, consciência e a*

política do empoderamento. São Paulo: Boitempo, 2019.

_____. *Interseccionalidade*. São Paulo: Boitempo, 2021.

COSTA, Claudia de Lima; ÁVILA, Eliana. Gloria Anzaldúa, a consciência mestiça e o "feminismo da diferença". *Revista Estudos Feministas*, Florianópolis, vol. 13, n. 3, set.-dez. 2005.

CRICHTON, Michael. *O Parque dos Dinossauros*. Rio de Janeiro: Rocco, 2009.

DEBERT, Guita Grin, ALMEIDA, Heloisa Buarque. Entrevista com Sherry Ortner. *Cadernos Pagu*, Campinas, n.38, p.427-447 jul. dez. 2006.

DELEUZE, Gilles. *Cinema 1: A Imagem-Movimento*. São Paulo: Editora 34, 2018.

DE MATTEO, Giovanni; PROIETTI, Salvatore. Altri spazi, in controtempo: letture e visioni dalle nuove frontiere della fantascienza. *Philosophy Kitchen #10*. Filosofia e fantascienza- Spazi, tempi e mondi altri, ano 6, p. 13-34, mar. 2019.

DICK, Philip K. *Androides Sonham Com Ovelhas Elétricas*. São Paulo: Aleph, 2017.

DIDI-HUBERMAN, Georges. O rosto e a terra. Onde começa o retrato, onde se ausenta o rosto. *Porto Arte*, Porto Alegre, v. 9, n. 16, p. 61-82, mai. 1998.

DIDINO, Gianluca. Mondi dentro mondi: Eterotopie e iperoggetti nella narrativa di Kim Stanley Robinson. *Philosophy Kitchen #10*. Filosofia e fantascienza- Spazi, tempi e mondi altri, ano 6, p. 75-88, mar. 2019.

DOUGLAS, Mary. *Pureza e Perigo*. São Paulo: Perspectiva, 1976.

_____. *Pureza e Perigo*. Lisboa: Edições 70, 1991.

ELSAESSER, Thomas. Innocence restored: reading and rereading a classic. In: MINDEN, Michael; BACHMANN, Holger (ed.). *Fritz Lang's Metropolis: Cinematic Visions of Technology and Fear*. p. 123-139. Suffolk: Camden House, 2002.

FERREIRA, Glauco B. "A(r)tivismos" cinematográficos queer of color. as ações de resistência e agência do coletivo Queer Women of Color Media Arts Project. *Aceno-Revista de Antropologia do Centro-Oeste*, Cuiabá, v. 2, n. 3, jan.-jul. 2015.

FOUCAULT, Michel. *Vigiar e Punir: História da violência nas prisões*. Petrópolis: Vozes, 1986.

_____. *A História da Sexualidade 1: A vontade de Saber*. Rio de Janeiro: Graal, 1999.

FREHSE, Fraya. Potencialidades de uma etnografia das ruas do passado. *Cadernos de Campo*, São Paulo, n. 14-15, p. 299-317, 2006.

FREUD, Sigmund. O inquietante. in: _____ *História de uma neurose infantil (O homem dos lobos): além do princípio do prazer e outros textos*. São Paulo: Companhia das Letras, 2010. p. 328-376.

GAINES, Jane. White Privilege and Looking Relations: Race and Gender in Feminist Film Theory. *Cultural Critique*, Minneapolis, n. 4, p. 59-79, 1986.

GELL, Alfred. A tecnologia do encanto e o encanto da tecnologia. *Concinnitas*, Rio de Janeiro, ano 6, vol. 1, n. 8, jul. 2005.

GIBSON, William. *Neuromancer*. São Paulo: Aleph, 2016.

GIDDENS, Anthony. *Modernidade e Identidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

GROSSI, Miriam Pillar. Identidade de gênero e sexualidade. *Antropologia em primeira mão*. Florianópolis, p. 1-18, 1998.

GRUNVALD, Vi Pinheiro. *Existências, insistências e travessias: sobre algumas políticas e poéticas de travestimento*. 2016. 387f. Tese (Doutorado em Antropologia) - Universidade de São Paulo. Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, 2016.

HAAS, Willy. "Two Major Film Premieres", 21 January 1927. In: MINDEN, Michael; BACHMANN, Holger (ed.). *Fritz Lang's Metropolis: Cinematic Visions of Technology and Fear*. Suffolk: Camden House, 2002. p. 84-85.

HALBERSTAM, Jack. *Gaga Feminism: Sex, Gender and the End of Normal*. Boston: Beacon Press, 2012.

HALL, Stuart. Quem precisa de identidade? In: SILVA, Tomás Tadeu (org.). *Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais*. Petrópolis: Vozes, 2011.

HANSON, Ellis (ed.). *Out Takes: Essays on Queer Theory and Film*. Durham: Duke: University Press, 1999.

HARAWAY, Donna. Manifesto Ciborgue- Ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: HARAWAY, Donna; HARI, Kunzru; TOMAZ, Tadeu (org.). *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autêntica, 2009. p. 22-118.

HARBOU, Thea Von. *Metrópolis*. São Paulo: Aleph, 2019.

HARVEY, David. O Tempo e o Espaço no Cinema Pós-Moderno. In: _____ *A Condição Pós-Moderna: Uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural*. São Paulo: Edições Loyola, 2008. p. 277-289.

HIKIJ, Rose Satiko Gitirana. Antropólogos vão ao cinema: observações sobre a constituição do filme como campo. *Cadernos de campo*, São Paulo, v. 7, n. 7, p. 91-113, 1998.

_____. *Imagem-Violência: etnografia de um cinema provocador*. São Paulo: Terceiro Nome, 2012.

HOFFMANN, E. T. A. *The Sandman*. Londres: Penguin Random House, 2016.

HOOKS, bell. Atitude Revolucionária. in: _____ *Olhares Negros: Raça e Representação*. São Paulo: Elefante, 2019. p. 30-43.

_____. O Olhar Opositor: Mulheres Negras Espectadora. in: _____ *Olhares Negros: Raça e Representação*. São Paulo: Elefante, 2019. p. 214- 240.

HUYSSSEN, Andreas. The Vamp and the Machine: Technology and Sexuality in Fritz Lang's *Metropolis*. *New German Critique*, n. 14/25, p. 221-237, 1981.

JOHNSTON, Claire. Women's Cinema as Counter-Cinema. In: MACKENZIE, Scott (org.). *Film Manifestos and Global Cinema Cultures*. Los Angeles: University of California Press, 2014. p. 347-356.

JORDANOVA, Ludmilla. Science, Machines and Gender. In: MINDEN, Michael; BACHMANN, Holger (orgs.). *Fritz Lang's Metropolis: Cinematic Visions of Technology and Fear*. Rochester: Camden House, 2000. p. 173-197.

KAPLAN, Ann. *A Mulher e o Cinema: os dois lados da câmera*. Rio de Janeiro: Rocco, 1995.

KIM, Joon Ho. *Imagens da Cibercultura: As figurações do ciborgue e do ciberespaço no cinema*. 2005. 231f. Dissertação (Mestrado em Antropologia) – Departamento de Antropologia, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2005.

KRACAUER, Siegfried. *From Caligari to Hitler: A psychological history of the German Film*. Princeton: Princeton University Press, 2004.

KUNZRU, Hari. Genealogia do Ciborgue. In: HARAWAY, Donna; HARI, Kunzru; TOMAZ, Tadeu (org.). *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autêntica, 2009. p. 17-32.

LAND, Nick. Collasso. *Lo Sguardo Rivista di Filosofia*. Limiti e confini del postumano. n. 24, p. 269-279, 2017.

LANDSBERG, Alison. Prosthetic Memory: Total Recall and Blade Runner. *Body & Society*, v. 1 (3-4), p. 175-189, 1995.

LAURETIS, Teresa de. *Alice Doesn't: Feminism, semiotics, cinema*. Londres: MacMillan, 1984.

_____. *Technologies of Gender: essays on theory, film and fiction*. Indianapolis: Indiana University Press, 1987.

LE GUIN, Ursula K. *A Mão Esquerda da Escuridão*. São Paulo: Aleph, 2014.

LEVIN, Ira. *O Bebê de Rosemary*. São Paulo: Darkside, 2022.

L'ISLE-ADAM, Villiers de. *A Eva Futura*. São Paulo: EDUSP, 2001.

MACHO, Thomas. Animali, Uomini, Macchine. Per un umanesimo inclusivo. *Lo Sguardo Rivista di Filosofia*. Limiti e confini del postumano. n. 24, p. 13-26, 2017.

MALUF, Sônia Weidner. Corporalidade e desejo: Tudo sobre minha mãe e o gênero na margem. *Revista Estudos Feministas*, Florianópolis, v. 10, n. 1, p. 143-153, 2002.

MARAZZI, Antonio. *Uomini, Cyborg e Robot Umanoidi: Antropologia dell'uomo artificiale*. Roma: Carocci, 2019.

MARCHESINI, Roberto. Possiamo parlare di una filosofia postumanista?. *Lo Sguardo Rivista di Filosofia*. Limiti e confini del postumano. n. 24, p. 27-50, 2017.

MARCUS, George; CUSHMAN, Dick. Ethnographies as texts. *Annual Review of Anthropology*, v. 11, p. 25-69, 1982.

MARTÍN, Sebastián Miguel. All the Park's a Stage: Westworld as the Metafictional Frankenstein. *ES Review. Spanish Journal of English Studies*, v. 39, p. 51–67, 2018.

MARTINS, Alice Fátima. *Saudades do Futuro: Ficção científica no cinema e o imaginário social sobre o devir*. Brasília: Editora UnB, 2013.

MEAD, Margaret. *Sexo e Temperamento*. São Paulo: Perspectiva, 2009.

MCCLINTOCK, Anne. *Couro Imperial: Raça, gênero e sexualidade no embate colonial*. Campinas: UNICAMP, 2010.

MCLUHAN, Marshall. *Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem*. São Paulo: Cultrix, 2012.

MILDEN, Michael. The Critical Reception of Metropolis. In: MILDEN, Michael; BACHMANN, Holger (ed.). *Fritz Lang's Metropolis: Cinematic Visions of Technology and Fear*. Suffolk: Camden House, 2002. p. 47-56.

MISKOLCI, Richard. *Teoria Queer: Um aprendizado pelas diferenças*. Belo Horizonte: Autêntica, 2013.

MOISSEEFF, Marika. O Que se Encobre na Violência das Imagens de Procriação dos Filmes de Ficção Científica. *Mana*, Rio de Janeiro, v. 11, n. 1, p. 235-265, 2005.

MORI, Masahiro. The Uncanny Valley. *IEEE Robotics & Automation Magazine*, p. 98-100, jun. 2012.

MORIN, Edgar. *O Homem e a Morte*. Rio de Janeiro: Imago, 1997.

_____. *O Cinema ou O Homem Imaginário: Ensaio de Antropologia Sociológica*. São Paulo: É, 2014.

MULVEY, Laura. Prazer visual e cinema narrativo. In: XAVIER, Ismail (org.). *A Experiência do cinema: antologia*. Rio de Janeiro: Edições Graal, Embrafilme, 1983. p. 437-453.

NOTTE, Riccardo. *You, Robot: Antropologia della vita artificiale*. Firenze: Vallecchi, 2005.

OLIVEIRA, Roberto Cardoso de. *O trabalho do antropólogo*. São Paulo: UNESP, 2000.

ORTNER, Sherry B. Está a Mulher Para o Homem Assim Como a Natureza para a Cultura?. In: Rosaldo, Michele Z.; Lamphere, Louise (orgs.). *A mulher, a cultura e a sociedade*. RJ: Paz e Terra, 1979. p. 95-120.

PEREIRA, Carmela Morena Zigoni. *Antropologia do set: corpos estendidos e conectivos na produção cinematográfica*. 2013. 236f. Tese (Doutorado em Antropologia) – Departamento de Antropologia, Universidade de Brasília. Brasília, 2013.

PERNIOLA, Mario. *The Sex Appeal of the Inorganic*. New York: Continuum, 2004.

PETALAS, Enno. The City of The Future – a film of ruins. On the work of the Munich Film Museum. In: MINDEN, Michael; BACHMANN, Holger (ed.). *Fritz Lang's Metropolis: Cinematic Visions of Technology and Fear*. Suffolk: Camden House, 2002. p. 111-122.

PRECIADO, Paul. *Manifesto contrassexual*. São Paulo: n-1 edições, 2014.

PRINS, Baukje; MEIJER, Irene Costera. Como os corpos se tornam matéria: entrevista com Judith Butler. *Estudos Feministas*, Florianópolis, v. 10, n. 1, p. 155-167, 2002.

PUTTI, Riccardo. O Imaginário Visual do Pós-Humano: Uma leitura antropológica entre cinema e arte contemporânea. *GIS - Gesto, Imagem E Som - Revista de Antropologia*, São Paulo, v. 3, n. 1, p. 106-129, 2018.

ROBINSON, Tasha. We're losing all our Strong Female Characters to Trinity Syndrome. *The Dissolve*, jun. 2014. Disponível em: <<https://thedissolve.com/features/exposition/618-were-losing-all-our-strong-female-characters-to-tr/>>. Acesso em: 04 jun. 2018.

RIEDER, John. On Defining SF, or Not: Genre Theory, SF, and History. *Science Fiction Studies*, v. 37, n. 2, p. 191-209, jul. 2010.

RUBIN, Gayle. *Políticas do Sexo*. São Paulo: Ubu, 2017.

_____. Estudando subculturas sexuais: Escavando as etnografias das comunidades gays em contextos urbanos da América do Norte. *Teoria e Cultura, Juiz de Fora*, v. 13, n. 1, p. 247-288, jun, 2018.

RÜSCHE, Ana. *Utopia, feminismo e resignação em The left Hand of Darkness e The Handmaid's Tale*. 139f. Tese (Doutorado em Estudos Linguísticos e Literários em Inglês) - Departamento de Letras Modernas, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2015.

RUTSKY, R. L. The Mediation of Technology and Gender: Metropolis, Nazism and Modernism. In: MINDEN, Michael; BACHMANN, Holger (ed.). *Fritz Lang's Metropolis: Cinematic Visions of Technology and Fear*. Suffolk: Camden House, 2002. p. 217-246.

SCHELDE, Per. *Androids, Humanoids, and Other Science Fiction Monsters: science and soul in science fiction films*. Nova York: New York University Press, 1993.

SCOTT, Joan Wallach. Gênero: uma categoria útil de análise histórica. *Educação & Realidade*, Porto Alegre, v. 20, n. 2, p. 71-99, 1995.

SHAVIRO, Steven. *O Corpo Cinemático*. São Paulo: Paulus, 2015.

SHELLEY, Mary. *Frankenstein: Ou o Moderno Prometeu*. São Paulo: Martin Claret, 2002.

SHOHAT, Ella; STAM, Robert. *Crítica da Imagem Eurocêntrica: multiculturalismo e*

representação. São Paulo: Cosac Naify, 2005.

SILVER, Anna Krugovoy. The Cyborg Mystique: The Stepford Wives and Second Wave Feminism. *Arizona Quarterly: A Journal of American Literature, Culture, and Theory*, Tucson, v. 58, n. 1, p. 60-76, 2002.

SOBCHACK, Vivian. "American Science Fiction Film: An Overview". In: SEED, David (ed.). *A companion to Science Fiction*. Hoboken: Blackwell Publishing, 2005.

SOBRAL, Luís Felipe. *Bogart Duplo de Bogart: pistas da persona cinematográfica de Humphrey Bogart, 1941-1946*. São Paulo: Terceiro Nome, 2015.

SONTAG, Susan. Contra a interpretação. In: _____ *Contra a Interpretação e Outros Ensaios*. São Paulo: Companhia das Letras, 2021a. p. 15-29.

_____. Sobre o estilo. In: _____ *Contra a Interpretação e Outros Ensaios*. São Paulo: Companhia das Letras, 2021b. p. 30-57.

SORLIN, Pierre. *Sociologia del Cine: La Apertura Para la Historia de Manãna*. México: Fondo de Cultura Económica, 1985.

STRATHERN, Marilyn. Sujeito ou objeto? As mulheres e a circulação de bens de valor nas terras altas da Nova Guiné. In: _____ *O Efeito Etnográfico*. São Paulo: Cosac Naify, 2014. p. 109-132.

_____. Gênero de Uma Perna Só. *Gis – Gesto, Imagem e Som Revista de Antropologia*, São Paulo, v. 3, n.1, p.363-378, jul. 2018.

TELOTTE, J. P. Human Artifice and the Science Fiction Film. *Film Quarterly*, v. 36, n. 3, p. 44-51, 1983.

TURING, Alan M. Computing Machinery and Intelligence. *Mind: A Quarterly Review of Psychology and Intelligence*, v. LIX, n. 236, p. 433-460, out. 1950.

UNESCO. *I'd Blush If I Could*: closing gender divides in digital skills through education. 2019. Disponível em: <<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000367416/PDF/367416eng.pdf.multi.page=1>>. Acesso em: 24 mai. 2023.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. *Ensaio Sobre a Análise Fílmica*. Campinas: Papyrus, 2002.

VERNANT, Jean Pierre. *Mito e Pensamento Entre os Gregos*: Estudo de psicologia histórica. São Paulo: Paz e Terra, 1990.

WACHOWSKI, Lana. Speech. In: HOLLYWOOD Reporter, The. *Lana Wachowski's HRC Visibility Award Acceptance Speech (Transcript)*. Disponível em: <<https://www.hollywoodreporter.com/news/lana-wachowskis-hrc-visibility-award-382177>>. Acesso em: 4 jul. 2018.

WACHOWSKI, Lilly. Letter. In: BAIM, Tracy. *Second Wachowski filmmaker sibling comes out as trans*. Windy City Times, mar. 2016. Disponível em: <<http://www.windycitymediagroup.com/lgbt/Second-Wachowski-filmmaker-sibling-comes-out-as-trans-/54509.html>>. Acesso em: 4 jun. 2018.

WEBBER, Andrew. Canning the Uncanny: The construction of visual desire in Metropolis. In: MINDEN, Michael; BACHMANN, Holger (ed.). *Fritz Lang's Metropolis: Cinematic Visions of Technology and Fear*. Suffolk: Camden House, 2002. p. 251-271.

WELLS. H. G. "Mr. Wells Reviews a Current Film", The New York Times Magazine, 17 april 1927. In: MINDEN, Michael; BACHMANN, Holger (ed.). *Fritz Lang's Metropolis: Cinematic Visions of Technology and Fear*. Suffolk: Camden House, 2002. p. 94-99.

WIENER, Norbert. *Cybernetics: os Control and communication in the Animal and the Machine*. Cambridge: The M.I.T. Press, 1985.

WITTMANN, Isabel. *Corpo, Gênero e Identidade: Experiências transgênero na cidade de Manaus*. 2016. 150f. Dissertação (Mestrado em Antropologia Social) -

Departamento de Antropologia Social, Universidade Federal do Amazonas, Manaus, 2016.

_____. Etnografia do/no Cinema: Algumas questões metodológicas e epistemológicas. In: Actas XII RAM 2017 Tomo I. P. 9655-9663. Disponível em: <<https://ram2017.com.ar/?p=2144>>. Acesso em: 17 jan. 2019. Posadas, 2017.

_____. Gênero e Cinema na Rede: o "Feito por Elas" como ferramenta de reflexão. *Áltera*, João Pessoa, v. 2, n. 9, Dossiê Campos de extensão universitária na antropologia brasileira, p. 155-181, jul./dez. 2019a.

_____. "O Corpo Nasce de uma Identidade" - Reflexões sobre a construção do corpo em experiências transgênero. *Cadernos de Campo*, São Paulo, v. 28, n. 2, p. 86-107, 2019b.

_____. *Retrato de Uma Jovem em Chamas*. in: Estante da Sala, 2020. <<https://estantedasala.com/retrato-de-uma-jovem-em-chamas/>>. Acesso em: 16 ago. 2022.

_____. *Reflexões Sobre Nudez e Sexo no Cinema*. in: Feito por Ela, 2022. Disponível em: <<https://feitoporelas.com.br/reflexoes-sobre-sexo-e-nudez-no-cinema/>>. Acesso em: 5 ago. 2022.

_____. O Duplo, de Juliana Rojas. In: CARNEIRO, Gabriel; SILVA, Paulo Henrique da (orgs.). *100 Melhores Filmes Fantásticos Brasileiros*. Belo Horizonte: Letramento, 2023 (no prelo).

Referências audiovisuais

2001: Uma Odisseia no Espaço [2001: A Space Odyssey]. Direção: Stanley Kubrick. Roteiro: Stanley Kubrick. Metro-Goldwyn-Mayer, 1968, (149 min.), son., color.

2012. Direção: Roland Emmerich. Roteiro: Roland Emmerich, Harald Kloser. Columbia Pictures, 2009, (158 min.), son., color.

2046- Os Segredos do Amor [2046]. Direção: Wong Kar-Wai. Roteiro: Wong Kar-wai. Jet Tone Films, 2004, (129 min.), son., color.

A AMEAÇA Veio do Espaço [It Came From Outer Space]. Direção: Jack Arnold. Roteiro: Harry Essex, Ray Bradbury. Universal International Pictures, 1953, (81 min.), son., PB.

A BONECA do Amor [Die Puppe]. Direção: Ernst Lubitsch. Roteiro: Hanns Kräly, Ernst Lubitsch. Projektions-AG Union, 1919, (66 min.), mudo, PB.

A CHEGADA [Arrival]. Direção: Denis Villeneuve. Roteiro: Eric Heisserer. Lava Bear Films, 2016, (116 min.), son., color.

A CLEVER Dummy. Direção: Herman C. Raymaller. Roteiro: Mack Sennett. Keystone Film Company, 1917, (23 min.), mudo, PB.

A DECADÊNCIA de uma Espécie [The Handmaid's Tale]. Direção: Volker Schlöndorff. Roteiro: Harold Pinter. Bioskop Film, 1990, (109 min.), son., color.

ADMIRÁVEL Mundo Novo [Brave New World]. Direção: Leslie Libman e Larry Williams. Roteiro: Dan Mazur, David Tausik. Dan Wigutow Productions, 1998, (87 min.), son., color.

A FADA do Repolho [La Fée Aux Choux]. Direção: Alice Guy. Roteiro: Alice Guy. Société des Etablissements L. Gaumont, 1896, (1 min.), mudo, PB.

A FEITICEIRA [Bewitched]. Criação: Sol Saks. Ashmont Productions, 1964-1972, son., color.

AFTER Yang. Direção: Kogonada. Roteiro: Kogonada. A24, 2021, (96 min.), son., color.

A.I. Inteligência Artificial [Artificial Intelligence: AI]. Direção: Steven Spielberg. Roteiro: Steven Spielberg. Warner Bros., 2001, (146 min.), son., color.

ALIEN: Covenant. Direção: Ridley Scott. Roteiro: John Logan; Dante Harper. Twenty Century Fox, 2017, (122 min.), son., color.

ALIEN, o Oitavo Passageiro. Direção: Ridley Scott. Roteiro: Dan O'Bannon. Brandywine Productions, 1979, (115 min.), son., color.

ALMA em Suplício [Mildred Pierce]. Direção: Michael Curtiz. Roteiro: Randal MacDougall. Warner Bros., 1945, (111 min.), son., PB.

A LOJA da Esquina [The Shop Around the Corner]. Direção: Ernst Lubitsch. Roteiro: Samson Raphaelson. Metro-Goldwyn-Mayer, 1940, (99 min.), son., PB.

ALRAUNE. Direção: Michael Curtiz, Edmund Fritz. Roteiro: Richárd Falk. Hunnia Filmvállalat, 1918, (80 min.), mudo, PB.

ALRAUNE. Direção: Henrik Galeen. Roteiro: Hanns Heinz Ewers, Henrik Galeen. Ama-Film GmbH, 1928, (108 min.), mudo, PB.

ALRAUNE, die Henkerstochter, genannt die rote Hanne. Direção: Eugen Illés, Joseph Klein. Roteiro: Carl Froelich, Georg Tatzelt. Luna-Film, 1918, (88 min.), mudo, PB.

AMOR à Flor da Pele [In the Mood for Love]. Direção: Wong Kar-Wai. Roteiro: Wong Kar-Wai. Block 2 Pictures, 2000, (98 min.), son., color.

A MULHER Biônica [The Bionic Woman]. Criação: Kenneth Johnson. Harve Bennett Productions, 1976-1978, son., color.

A NOITE DOS MORTOS-VIVOS. [Night of the Living Dead]. Direção: George Romero. Roteiro: John A. Russo, George Romero. Image Ten, 1968, (96 min.), son., PB.

AS ESPOSAS de Stepford [The Stepford Wives]. Direção: Bryan Forbes. Roteiro: William Goldman. Palomar Pictures, 1975, (115 min.), son., color.

A VIGILANTE do Amanhã: Ghost in the Shell [Ghost in the Shell]. Direção: Rupert Sanders. Roteiro: Jamie Moss; William Wheeler, Ehren Kruger. Paramount Pictures, 2017, (107 min.) son., color.

A VINGANÇA das Esposas de Stepford. [Revenge of the Stepford Wives]. Direção: Robert Fuest. Roteiro: David Wiltse. Edgar J. Scherick Associates, 1980, (96 min.), son., color.

BE Natural: A História não Contada da Primeira Cineasta do Mundo. [Be Natural: The Untold Story of Alice Guy-Blaché]. Direção: Pamela B. Green. Roteiro: Pamela B. Green, Joan Simon, Alison McMahan. Wildwood Enterprises, 2018, (103 min.), son., color.

BLACK Mirror. Criação: Charlie Brooker. Zeppotron, 2011-, son., color.

BLADE Runner, o Caçador de Androides [Blade Runner]. Direção: Ridley Scott. Roteiro: Hampton Fancher; David Webb Peoples. The Ladd Company, 1982, (117 min.), son., color.

BLADE Runner 2049. Direção: Denis Villeneuve. Roteiro: Hampton Fancher; Michael Green. Alcon Entertainment, 2017, (164 min.), son., color.

BRANCO Sai, Preto Fica. Direção: Adirley Queirós. Roteiro: Adirley Queirós. Cinco da Norte, 2014, (90 min.), son., color.

CARAS e Caretas. [Family Ties]. Criação: Gary David Goldberg. Paramount Television, 1982-1989, son., color.

CARRO Rei. Direção: Renata Pinheiro, Sergio Oliveira. Roteiro: Renata Pinheiro, Sergio Oliveira, Leo Pyrata. Aroma Filmes, 2021. (99 min.), son., color.

CASABLANCA. Direção: Michael Curtiz. Roteiro: Julius J. Epstein, Philip G. Epstein, Howard Koch. Warner Bros., 1942, (102 min.), son., PB.

CRIMES do Futuro. [Crimes of the Future]. Direção: David Cronenberg. Roteiro: David Cronenberg. Emergent Films Ltd., 1970, (70 min.), son., color.

CRIMES do Futuro. [Crimes of the Future]. Direção: David Cronenberg. Roteiro: David Cronenberg. Serendipity Point Films, 2022, (107 min.), son., color.

CRASH: Estranhos Prazeres. [Crash]. Direção: David Cronenberg. Roteiro: David Cronenberg. Alliance Communications Corporation, 1996, (100 min.), son., color.

DIAS Perigosos - Realizando Blade Runner. [Dangerous Days: Making Blade Runner]. Direção: Charles de Lauzirika. Blade Runner Partnership, 2007, (214 min.), son., color.

ELA [Her]. Direção: Spike Jonze. Roteiro: Spike Jonze. Annapurna, 2013, (126 min.), son., color.

ELA Disse. [She Said]. Direção: Maria Schrader. Roteiro: Rebecca Lenkiewicz. Universal Pictures, 2022, (129 min.), son., color.

ENCONTROS e Desencontros [Lost in Translation]. Direção: Sofia Coppola. Roteiro:

Sofia Coppola. Focus Features, 2003, (102 min.), son., color.

EXISTENZ [eXistenZ]. Direção: David Cronenberg. Roteiro: David Cronenberg. Dimension Films, 1999, (97 min.), son., color.

EX_MACHINA: Instinto Artificial [Ex Machina]. Direção: Alex Garland. Roteiro: Alex Garland. Universal, 2014, (108 min.), son., color.

FAMÍLIA Moderna [Modern Family]. Criação: Steven Levitan, Christopher Lloyd. Levitan / Lloyd, 2009-2020, son., color.

FILHOS da Esperança [Children of Men]. Direção: Alfonso Cuarón. Roteiro: Alfonso Cuarón, Timothy J. Sexton, David Arata, Mark Fergus e Hawk Ostby. Universal Pictures, 2006, (109 min.), son., color.

FRANKENSTEIN. Direção: James Whale. Roteiro: Garrett Fort, Francis Edward Faragoh. Universal Pictures, 1931, (70 min.), son., PB.

FUGA de Nova York [Escape From New York]. Direção: John Carpenter. Roteiro: John Carpenter, Nick Castle. AVCO Embassy Pictures, 1981, (109 min.), son., color.

FUGA no Século 23 [Logan's Run]. Direção: Michael Anderson (1976), dir. Michael Anderson. Roteiro: David Zelag Goodman. Metro-Goldwyn-Mayer, 1976, (119 min.), son., color.

GATTACA: A Experiência Genética [Gattaca]. Direção: Andrew Niccol. (1997), dir. Andrew Niccol. Roteiro: Andrew Niccol. Columbia Pictures, 1997, (106 min.), son., color.

GILDA. Direção: Charles Vidor. Roteiro: Marion Parsonnet. Columbia Pictures Corporation, 1946, (110 min.), son., PB.

HOFFMANN'S Erzählungen. Direção: Richard Oswald. Roteiro: Fritz Friedmann-Frederich, Richard Oswald. Lothar Stark-Film, 1916, (67 min.), mudo, PB.

HOMEM de Ferro. [Iron Man]. Direção: Jon Favreau. Roteiro: Mark Fergus, Hawk Ostby, Art Marcum, Matt Holloway. Paramount Pictures, 2008, (122 min.), son., color.

HOMUNCULUS, 1. Teil. Der künstliche Mensch. Direção: Otto Rippert. Roteiro: Robert Reinert, Otto Rippert, Robert Neuss. Deutsche Bioscop GmbH, 1916, (69 min.), mudo, PB.

HOMUNCULUS, 2. Teil: Das geheimnisvolle Buch. Direção: Otto Rippert. Roteiro: Robert Reinert, Otto Rippert, Robert Neuss. Deutsche Bioscop GmbH, 1916, (75 min.), mudo, PB.

HOMUNCULUS, 3. Teil: Die Liebeskomödie des Homunculus. Direção: Otto Rippert. Roteiro: Robert Reinert, Otto Rippert, Robert Neuss. Deutsche Bioscop GmbH, 1916, (64 min.), mudo, PB.

HOMUNCULUS, 4. Teil: Die Rache des Homunculus. Direção: Otto Rippert. Roteiro: Robert Reinert, Otto Rippert, Robert Neuss. Deutsche Bioscop GmbH, 1917, (68 min.), mudo, PB.

HOMUNCULUS, 5. Teil: Die Vernichtung der Menschheit. Direção: Otto Rippert. Roteiro: Robert Reinert, Otto Rippert, Robert Neuss. Deutsche Bioscop GmbH, 1917, (52 min.), mudo, PB.

HOMUNCULUS, 6. Teil: Das Ende des Homunculus. Direção: Otto Rippert. Roteiro: Robert Reinert, Otto Rippert, Robert Neuss. Deutsche Bioscop GmbH, 1917, (59 min.), mudo, PB.

I LOVE Lucy. Direção: William Asher, James V. Kern, Marc Daniels e Ralph Levy. Desilu Productions, 1951-1957, son., color.

INDIANA Jones e a Última Cruzada [Indiana Jones and the Last Crusade]. Direção: Steven Spielberg. Roteiro: Jeffrey Boam. Paramount Pictures, 1989, (127 min.), son., color.

INDIANA Jones e o Templo da Perdição [Indiana Jones and the Temple of Doom]. Direção: Steven Spielberg. Roteiro: Willard Huyck, Gloria Katz. Paramount Pictures, 1984, (118 min.), son., color.

INTERESTELAR. [Interstellar]. Direção: Christopher Nolan. Roteiro: Jonathan Nolan, Christopher Nolan. Paramount Pictures, 2014, (149 min.), son., color.

JANELA Indiscreta. [Rear Window]. Direção: Alfred Hitchcock. Roteiro: John Michael Hayes. Alfred J. Hitchcock Productions, 1964, (112 min.), son., color.

JEANNE Dielman. [Jeanne Dielman, 23, quai du commerce, 1080 Bruxelles]. Direção: Chantal Akerman. Roteiro: Chantal Akerman. Paradise Films, 1975, (202 min.), son., color.

JOHNNY Mnemonic, o Cyborg do Futuro. [Johnny Mnemonic]. Direção: Robert Longo. Roteiro: William Gibson. TriStar Pictures, 1995, (103 min.), son., color.

JURASSIC Park - Parque dos Dinossauros. [Jurassic Park]. Direção: Steven Spielberg. Roteiro: Michael Crichton, David Koepp. Universal Pictures, 1993, (127 min.), son., color.

LUCY. Direção: Luc Besson. Roteiro: Luc Besson. EuropaCorp, 2014, (89 min.), son., color.

MAD Max: Estrada da Fúria. [Mad Max: Fury Road]. Direção: George Miller. Roteiro: George Miller, Brendan McCarthy, Nick Lathouris. Village Roadshow Pictures, 2015, (120 min.), son., color.

MALCOLM. [Malcolm in the Middle]. Criação: Linwood Boomer. Satin City Productions, 2000-2006, son., color.

MATRIX. [The Matrix]. Direção: Lana Wachowski, Lilly Wachowski. Roteiro: Lilly Wachowski, Lana Wachowski. Warner Bros., 1999, (136 min.), son., color.

MATRIX Reloaded. [The Matrix Reloaded]. Direção: Lana Wachowski, Lilly Wachowski. Roteiro: Lilly Wachowski, Lana Wachowski. Warner Bros., 2003, (138 min.), son., color.

MATRIX Resurrections. [The Matrix Resurrections]. Direção: Lana Wachowski. Roteiro: Lana Wachowski, David Mitchell, Aleksandar Hemon. Warner Bros., 2021, (148 min.), son., color.

MATRIX Revolutions. [The Matrix Revolutions]. Direção: Lana Wachowski, Lilly Wachowski. Roteiro: Lilly Wachowski, Lana Wachowski. Warner Bros., 2003, (129 min.), son., color.

METRÓPOLIS. [Metropolis]. Direção: Fritz Lang. Roteiro: Thea von Harbou. Universum Film, 1927, (153 min.), mudo, PB.

MINORITY Report: A Nova Lei. [Minority Report]. Direção: Steven Spielberg. Roteiro: Scott Frank, Jon Cohen. Twentieth Century Fox, 2002, (145 min.), son., color.

MULHERES Perfeitas [The Stepford Wives]. Direção: Frank Oz. Roteiro: Paul Rudnick. Paramount Pictures, 2004, (93 min.), son., color.

NÃO Me Abandone Jamais. [Never Let Me Go]. Direção: Mark Romanek. Roteiro: Alex Garland. DND Films, 2010, (103 min.), son., color.

NÃO Se Preocupe, Querida. [Don't Worry Darling]. Direção: Olivia Wilde. Roteiro: Katie Silberman. New Line Cinema, 2022, (123 min.), son., color.

NINOTCHKA. Direção: Ernst Lubitsch. Roteiro: Charles Brackett, Billy Wilder, Walter Reisch. Metro-Goldwyn-Mayer Studios, 1939, (110 min.), son., PB.

O BEBÊ de Rosemary. [Rosemary's Baby]. Direção: Roman Polanski. Roteiro: Roman Polanski. William Castle Productions, 1968, (137 min.), son., color.

O *CONTO da Aia*. [The Handmaid's Tale]. Criação: Bruce Miller. Daniel Wilson Productions, 2017-, son., color.

O *DIA Depois de Amanhã*. [The Day After Tomorrow]. Direção: Roland Emmerich. Roteiro: Roland Emmerich, Jeffrey Nachmanoff. Twentieth Century Fox, 2004, (124 min.), son., color.

O *DIA Em Que a Terra Parou*. [The Day the Earth Stood Still]. Direção: Robert Wise. Roteiro: Edmund H. North. Twentieth Century Fox, 1951, (92 min.), son., PB.

O *EXTERMINADOR do Futuro*. [The Terminator]. Direção: James Cameron. Roteiro: James Cameron; Gale Anne Hurd. Hemdale, 1984, (107 min.), son., color.

O *FANTASMA do Futuro*. [Ghost in the Shell]. Direção: Mamoru Oshii. Roteiro: Kazunori Itô. Kôdansha, 1995, (83 min.), son., color.

O *HOMEM de Seis Milhões de Dólares*. [The Six Million Dollar Man]. Criação: Kenneth Johnson. Harve Bennett Productions, 1974-1978, son., color.

O *JOGO da Imitação*. [The Imitation Game]. Direção: Morten Tyldum. Roteiro: Graham Moore. Black Bear Pictures, 2014, 114 min., son., color.

O *MILAGRE Veio do Espaço*. [*batteries not included]. Direção: Matthew Robbins. Roteiro: Brad Bird, Matthew Robbins, Brent Maddock, S.S. Wilson. Universal Pictures, 1987, (106 min.), son., color.

O *QUINTO Elemento*. [The Fifth Element]. Direção: Luc Besson. Roteiro: Luc Besson, Robert Mark Kamen. Gaumont, 1997, (126 min.), son., color.

OS *CAÇADORES da Arca Perdida*. [Raiders of the Lost Ark]. Direção: Steven Spielberg. Roteiro: Lawrence Kasdan. Paramount Pictures, 1981, (115 min.), son., color.

OS *CONTOS de Hoffmann*. [The Tales of Hoffmann]. Direção: Emeric Pressburger, Michael Powell. Roteiro: Emeric Pressburger, Michael Powell. The Archer, 1951, (133 min.), son., color.

OS DUELISTAS. [*The Duelists*]. Direção: Ridley Scott. Roteiro: Gerald Vaughan-Hughes. Paramount Pictures, 1977, (100 min.), son., color.

OS JETSONS. [*The Jetsons*]. Criação: Joseph Barbera, William Hanna. Hanna-Barbera Productions, 1962-1963, son., color.

OS MARIDOS de Stepford. [*The Stepford Husbands*]. Direção: Fred Walton. Roteiro: Ken Wheat, Jim Wheat. Edgar J. Scherick Associates, 1996, (120 min.), son., color.

O VINGADOR do Futuro. [*Total Recall*]. Direção: Paul Verhoeven. Roteiro: Ronald Shusett, Dan O'Bannon, Gary Goldman. Carolco Pictures, 1990, (113 min.), son., color.

O VINGADOR do Futuro. [*Total Recall*]. Direção: Len Wiseman. Roteiro: Kurt Wimmer, Mark Bomback. Total Recall, 2012, (118 min.), son., color.

PARIS Pode Esperar. [*Paris Can Wait*]. Direção: Eleanor Coppola. Roteiro: Eleanor Coppola. Lifetime Films, 2016, (92 min.), son., color.

PROMETHEUS. Direção: Ridley Scott. Roteiro: Jon Spaihts, Damon Lindelof. Twentieth Century Fox, 2012, (124 min.), son., color.

PSICOSE. [*Psycho*]. Direção: Alfred Hitchcock. Roteiro: Joseph Stefano. Shamley Productions, 1960, (109 min.), son., PB.

REEL Injun. Direção: Neil Diamond, Catherine Bainbridge, Jeremiah Hayes. Roteiro: Catherine Bainbridge, Neil Diamond, Jeremiah Hayes. National Film Board of Canada, 2009, (85 min.), son., color.

RETRATO de Uma Jovem em Chamas. [*Portrait de la Jeune Fille en Feu*]. Direção: Céline Sciamma. Roteiro: Céline Sciamma. Lilies Films, 2019, (122 min.), son., color.

SEGUINDO os Fatos. [*Follow This*]. BuzzFeed Studios, 2018, son., color.

SENSE8. Criação: J. Michael Straczynski, Lana Wachowski, Lilly Wachowski. Direção: Lana Wachowski, Lilly Wachowski, James Mcteigue, Tom Tykwer, Dan Glass. Roteiro: J. Michael Straczynski, Lana Wachowski, Lilly Wachowski, Aleksander Hemon, David Mitchell. Nachos Productions, 2015-2018, son., color.

SER ou Não Ser. [To Be or Not to Be]. Direção: Ernst Lubitsch. Roteiro: Edwin Justus Mayer. Romaine Film Corporation, 1942, (99 min.), son., PB.

SOB a Pele. [Under the Skin]. Direção Jonathan Glazer. Roteiro: Walter Campbell, Jonathan Glazer. Film4, 2013, (108 min.), son., color.

STAR Trek: A Nova Geração [Star Trek: The Next Generation]. Criação: Gene Roddenberry. Paramount Domestic Television, 1987-1994, son., color.

STAR Wars: Episódio IV – Uma Nova Esperança. [Star Wars: A New Hope]. Direção: George Lucas. Roteiro: George Lucas. Lucasfilm, 1977, (121 min.), son., color.

STAR Wars: Episódio V- O Império Contra-Ataca. [Star Wars: Episode V: The Empire Strikes Back]. Direção: Irvin Kershner. Roteiro: Leigh Brackett, Lawrence Kasdan. Lucasfilm, 1980, (124 min.), son., color.

STAR Wars Episódio VI: O Retorno do Jedi. [Star Wars: Episode VI - Return of the Jedi, 1983] Direção: George Lucas. Roteiro: Lawrence Kasdan, George Lucas. Lucasfilm, 1983, (133 min.), son., color.

THE STEPFORD Children. Direção: Alan J. Levi. Roteiro: William Bleich. Edgar J. Scherick Associates, 1987, (96 min.), son., color.

THE TROUBLE With Being Born. Direção: Sandra Wollner. Roteiro: Roderick Warich, Sandra Wollner. Das kleine Fernsehspiel, 2020, (94 min.), son., color.

TITANE. Direção: Julia Ducournau. Roteiro: Julia Ducournau. Kazak Productions, 2021, (108 min.), son., color.

THX 1138. Direção: George Lucas. Roteiro: George Lucas, Walter Murch. American

Zoetrope, 1971, (86 min.), son., color.

UMA AVENTURA na Martinica. [To Have and Have Not]. Direção: Howard Hawks. Roteiro: Jules Furthman, William Faulkner. Warner Bros., 1944, (100 min.), son., PB.

UMA CILADA Para Roger Rabbit. [Who Framed Roger Rabbit]. Direção: Robert Zemeckis. Roteiro: Jeffrey Price, Peter S. Seaman. Touchstone Pictures, 1988, (104 min.), son., color.

UM LUGAR Qualquer. [Somewhere]. Direção: Sofia Coppola, Roteiro: Sofia Coppola. Focus Features, 2010, (97 min.), son., color.

VAMPIROS de Almas. [Invasion of the Body Snatchers]. Direção: Don Siegel. Roteiro: Daniel Mainwaring. Allied Artists Pictures, 1956, (80 min.), son., PB.

VIAGEM à Lua. [Le Voyage dans la Lune]. Direção: Georges Méliès. Roteiro: Georges Méliès. Méliès Studios, 1902, (13 min.), mudo, PB.

VIDEODROME: A Síndrome do Vídeo. [Videodrome]. Direção: David Cronenberg. Roteiro: David Cronenberg. Filmplan International, 1983, (87 min.), son., color.

VINGADORES: Era de Ultron. [Avengers: Age of Ultron]. Direção: Joss Whedon. Roteiro: Joss Whedon. Marvel Studios, 2015, (141 min.), son., color.

WANDA VISION. Criação: Jac Schaeffer. Marvel Studios, 2021, son., color.

WESTWORLD: Onde Ninguém Tem Alma. [Westworld]. Direção: Michael Crichton. Roteiro: Michael Crichton. Metro-Goldwyn-Mayer, 1973, (88 min.), son., color.

WESTWORLD. Criação: Lisa Joy, Jonathan Nolan. Bad Robot, 2016-2022, son., color.