

**PONTÍFICA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL
FAMECOS - PPGCOM
Programa de Pós-Graduação em Comunicação
Mestrado em Comunicação Social**

Arquivo X e o Pensamento Tecnológico
Civilização Maquinística e Projeção Utópica do homem e do mundo

PEDRO HENRIQUE BAPTISTA REIS

**Porto Alegre
Março de 2009**

Pedro Henrique Baptista Reis

**Arquivo X e o Pensamento Tecnológico:
Civilização Maquinística e Projeção Utópica do homem e do mundo**

**Dissertação apresentada como requisito para
obtenção do grau de Mestre pelo Programa
de Pós-Graduação da Faculdade dos Meios
de Comunicação Social da Pontifícia
Universidade Católica do Rio Grande do Sul**

Orientador: Prof. Dra. Ana Carolina D. Escosteguy

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

R375a Reis, Pedro Henrique Baptista
Arquivo X e o pensamento tecnológico : civilização
maquinística e projeção utópica do homem e do mundo /
Pedro Henrique Baptista Reis. – Porto Alegre, 2009.
186 f. il.

Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) –
Faculdade de Comunicação Social, PUCRS, 2009.

Orientador: Profa. Dra. Ana Carolina Damboriarena
Escosteguy.

1. Comunicação. 2. Estudos Culturais. 3. Pensamento
Tecnológico. 4. Novas Utopias. 5. Cibercultura. 6. Ficção
Científica. I. Escosteguy, Ana Carolina Damboriarena. II.
Título.

CDD 301.14

**Ficha Catalográfica elaborada por
Nívea Bezerra Vasconcelos e Silva CRB 10/1255**

Pedro Henrique Baptista Reis

**Arquivo X e o Pensamento Tecnológico:
Civilização Maquinística e Projeção Utópica do homem e do mundo**

**Dissertação apresentada como requisito para
obtenção do grau de Mestre pelo Programa
de Pós-Graduação da Faculdade dos Meios
de Comunicação Social da Pontifícia
Universidade Católica do Rio Grande do Sul**

Aprovada em ____ de _____ de _____

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Francisco Rüdiger – PUC-RS

Prof. Dr. Bernardo Lewgoy – UFRGS

RESUMO

Arquivo X e o Pensamento Tecnológico: Civilização Maquinística e Projeção Utópica do homem e do mundo

Apoiados pelas proposições teóricas de Francisco Rüdiger (2002, 2006, 2007, 2008) e Lucien Sfez (1994, 1996, 2002), acrescidas de proposições de autores que versam sobre o gênero específico da Ficção Científica – como Isaac Asimov (1984) e Adam Roberts (2000) – e sobre o fenômeno da cibercultura – como André Lemos (2002), Sydney Eve Matrix (2006), Scott Bukatman (1998) e Erick Felinto (2005) – balizaremos a análise de um produto cultural em específico: três episódios da série de televisão norte-americana da rede Fox, *Arquivo X* (1993-2002). A partir destas recuperações teóricas, relacionadas com a mídia e as novas tecnologias, prosseguiremos a uma análise de um produto cultural específico – três episódios da série de televisão *Arquivo X* (1993-2002) – que nos levará à reflexão sobre como esse produto cultural de ficção articula ou não categorias e índices do pensamento tecnológico e das novas utopias tecnológicas. Trata-se de uma retomada, uma discussão dos problemas apresentados pela recuperação teórica através da perspectiva de um produto cultural, que se insere ao mesmo tempo em que se associa ao gênero da Ficção Científica.

PALAVRAS-CHAVE: Comunicação, Estudos Culturais, Pensamento Tecnológico, Novas Utopias, Cibercultura.

ABSTRACT

X-Files and the Technological Thought: Mechanistic Civilization and the Utopic Projection of Men and World

Based on the theoretical propositions of Francisco Rüdiger (2002, 2006, 2007, 2008) and Lucien Sfez (1994, 1996, 2002), and acknowledging authors such as Isaac Asimov (1984), Adam Roberts (2000), that analyze Science Fiction, Scott Bukatman (1998), André Lemos (2002), Sydney Eve Matrix (2006) and Erick Felinto (2005), that analyze the phenomena of cyberculture, we intend to guide an analyses of a specific cultural product: three selected episodes from the successful television show from the 1990's and early 2000's, *X-Files* (1993-2002). Those backgrounds speak of the transformations that contemporary society experiences in relation to the new technologies. From this point of view, the objective here is to identify the articulation of certain imaginaries related to the technological thinking and the utopic projection of the world as they reveal themselves in the narrative of this Science Fiction TV show.

KEYWORDS: Communication, Cultural Studies, Technological Thinking, New Utopias, Cyberculture.

AGRADECIMENTOS

Começarei agradecendo minha família, principalmente meu pai, Paulo, e minha mãe, Maria Inês, pelo apoio financeiro e emocional concedido ao longo destes últimos dois anos de perseguições teóricas. Porém, agradeço mais do que tudo à minha mulher, Débora, que sempre me apoiou, amou e incentivou, nunca deixando que eu desistisse ou me entristecesse ao longo da trilha de autores, pesquisas, artigos, aulas e discussões. Ela foi minha rocha, minha vida inteira, sempre disposta a discutir tudo aquilo que para mim era mais importante e para ela eram apenas palavras.

Também agradeço muito à minha querida orientadora, a Professora Doutora Ana Carolina Escosteguy, a qual me acompanha desde os tempos de Bolsa de Iniciação Científica e Trabalho de Conclusão ainda nos tempos de Graduação. Se não fosse pela força, inteligência e empenho que ela dedica a todos os seus alunos interessados esse trabalho jamais teria existido e os conhecimentos e percepções de mundo oriundas dele também não. Como guia nesta senda teórica entre a tecnologia e o homem, encontrei no professor doutor Francisco Rüdiger um amigo, um mentor – quase co-orientador – e, mais do que tudo isso, uma referência a ser seguida e admirada. Ficam como marcos de eficiência, produtividade e também de carinho e paciência.

Espero que a fé e amizade depositadas em mim nestes quase 10 anos de estudo da sociedade, da comunicação, do homem e da tecnologia, possam encontrar eco nestas mais de 180 páginas que certamente ecoam as tantas pessoas, livros, momentos e palavras que me marcaram nesta estrada sinuosa, mas não sem seus atrativos e recompensas.

*“Teu pai encarregou-me de ensinar-te tudo isto, para seres um dizedor de
palavras e um fazedor de feitos”*
O discurso da Fênix, Ilíada, ix. 443.

“Psychologists often speak of the denial of an unthinkable evil or a misplacement of shared fears. Anxieties taking the form of a hideous monster for whom the most horrific human attributes can be ascribed. What we can’t possibly imagine ourselves capable of we can blame on the ogre, the hunchback, on the lowly half-breed”
-- Dana Scully, no episódio Post-Modern Prometheus.

“Fear. It’s the oldest tool of power. If you’re distracted by fear of those around you, it keeps you from seeing the actions of those above you”
-- Fox Mulder, no episódio Blood.

SUMÁRIO

1. ILUDA, SEDUZA, OFUSQUE:.....	9
<i>Introdução.</i>	
2. A VERDADE ESTÁ LÁ FORA.....	17
2.1. "EL AANIGOO AHOOTE".....	17
<i>Pensamento Tecnológico, Civilização Maquinística e Projeção Utóptica.</i>	
2.2. RESISTA OU SIRVA:.....	36
<i>Kellner e o embate interno inerente aos produtos culturais.</i>	
3. TODAS AS MENTIRAS APONTAM PARA A VERDADE.....	42
3.1. NEGUE TUDO:.....	42
<i>A Ficção Científica e Os Arquivos X.</i>	
3.2. ACREDITE NA MENTIRA.....	62
<i>Os Arquivos X: Três episódios, três análises.</i>	
3.2.1 GHOST IN THE MACHINE (O Fantasma na Máquina).....	62
3.2.2 KILL SWITCH (Vivendo no Ciberespaço).....	98
3.2.3 FIRST PERSON SHOOTER (Mundo Virtual).....	130
4. TUDO MORRE.....	163
<i>Conclusão.</i>	
5. NÃO CONFIE EM NINGUÉM.....	174
5.1 MAS SE MOVE SIM.....	174
<i>Bibliografia Teórica.</i>	
5.2 DESCULPAS SÃO POLÍTICA.....	182
<i>Bibliografia Ficcional.</i>	
<i>Filmografia.</i>	
5.3 O FIM.....	185
<i>Episódios analisados e filmes da série Arquivo X.</i>	

1. ILUDA, SEDUZA, OFUSQUE¹

Introdução

O período pré-moderno viu nascer uma época que colocou o homem como centro do mundo, centralizando-o na existência de tudo que pudesse ser apreciado entre a terra e as estrelas. O velho teocentrismo dava, então, lugar à razão e ação instrumentais; era chegada a era da razão, antropocentrismo para o mundo e heliocentrismo para o universo. O homem, por pensar, existia; o mundo, por ser pensado, poderia ser transformado. Surgia a figura da máquina: um aparato técnico e científico que poderia exercer as funções até então restritas ao intelecto e capacidades físicas humanas. Ainda no século XVII, quando o mundo via em Descartes (1596-1650), Leibniz (1646-1716), Sir Isaac Newton (1643-1727), o surgimento, pela primeira vez desde os gregos quase dois milênios antes, de uma ciência experimental que contemplava o cosmos para poder reorganizá-lo, compreendê-lo, retirar-lhe o mistério mágico-religioso que cercava suas origens e cerceava seus rumos desde a origem da humanidade nas primeiras civilizações; aí ressurgiria a máquina como proposição privilegiada de explicação do mundo: um imenso conjunto de engrenagens, como o relógio de Galileu Galilei (1564-1642), em 1595.

Até agora, era sempre possível, apesar das exações de indivíduos e grupos, referir-se ao destino eterno de um mundo que impunha, em definitivo, a sua lei. As liberdades tomadas com esta lei só tocavam um pequeno número de rincões, uma economia (ou gestão de um *oikos*) restrita, e o resto da Terra podia contrabalançar os efeitos destas licenças. Já não ocorre o mesmo hoje em dia e a luta entre destino e liberdade toma um ar de epopéia universal. Os relatos de ficção científica, descrevendo a morte da Terra e a obrigação de partir para colonizar outros planetas, outrora tomados como fantasia de escritores, parecem ter passado à categoria das realidades conjecturáveis.

[...] Este conflito de princípios tem repercussões práticas que preocupam fortemente o público (SFEZ, 1995, p.51).

¹ No original: *Deceive, Inveigle, Obfuscate*.

Este trabalho visa adentrar essa temática histórica que culmina na contemporaneidade com o avanço da indústria cultural, que apoiada pelo capitalismo transforma-se em Cultura da Mídia e que, na virada do séc. XX para o séc. XXI, se caracteriza através de um conjunto independente, porém interconectado, de fenômenos que convencionamos chamar de “cibercultura” (LEMOS, 2002; RÜDIGER, 2002, 2006, 2007, 2008). Para alguns chamada de pós-modernidade (LYOTARD, 1979) e por outros de supermodernidade (AUGÉ, 1992), o momento atual da civilização humana revela a temática de múltiplos imaginários, “múltiplos futuros possíveis”² (BUKATMAN, 1998, p.11), articulando constantemente a forma como, individual e coletivamente, principalmente através dos meios de comunicação, o homem se encarrega da “produção de mitos, de visões de mundo e estilos de vida” (SILVA, 2003, p.22) através não apenas de seus pensamentos e ações, mas também através dos artefatos culturais que surgem num mundo cada dia mais transformado em imagens. Em Debord (1967, p.14), entendemos esse mundo como “relação social entre pessoas mediada por imagens”. “É cada vez mais evidente que a sociedade, cada vez mais definida por um sistema de representações eletrônicas, é baseada numa ficção aceita, ou uma ‘alucinação consensual’, para usar a definição de William Gibson para ciberespaço”³ (BUKATMAN, 1998, p.30). Este “imaginário social”, esta ficção aceita, que se instala “por contágio” (SILVA, p.13) transforma a maneira como a sociedade vê simbolicamente a si própria, num processo inexorável que demanda, se não exige, a nossa anuência a uma carga de sentidos que escapa à primeira vista, porém, em profundidade, revela um projeto que tem em seu cerne o que convencionamos chamar, apoiados novamente em Rüdiger (2007), de pensamento tecnológico.

Objetiva-se, portanto, em primeiro plano, perceber e analisar essa nova fase constitutiva da civilização humana que se caracteriza pela permanência da máquina

² No original: *Multiple mock futures.*

³ No original: “*It’s increasingly evidente that society, ever more defined by a system of eletronic representation, is based on an accepted fiction, or a ‘consensual hallucination’, to use William Gibson’s definition of cyberspace*”

não apenas como figura explicativa da realidade, mas como senha para o surgimento de um futuro calculado e projetado na fina linha que separa os pesadelos de destruição, pobreza e impotência dos sonhos e fantasias mais delirantes acerca da morte, da vida – ou mesmo uma outra forma de vida – e da vontade de poder sobre nossas condições de existência. A premissa principal aqui é de que não apenas de forma tangível, mas também imaginativamente, a humanidade esteja fantasiando e projetando que toda a realidade seja controlável, planejável. Neste prisma, entendemos que a “ficção científica”, em específico, “é uma resposta à ciência e tecnologia como percebida pelos habitantes da sociedade de bens de consumo” (BALLARD, 1984, p.99)⁴.

E é a própria humanidade, ao se caracterizar como tecnológica e ambicionar, como conjunto de sociedades, se aprofundar ainda mais nesta senda que nos serve como justificativa para a execução deste trabalho. De fato, apoiados no estudo de Sfez (1996) sobre as novas utopias de caráter tecnológico, que visam a transformação da condição humana em termos de natureza e saúde, entendemos que esse processo de transformação se vale da literatura de ficção, aqui, principalmente um gênero surgido no séc. XIX que se convencionou chamar de Ficção Científica⁵:

A Ficção Científica é uma forma cultural que articula simbolicamente nosso acesso à vida que vai surgindo com o avanço da tecnociência maquinística. O entretenimento costuma ser sua principal função, mas ela a isso não se resume, visto que sua criação é algo devidamente pensado. A ressonância que o gênero obtém entre o público que o consome depende de sua capacidade de divertir, sem se desconectar dos problemas, anseios e ansiedades que, mesmo de forma latente, fazem ou vão fazendo parte do modo de vida do homem contemporâneo (RÜDIGER, 2008, p.137).

⁴ No original: “*science fiction is a response to science and technology as perceived by the inhabitants of the consumer goods society*”.

⁵ No terceiro capítulo deste trabalho, *Todas as Mentiras Apontam para a Verdade*, nos aprofundaremos na história e contextualização deste gênero que primeiramente se restringiu ao campo da literatura, mas que da metade do século XX até os dias atuais figura como importante gênero do cinema, dos quadrinhos e da produção televisiva.

A intersecção entre a projeção do mundo e a Cultura da Mídia, exacerbada por essa nova fase marcadamente tecnológica chamada cibercultura, culmina, então, numa realidade latente há pelo menos quatro séculos na qual as fantasias e fantasmagorias ligadas aos avanços técnico-científicos transparecem através da produção cultural. Desde Thomas Mórus (1478-1535) ou Cyrano de Bergérac (1619-1655), os chamados “utopistas” (SFEZ, 1996, p.104), ainda nos séculos XVI e XVII, a ficção vem alçando a imaginação do homem a pensar seu futuro, a pensar, de fato, sobre outros mundos, arquitetados pela razão, ordem, eficiência. E no que diz respeito à pós-modernidade, teremos a massificação do gênero específico que surgiria a partir destas influências.

A conexão entre criação artística e progresso técnico não ocorre por acaso, porque, como se tem notado, a tecnociência se projeta com a exigência que lhe é feita no sentido de se expressar, através de ficções. O fenômeno é inseparável do aparecimento de textos e imagens capazes de ligá-los aos seres humanos de maneira não-esotérica ou especializada (RÜDIGER, 2008, p.145).

O Ocidente vê, então, seus mundos simbólicos transpostos para os ecrãs da TV e do cinema, nas páginas dos livros e artigos jornalísticos e publicitários, nos quais “para a técnica, a ficção não é simplesmente uma aliada ocasional: é uma aliada necessária” (SFEZ, 2002, p.235), pois, nas palavras de Bukatman (1998), enseja a preparação silenciosa para um novo tempo, ainda apenas em termos de possibilidade. Esses futuros possíveis preparam a sociedade de forma onírica para a inovação ou revolução que a técnica, em seu suposto avanço inexorável, trará. Assim, compreendemos *a priori* que este gênero de produção midiática, a Ficção Científica, estaria intrinsecamente ligada ao próprio avanço das tecnologias e ciências.

A presença cada vez maior da ficção científica em todos os campos da atividade cultural e intelectual é, agora, mais do que um fenômeno de consumo. As fantasmagorias e utopias que ela veicula explicitam de forma sensível os fundamentos históricos, sociais e metafísicos da vida contemporânea. A reflexão sobre a mesma sugere que, nela, ancoram-se nossas expectativas e temores em relação ao devir, mas também alguns processos bem concretos de reestruturação do nosso

modo de ser conforme os imperativos da tecnocultura capitalista (RÜDIGER, 2007. p. 143).

Apoiados pelas proposições teóricas de Francisco Rüdiger (2002, 2006, 2007, 2008) e Lucien Sfez (1994, 1996, 2002), acrescidas de proposições de autores que versam sobre o gênero específico da Ficção Científica – como Isaac Asimov (1984) e Adam Roberts (2000) – e sobre o fenômeno da cibercultura – como André Lemos (2002), Sydney Eve Matrix (2006), Scott Bukatman (1998) e Erick Felinto (2005) – balizaremos a análise de um produto cultural em específico: três episódios da série de televisão norte-americana, *Arquivo X* (1993-2002). Portanto, prosseguindo a partir de uma recuperação teórica acerca das temáticas que na contemporaneidade se relacionam diretamente com a mídia e as chamadas “nova tecnologias” (SFEZ, 1996, p.104), traçaremos como objetivo geral deste trabalho uma análise destes episódios que nos levará à reflexão sobre como esse produto cultural de ficção articula ou não categorias e índices do pensamento tecnológico e das novas utopias tecnológicas. Trata-se de uma retomada, uma discussão dos problemas apresentados pela recuperação teórica através da perspectiva de um produto cultural, que se insere ao mesmo tempo em que se associa ao gênero da Ficção Científica⁶. De modo mais específico, objetiva-se um exame sobre como esses episódios permitem revisar maneiras de entender e projetar o mundo, tendo como problema de pesquisa o inquérito sobre a forma com que essa série de televisão, situada entre os anos 1990 e os primeiros anos da década de 2000, articula ou media esse pensamento tecnológico em meio às transformações históricas deste período no qual “a ficção tende a tornar-se uma tomada de poder universal”, senda “ela que alimenta toda realização; no mesmo momento em que é produzida, ela acarreta um efeito de realidade” (SFEZ, 1995. p. 39).

Os três episódios, *Ghost in the Machine* ou O Fantasma na Máquina, *Kill Switch* ou Vivendo no Ciberespaço e *First Person Shooter* ou Mundo Virtual, foram selecionados a partir de um acompanhamento da série como um todo, em sua totalidade

⁶ Como veremos no capítulo específico sobre a criação e produção da série, o capítulo 3, *Todas as mentiras apontam para a verdade*.

das nove temporadas e mais de 200 episódios, e, posteriormente, a escolha de um recorte que a situasse em seu contexto histórico, apontando suas relações com a realidade social de uma época específica (KELLNER, 2001, p.44): o início da série, de 1993 a pelo menos 1995 – que a situaria antes do grande *boom* internacional da Internet e da telefonia celular – o meio, que seriam os anos de 1996 a 1999 – os anos que podemos caracterizar como sendo da grande expansão da Internet – e a conclusão da série, de 1999 a 2002 – os primeiros anos do século XXI. A escolha contempla, portanto, o “horizonte social” apresentado pela série: as “experiências”, “práticas” e “aspectos reais do campo social” (Ibid., p.137) os quais a série apropria para a constituição de sua narrativa. Averigua-se, então, a relação entre a narrativa, seus personagens e situações com as temáticas propostas a partir da recuperação teórica. Assim, foi selecionado um número razoável de episódios⁷ que, em suas narrativas, não dessem conta simplesmente das novas tecnologias que surgiram nas últimas décadas – informática, o advento da Internet, a telefonia móvel, inteligência e vida artificial – como também abordassem o papel do humano como ator e objeto nestas transformações.

Valendo-se do fato de que *Arquivo X*, muito por sua popularidade, tenha consolidado uma espécie de mitologia na cultura popular mundial, a qual os criadores da série chamam de *mytharc*⁸, com suas frases de efeito e teorias paranóicas sobre alienígenas e conspirações, nomearemos cada capítulo deste trabalho com uma das famosas frases que aparecem sinistramente na vinheta de abertura de alguns dos episódios. A partir dessa popularidade, pareceu-nos necessário fazer também um pequeno levantamento sobre que tipo de trabalho havia sido feito acerca de um produto cultural que atingiu tamanha popularidade. Infelizmente nossa pesquisa levantou poucos trabalhos, como um artigo escrito por Douglas Kellner⁹ e outro escrito por Christy L.

⁷ A premissa inicial era de seriam selecionados 8 ou 9 episódios, representando todas as temporadas da série. Entretanto, tal metodologia acarretaria uma análise repetitiva na qual, possivelmente, se perderia a ênfase sobre os índices de fato relevantes.

⁸ Este termo será tratado em profundidade durante o capítulo específico sobre a origem e produção de *Arquivo X*, o terceiro capítulo, *Todas as Mentiras Apontam para a Verdade*.

⁹ “*The X-Files and the Aesthetics and Politics of Postmodern Pop*”, 1999.

Burns¹⁰, que se referem aos aspectos estéticos e o fenômeno da paranóia e das teorias da conspiração, respectivamente, deixando de lado qualquer menção à ficção tecnológica que se objetiva aqui escrutinar.

A despeito disto, optaremos em perseguir a metodologia de análise proposta por Kellner (2001), que será abordada em profundidade durante o segundo momento da recuperação teórica. Neste ponto, vale mencionar que neste trabalho, perseguindo os objetivos demarcados, analisaremos descritivamente os episódios, evidenciando os momentos narrativos mais importantes de forma intercala com comentários críticos sobre as representações do humano, da tecnologia e da informática, seguidos de conclusões preliminares. Estas serão condensadas no último capítulo deste trabalho, de forma a apreender os índices mais relevantes ao pensamento tecnológico, às novas utopias tecnológicas e ao conflito interno entre esses discursos e posicionamentos, como é premissa da metodologia crítica adotada. Entendemos que as “tecnologias marcam profundamente a totalidade do corpo social através dos modos de produção e consumo” e a fim de demarcá-las além dos termos práticos, devemos “compreender as representações” que são feitas a partir delas, ou seja, entendê-las a partir de como são, “em primeiro lugar, [...] inseridas como objetos de consumo” (LEMOS, 2002, p.107). O que Lemos (Ibid.) chama de “mitologias programadas” pode aqui ser entendido como o discurso narrativo de cada episódio em específico, que também se caracterizam como “estratégias de transformação cultural que” podem ou não visar a aceleração da “mudança tecnológica” reforçando “o imaginário social da técnica enquanto meio legítimo de manipulação do mundo”.

Assim, este trabalho se orientará, como mencionado, em quatro momentos. Primeiramente, após esta breve introdução, teremos a recuperação e apresentação do esquema teórico que pretende balizar a análise e o entendimento dos fenômenos do pensamento – seja ele tecnológico ou não, da cibercultura, da Cultura da mídia e da indústria cultural. Ainda neste capítulo, traçaremos um breviário sobre as origens e rumos

¹⁰ “*Erasure: Alienation, Paranoia and the Loss of Memory in the X-Files*”, 2001.

da Ficção Científica desde seus primeiros ecos nos trabalhos de Mórus, entre outros, e, posteriormente, em Mary Shelley (1797-1851), Júlio Verne (1828-1905), H.G. Wells (1866-1946) e o *boom* do gênero em termos literários, cinematográficos e na produção televisiva. Ao fim deste, nos esforçaremos em explicitar as condições de origem e produção da série – com ênfase para os episódios que serão analisados, referenciando as influências e os modos narrativos próprios deles. Apenas então rumaremos para a análise dos episódios que, como dito, será uma descrição da narrativa dos episódios, de modo pontual. Investigaremos os episódios de modo cronológico, começando pelo mais antigo e finalizando pelo mais recente e, em seguida, enredando essas análises através de um capítulo conclusivo que servirá de fechamento para este trabalho.

2. A VERDADE ESTÁ LÁ FORA¹¹

2.1. 'EL 'AANIGOO 'AHOOTE'¹²

Pensamento Tecnológico, Civilização Maquinística e Projeção Utópica

Hannah Arendt (2008 [1958]) irá nos revelar que, “em si”, “discurso e pensamento [...] não *produzem* nem geram qualquer coisa. [...] Para que se tornem coisas mundanas”, parte do mundo físico que nos rodeia, “devem primeiro ser vistos, ouvidos e lembrados, e em seguida transformados, *coisificados*” (p.106). Expresso através das palavras e ações, o fenômeno irreduzível do pensamento capacita o homem a articular e compreender o mundo e seus atores, transformar o intangível, as idéias e abstrações, em tangibilidade (Ibid., p.107), em algo concreto, físico, material. Então, “nossa existência é sempre mediada pelo pensamento”, pois é a partir dele que “uma dimensão que vibra através de todas as nossas atitudes, posturas e relações” (RÜDIGER, 2007, p.71) permitirá, “acoplada a situações materiais”, uma “eventual mudança na própria ordem das coisas” (RÜDIGER, 2006, p.169). Pessoal e único para o indivíduo, o pensamento é, porém, construído coletivamente¹³; se trata de “uma força, um catalisador, uma energia, e, ao mesmo tempo, um patrimônio tribal (grupo), uma fonte comum de sensações, lembranças, de afetos e de estilos de vida” (MACHADO, 2003, p.10) que “instala-se por contágio” (Ibid., p.13) e de forma historial, construída no tempo e no espaço, legitimando posições e objetos, formatando anseios e fantasias por meio de sua socialização. Engendram-se, pelo caráter metafísico que o “mundo, enquanto conjunto de todas as entidades” (RÜDIGER, 2006, p.168), apresenta, princípios de uma vida social que apenas – e somente – pode ser entendida por aqueles que foram por ela formatados.

¹¹ No original: *The Truth is Out There*.

¹² Esta expressão significa “A verdade está lá fora”. Está na língua escrita dos índios norte-americanos da tribo Navajo e aparece na vinheta de abertura do episódio 25 da Segunda Temporada, chamado *Anasazi*.

¹³ Referimos aqui, complementarmente, a uma passagem da obra *A condição humana*, de Hannah Arendt para melhor elucidar essa afirmação de que o pensamento é sempre definido coletivamente: “Mesmo quando o filósofo decide, com Platão, deixar a ‘caverna’ dos negócios humanos, não precisa esconder-se de si mesmo; pelo contrário, sob a luz forte das idéias não apenas encontra a verdadeira essência de tudo quanto existe, mas também se encontra a si próprio no diálogo entre ‘eu e eu mesmo’ (*eme emauto*), no qual Platão aparentemente via a essência do pensamento. Estar em solidão significa estar consigo mesmo; e, portanto, o ato de pensar, embora possa ser a mais solitária das atividades, nunca é realizado inteiramente sem parceiro e sem companhia” (1958, P.86).

Por essa qualidade, que “pertence ao homem como o que é mais originário” (RÜDIGER, 2006, p.170), as sociedades humanas, pelo menos a partir dos gregos (há quase vinte e seis séculos) e, posteriormente, com a tomada pelos romanos da filosofia e ciência gregas (misturando-as as suas próprias filosofias e ciências e, via dominação das regiões contíguas), atingem o ponto em que, da articulação abstrata de fenômenos concretos, emerge a técnica. Esta “não é uma coisa”, “mas”, como o próprio pensamento, “uma forma de nossa relação com o mundo” (Ibid., p.83) que permite a intervenção operacional no plano material da natureza. O discernimento, intrínseco ao humano e ligado ao pensamento, e a capacidade de expô-lo – nem que precariamente – pela palavra, faz do homem, então, senhor de suas condições de existência; claro que não completamente, mas agora ele é capaz de aumentar a produtividade de suas atividades, sejam elas *labor* ou *trabalho*¹⁴, alterar a natureza – como ciclos naturais, criação de animais, represamento de rios – de forma a beneficiar um entendimento de mundo presente naquele determinado período histórico; é “o que passou a ser chamado analiticamente de ação instrumental” (RÜDIGER, 2007, p.78). Com isso, modifica-se a percepção do homem em relação à natureza (inclusive a sua própria natureza), evidenciando um caráter de conhecimento sobre o devir dos fenômenos:

A casa é tal coisa, resultado de uma construção, porque, fantasiada, revela-se como idéia diante do construtor e, eventualmente, adquire forma em uma maquete ou desenho, antes de ser edificada objetivamente [...] A imagem é a própria forma da coisa.

Temos que o processo de produção ou construção seria, em Heidegger, a lógica de que a técnica (*téchne*) é mais do que o uso da natureza ou seu controle calculístico.

¹⁴ Aqui não cabe uma dissertação – que seria provavelmente longa e nada proveitosa para os objetivos aqui delineados – sobre labor e trabalho, por isso simplesmente remetemos ao já citado trabalho de Hannah Arendt (Op.Cit., 1958) que define, em largos termos, que *labor* seria o trabalho que sustenta a vida, em seus níveis básicos, enquanto que *trabalho* se definiria pelas atividades humanas – produtivas – que excedem as necessidades básicas de sobrevivência.

A técnica não seria, em essência, portanto, a atividade que intervém sobre as coisas, mas o saber sobre a forma como elas acontecem, como elas se verificam nesse processo (RÜDIGER, 2007, p.88).

Aliado à técnica, desenvolve-se um período histórico, marcado pela formação de civilização na Europa, Leste Europeu e Américas, que podemos chamar de Ocidente. Levado a cabo, primeiro pelo império de Roma e depois com a promoção do pensamento instrumental pela igreja católica (RÜDIGER, 2007, p.91), esse Ocidente determina o homem como *animal racional* (ser vivente que calcula) e converte o mundo em imagem, em representação. A preocupação central aqui é explicar o homem que se torna, a cada século, mais laicizado, mais distante do imaginário mágico-religioso; torna-se o ser humano questão científico-filosófica e não mais teológica ou fantástica com a saída da civilização ocidental do período conhecido como Idade Média. No séc. XIV e XV consolidam-se as primeiras formas do que, na modernidade, se determinou entender como ciência, principalmente com Descartes (o homem se define a partir do pensamento e da capacidade de lógica ou cálculo instrumental; diferente da natureza, o homem é porque pensa: *cogito ergo sum*) e com Newton (a física newtoniana vai gerar a senda na qual a natureza pode ser explicada, reduzida à regras e leis de ordem lógica, calculável e controlável e tudo isso deve ser apreciado e comprovado empiricamente). Esse período, de *quattrocento* (LEMOS, 2002, p.42), fica marcado por um latente humanismo, uma forma de “pensamento antropológico” (RÜDIGER, 2008, p.177): o homem como centro de todo o universo metafísico e natural, já que ele, agora, pode entender e manipular o mundo natural e físico. “A razão passa a ocupar o lugar de centro do universo inteligível” (LEMOS, 2002, p.45) gerando uma revolução no próprio pensamento (e no imaginário), enaltecendo a capacidade humana – principalmente técnico-científica, oriunda dos gregos e sua “atividade racional e filosófica coerente” (Ibid., p.42) – via um deslocamento metafísico que permite a fantasia de controle e gestão: o mundo natural está à mercê da capacidade do homem. Passa-se a compreender o homem, “de Descartes a Leibniz”, como uma “espécie de máquina”; ele deixa de ser um “animal, como nos sugeriram os romanos, nem, como defenderam os cristãos, uma criatura animada pelo Todo Poderoso”

(RÜDIGER, 2008, p.175). Está, então, em suspenso sua definição. “Uma tempestade que varre nosso planeta, um retorno ou um enfado para os deuses” (HEIDEGGER, 2003, p.9).

A fantasia da Antigüidade, que remetia a uma criatura ou ser de ordem artificial, o *golem*¹⁵ de terra ou rocha que ganha vida pelas mãos do feiticeiro ou dos deuses, surge como fantasmagoria silenciosa durante esse período histórico. A “tríade bússola, pólvora e imprensa” (LEMOS, 2002, p.44) vai inaugurar o primeiro caráter de um verdadeiro maquinismo. A subsequente fase histórico-social que se inauguraria no próximo século, o Iluminismo, será erigida na fundação da máquina: “Ainda no final do século XVII, converteu-se a máquina em forma privilegiada de explicação do mundo, mesmo, ou, sobretudo, sendo ela um artefato que ainda não existia realmente” (RÜDIGER, 2006, p.85). Esta idéia da razão vai nortear a civilização ocidental e, aliada ao que McLuhan (1962) chamou de “*Galáxia de Gutemberg*”, “a práxis social” vai ser “reorientada no sentido de trazer à vida a felicidade, plenitude e beleza do corpo e da alma, que, coordenadas”, formaram “um todo humano livre, harmonioso e individualizado” (BURCKHARDT, 1973). A teologia da salvação é substituída por tecnologias da salvação; a felicidade que se aguardava em outra vida, a partir das ansiedades, medos e inseguranças que surgem com o alvorecer da modernidade, passa a ser uma espera custosa e distante, sendo, gradualmente, transformada numa laica espera por uma singularidade¹⁶ que revelará ao ser humano a totalidade da existência permitindo-lhe, então, o controle e gestão sobre todas as condições de existência.

¹⁵ A palavra vem da Bíblia, em Salmos 139:15-16, onde diz: *Os meus ossos não te foram encobertos, quando no oculto fui feito, e entretido nas profundezas da terra. Os teus olhos viram o meu corpo ainda informe e no teu livro todas estas coisas foram escritas; as quais em continuação foram formadas, quando nem ainda uma delas havia.* Na passagem, o conceito de *corpo ainda informe* vem da palavra *gal'mi* e deu origem, nas culturas judaico, cristã e islâmica, ao conceito de um ser artificial criado por um feitiço ensinado por Deus, que ganha vida a partir de matéria inorgânica (como lama, barro, rocha e até mesmo metal). A mais famosa narrativa sobre essa criatura mítica se passa no séc. XVI, em Praga, na qual um rabino teria invocado o poder de criar tal ser para defender o gueto judaico desta cidade contra ataques anti-semitas.

¹⁶ Aqui referimo-nos ao conceito de singularidade tecnológica, proposta por vários autores como Marvin Minsky e Hans Moravec, que dita um momento histórico no qual os avanços tecnológicos serão tão rápidos e profundos que qualquer consequência seria imprevisível, além da idéia de que esta fase de apogeu técnico-científico engendraria uma espécie de utopia.

Com a máquina como proposição privilegiada de explicação do mundo, surge o que chamamos de “pensamento tecnológico” (RÜDIGER, 2002, 2006, 2007, 2008) que já no próximo século, o XVIII, permeará a maneira como o homem entende e objetiva a existência, engendrando o surgimento da maior revolução técnica que a humanidade já viu, a Revolução Industrial, onde a idéia de produtividade, eficiência e velocidade serão o cerne de uma nova sociedade, que logo permearia todo o Ocidente com a centralidade do lucro, do capitalismo econômico¹⁷. Este, por sua vez, é aliado premente do “imperialismo técnico planetário” (Idem, 2007) que aparece ainda antes do séc. XVII, retratado na figura, principalmente, da literatura fantástica que via surgir um mundo imerso na fantasia da construção, em cima deste, de um novo mundo, programável, controlável, e que, a partir do cálculo e da razão instrumental, agora transformada nos *uns* e *zeros* que contém o caos¹⁸, exclui a necessidade do homem se este não se inserir nos contornos que a sociedade tecnológica assume, onde cálculo entre meios e fins se torna a única possibilidade de entrada no mundo técnico. Estes relatos ficcionais, com ênfase para a obra *Utopia* (1516), de Thomas Mórus, “que abre caminho dando seu nome ao que vai se seguir” (SFEZ, 1996, p.104), permeados pela idéia de superação fantástica das condições de existência da civilização humana ocidental, eram “uma recusa, portanto, que incita[va] sonhar com outra coisa. Digamos: um remédio” (Ibid., p.105):]. As obras de Mórus, Bergérac¹⁹ e Burton²⁰ eram reivindicações para uma transformação ideal do campo moral e social da humanidade. Estes autores – assim como alguns intelectuais, pensadores e até mesmo cientistas da época – viviam em tempos conturbados, em que as próprias revoluções científicas e racionais, que contrastavam com a ainda latente religiosidade, não tinham alcance ou potencial para, de forma imediata,

¹⁷ É prudente indicar que o surgimento histórico da Revolução Industrial – e, modernamente, da mundialização do sistema capitalista – também tem suas raízes na ética protestante, da qual nos fala Weber, em sua obra *Ética Protestante e o Espírito do Capitalismo*, escrita entre 1904 e 1905, e complementada em 1920. Nela o sociólogo alemão discorre sobre a influência da reforma religiosa européia do séc. XVI – quando aconteceu a cisma da igreja católica, fazendo surgir o cristianismo protestante, luterano, etc. – que fez surgir a ética puritana, principalmente na Inglaterra, que, segundo Weber, teria influenciado fortemente o surgimento e a formatação do capitalismo. Em termos, Weber aponta para os motivos éticos que suportam a procura racional – e até cientificista – pelo lucro e ganho econômico.

¹⁸ Figura da fantasia do matemático Leibniz, que almejava que todo o caos do universo poderia ser contido e compreendido através de representações em zeros e uns, como hoje fazem todos os sistemas informáticos.

¹⁹ Cyrano de Bergérac, *História Cômica dos Estados e Império da Lua*, de 1657.

²⁰ Richard Burton, *A Utopia ou a República Poética*, de 1620.

suprimir as iniquidades da civilização ocidental. As guerras religiosas, as crises econômicas e de legitimidade dos governos, pobreza, morte e doença nas classes mais baixas da sociedade e superficialidade, despreparo e indiferença nas classes mais altas, eram alguns dos problemas vividos por esses “utopistas” (Ibid., p.104) – na Europa do séc. XVI e XVII – que, crescentemente, se tornavam desconfiados da forma como a sociedade se constituía. Suas férteis imaginações engendraram manuais nos quais a humanidade poderia encontrar sua redenção através da ordem e do controle fornecidos pela ciência em sua forma mais técnica: a tecnologia. E seu uso, seu papel no mundo, vai então ser delineado pelo pensamento tecnológico e pela *Gestell*²¹ heideggeriana: o mundo na forma de “uma construção, um artefato visando não mais o real e a natureza, mas uma *sobrenatureza*” (Ibid.), controlável, mensurável, interpelando até mesmo o homem a ser mais um maquinismo dentro da gigantesca máquina na qual o próprio mundo se tornou.

Assim, com o advento da eletricidade e de todos os seus usos, com ênfase essencialmente para o imaginário tecnológico que irá se formar a partir das fantasias ensejadas por seus principais atores e desenvolvimentos (MARVIN, 1988), esses relatos ficcionais irão se tornar manuais utópicos, desenhando as linhas de proposição nas quais as “utopias tecnológicas da idade moderna” (SFEZ, 1996, p. 105) se basearão. “A fábula faz cintilar a realidade próxima”, não mais a distante vida após a morte, após a revolução, após o mercado, após a guerra. “Ela fala é de uma realidade presente” (SFEZ, 1996, p.113) onde a:

Expectativa de salvação definitiva através da tecnologia, qualquer que seja seu custo social e humano, tornou-se uma espécie de ortodoxia silenciosa [em nosso tempo], reforçada pelo entusiasmo induzido mercadologicamente pela novidade e sancionado por um milenarismo ansioso por novos começos (NOBLE, 1999, p.207).

²¹ “A essência da técnica moderna, a armação, surge como ato fundador e essencial de comando, na medida em que esse, antes de mais nada, assegura primordialmente que a natureza tenha a condição de recurso fundamental” (RUDIGER, 2007, P.147).

A percepção, pelo menos ocidental, já no final do séc. XIX, se modifica profundamente. Não é apenas um processo de laicização, o pensamento se orienta rumo a uma profunda projeção da realidade em termos tecno-científicos: o pensamento tecnológico, que se formatava já no séc. XVII, toma para si as questões diárias, “a respeito da vida e da morte, do meio ambiente, da natureza e da técnica”, coloca-se na sociedade – principalmente europeia e norte-americana, onde os avanços técnicos estavam acontecendo e entrando, na sua primeira fase, em uso – a questão do “comportamento a adotar diante das novas tecnologias”, principalmente do corpo, da saúde, que afetavam diretamente o curso da vida humana, “revel[ando] uma crise aguda da confiança secular que tínhamos na realidade” (SFEZ, 1996, p.104). Há, de fato, uma mudança de objeto e objetivo que tenciona a ciência emergente – eletricidade, telégrafo, etc. – a ser tornar uma espécie de “utopia universal” (Ibid.) ligada inextricavelmente, como dito, ao descobrimento de um novo continente, onde, a partir do séc. XVI, se fundaria em termos concretos o imaginário de um novo mundo moldável que surgia na Europa. A formação da América Inglesa com a chegada dos colonizadores Britânicos, em uma era em que se iniciava um apogeu técnico, mudou a cifra; não interessava mais uma re-fundação, não havia o que se criticar, não existia, nas costas de *Massachussets*, onde estava a Rocha *Plymouth*, governo ou instituição. O que estava acontecendo era a fundação. O *Outopos*, o “não-lugar”, dava espaço para um nome e uma localização, inclusive geográfica: a América. Essa mudança marca uma utopia “ativa” (SFEZ, 1996, p.114) que deixa de fazer parte de imaginários pessoais e coletivos, deixa de estar nas páginas de utopistas como Mórús e Cyrano de Bergérac, mas não para se tornar simplesmente um “guia secreto de ações civilizadoras reais” (Ibid.), ela se torna a própria identidade das nações e dos povos.

Com essa mudança de registro, surge, em termos, o que se convencionou chamar de era moderna. Esta modernidade, nascida do imaginário de toda uma geração que imaginou um mundo perfeito, nos moldes das engrenagens de um belo relógio de bolso, sublima-se, na metade do séc. XX – onde alguns irão dizer que é o fim da modernidade e início de uma pós ou supermodernidade, entretanto, essa discussão aqui não nos cabe – com o fim das grandes narrativas (LYOTARD, 1974), que acabam por dar espaço para os

pequenos relatos, enfatizando a ótica publicística da mídia eletrônica que se consolidava no que os frankfurtianos diagnosticaram como indústria cultural. Em 1966, com a televisão, o rádio e o satélite, se engendra, certamente, uma nova época para o homem na terra. As novas tecnologias de comunicação levam para dentro das casas do Ocidente imagens e sons de todos os cantos do planeta; o rádio e a primeira fase da telefonia sublimar a voz humana como uma das mais poderosas extensões da humanidade (MCLUHAN, 1964), se segue a televisão, que irá funcionar como o mais pessoal telescópio da história, trazendo para a sala de estar de famílias ocidentais imagens e sons das terras mais distantes do planeta através da “total envolvimento sensorial da imagem da TV” (Ibid., p.346). Porém, em um setor de Pesquisa e Desenvolvimento (R&D²²), um homem chamado Bob Taylor, diretor, em 1966, do Departamento de Projetos de Pesquisa Avançada da Agência de Defesa Americana, a DARPA, tem uma ideia que, 30 anos depois, irá se consolidar como a mais fascinante transformação – não só da comunicação e das ciências da informação – da vida humana contemporânea. Taylor tem a ideia de unir os incipientes computadores, que surgiram apenas 10 ou 15 anos antes, em uma rede, fazendo com que todos fizessem parte do mesmo sistema, dividindo e compartilhando dados. Com essa ideia inicial, e o desenvolvimento na Universidade da Califórnia, também nos Estados Unidos, de um processador de mensagens, surge, da divisão da Darpanet, a Arpanet, científica, voltada para as universidades, e a Milnet, de cunho militar que, na verdade, era o projeto inicial: uma rede de informações militares que pudesse sobreviver – ou fazer sobreviverem as informações nela contidas – na ocasião de um ataque generalizado ou nuclear.

Entramos, então, com o ocaso do séc. XX, principalmente em sua última década, em uma era marcada por um conjunto de fenômenos que se convencionou chamar de “cibercultura” (RÜDIGER, 2002, 2006, 2007, 2008; LEMOS, 2002; PRIMO; 2007). Esta nova fase se determina por “revelar”, em termos, “um sentido formativo para o indivíduo”, trazendo, através da revolução da microinformática, da popularização do computador pessoal (ainda nas décadas de 70 e 80) e, posteriormente, com a telefonia

²² *Research and Development*, no original.

móvel e o controle do espaço-tempo via monitoração de satélites (*GPS*²³), que “eventualmente sinaliza uma mutação no progresso da espécie, mas do ponto de vista imediato, não passa, [...] da condição de folclore do homem pós-moderno, de expressão avançada da indústria cultural”, caracterizada pelo esvaziamento da aura a partir da reprodução técnica de bens culturais (BENJAMIN, 1961) que engendra, na verdade, a mercantilização da cultura em termos econômicos e de dominação e o fim derradeiro do “*hic et nunc* da obra de arte” e da própria produção cultural através da sublimação do tempo e do espaço gerada pelos meios de reprodução técnica e de comunicação de massa: “uma era sujeita ao pensamento tecnológico” (RÜDIGER, 2008, p.21). Em suma, essa “cibercultura” não seria nada mais do que “o conjunto dos fenômenos de costumes que nasce à volta das novíssimas tecnologias de comunicação, da chamada informática da comunicação” cujo “motor” principal e poderoso “é e será, ainda por muito tempo, o capitalismo” (Ibid., p.26-27). Latente aqui, como dito, há, em termos, uma renovação da promessa de salvação definitiva e material do homem através da ciência aplicada à técnica que se liga ao caráter econômico – capitalista – inerente a já mencionada mercantilização não só dessas tecnologias como dos costumes e imagens, na forma, também latente, da espetacularização (DEBORD, 1968). Em suma, temos que esses fenômenos ensejam uma superação crônica das condições de existência do homem – explicitaremos esse ponto mais profundamente a seguir – sem, entretanto, “ultrapassar os limites e contradições da economia de mercado e do sistema de exploração capitalista” (Ibid., p.20); forma-se, então, mais do que um grupo de ações pontuais e tecnologias que se definem por um *cibernetismo* do mundo, entramos numa “tecnocultura²⁴ capitalista” (RÜDIGER, 2007, p.143), na qual encontra-se uma “cultura espetacularizada da vida cotidiana, mergulhada no mundo técnico dos meios e dos seus discursos massificantes” (FELINTO, 2005, p.46) e que é definida, de fato, pela transformação da natureza, do homem, do mundo, em estoque

²³ *Global Positioning System* ou Sistema de Posicionamento Global. Trata-se de uma tecnologia, primeira utilizada por embarcações navais e aeronáuticas, que se utiliza do monitoramento contínuo dos satélites, via comunicação direta, para definir a posição da pessoa, veículo, etc., no planeta.

²⁴ Referindo à Amaral (2006), pensamos que das três terminologias – cibercultura, tecnocultura ou cultura tecnológica – tecnocultura, como encontrado em Rüdiger (2002, 2006, 2007), parece melhor remeter ao caráter econômico capitalista envolvido no apogeu técnico vivido desde a primeira Revolução Industrial na Inglaterra.

calculável e gerenciável de recursos com o finalidade última, sempre, de gerar lucros econômicos: “vendo bem, a cibercultura não constitui em sua espinha dorsal senão um cenário avançado ou *high-tech* da cultura de massas e da indústria cultural, conforme essas foram estudadas por autores como Edgar Morin e Theodor Adorno” (Idem, 2008, p.26).

Percebe-se que, como dito, aqueles relatos ficcionais – as fantasias literárias de construção de um novo mundo – se tornaram verdadeiros manuais, direcionando o rumo dessas novas tecnologias e definindo seu uso a partir do que poderíamos chamar de fundamentos imaginários da modernidade ocidental. O entendimento de que a natureza, o homem, a existência em si não é nada além de recurso, primeiro, emerge a fantasia da consolidação material do passado e do conhecimento de forma acessível: “Registro total”, não só do “verbo passado e futuro”, mas “também das imagens”. Projeto do Edison de L’isle Adam em sua *Eva Futura* e também dos séculos XX e XXI: “Qualquer um pode ouvir qualquer coisa” (SFEZ, 1996, p.12). Não é simplesmente uma lógica de gravação, mas também de monitoramento, de acesso total a todas as formas de conhecimento geridas e geradas pelo ser humano. Então, orienta-se a existência humana para que ela possa, depois de resolvida a questão da comunicação – “reciprocidade de ação do ouvinte” (Ibid.) – apreender todo esse conhecimento de forma a reparar os defeitos e iniquidades que a humanidade experiencia desde seu nascimento. O projeto é o da geração de um ser à nossa imagem, como nós somos à de Deus. Reposição da humanização: agora que catalogamos de forma taxonômica todo o conhecimento gerado pelo homem, deve-se tomar o lugar de criador engendrando nós mesmos uma nova criatura, que seja a sublimação dos objetivos da civilização humana. “Utopia cuja condição de possibilidade implica o dualismo, dualismo da alma e do corpo” (Ibid., p.14), no qual a primeira deve ser mantida – a criatura, seja ela *Frankenstein* (SHELLEY, 1831) seja ela ciborgue (HARAWAY, 1991), precisa ter uma alma única que não possa ser copiada, apenas transposta ou transferida – e o segundo deve ser refabricado, em termos de uma *sobrenatureza* que possa remendar as falhas – como a morte, a doença, a senilidade, a capacidade de raciocínio e memória limitada – a partir da ciência que entende o “grande livro do mundo” como mistério racional para o qual apenas se precisa da “chave” (SFEZ,

1996. p.104). É, de fato, a salvação definitiva de toda a humanidade, já que esta se transforma em sua própria gestora, tomando para si a onipotência do criador: crença na ciência eletrônica – biológicas e físicas também – que faz da comunicação total uma “democracia transparente” na qual se apagam todas as moléstias e também os sonhos, “já que todos [...] são realizados” (Ibid. p.16). Pode o homem, então, ao perceber a totalidade de si mesmo e do mundo, ver que “a vida humana é comédia. [...] ilusão de liberdade” (Ibid.). “Deus tinha criado uma companheira perfeita para o homem no Paraíso terrestre. Esta companheira degradou-se. A ciência pode restituí-la na sua perfeição original num simulacro da irmã prometida” (Ibid., p.19), o homem encontra na técnica e na tecnologia a capacidade de “recuperar o próprio trabalho e o produto do criador” (Ibid.), recriando a si mesmo e ao mundo a partir de tudo aquilo que foi dito ou feito; vê-se e ouve-se tudo e então pode-se escolher, selecionar apenas o melhor, transformando, assim, também a história em reserva de recursos. Portanto, quando o mundo, o homem, o tempo, o espaço e a história se tornaram tijolos, percebemos que o projeto final se trata de uma projeção mundial, de cunho único. Debruçada sobre a imagem do mundo, a razão (o cálculo) e a perfeição maquinística como expoente máximo de eficiência e “vontade de poder ou controle sobre nossas condições de existência” (RÜDIGER, 2007, p.171) ela nos confronta com “uma máquina perfeita, que não pode morrer (salvo por acidente externo), hermafrodita, auto-suficiente e estéril, já que perfeita, dotada de uma alma única, já que não reproduzível” (Ibid., p.21); supera-se a humanidade. Não há, finalmente, a necessidade de sobrepor-se a Deus. Ele é sublimado na existência de um ser que sobrepõe ao ser humano, essencialmente “pós-humano” (RÜDIGER, 2008, p.161) tornando possível todas as ambições inatingíveis da civilização humana na forma de uma possível nova civilização, não mais humana. “Sinal histórico” de uma época, como dito, que elegeu o maquinismo cibernético como signo de perfeição, de escape da dor e do sofrimento inerente ao ser humano, o pós-humano, de fato, é “uma senha” (Ibid.) indicativa de um futuro onde o “sujeito humano será sublimado”, senão negado, “pela máquina” (Ibid., p.165). Escapa-se levando a alma (perfeita, insubstituível) para fora das iniquidades da carne e da existência: Saúde Perfeita, sem genes ruins, sem doenças, sem sofrimento, sem injustiças, sem falta de

propósito, sem tristeza. Equidade perfeita da máquina que é invadida, finalmente, pelo homem que deixa de ser homem.

Projeta-se, em diversos campos, a realidade e a própria existência presente e futura da humanidade. Levando a cabo fantasias – algumas até mesmo delirantes – de mais de quatro séculos, a modernidade vê:

Planos, programas, planejamentos, tentativas de fundar comunidades, associações de todo o gênero nascem e se desenvolvem em concordância com as obras utópicas, acompanhadas ou prefiguradas pelos relatos utópicos. É só scientific management por toda parte, uma verdadeira utopian industrial army ataca toda sorte de problemas, como a funcionalização das escolas, do governo, da justiça, da medicina, das empresas, dos trabalhadores etc. As proliferações das organizações em nada fica a dever à proliferação dos escritos utópicos (SFEZ, 1996, p.114).

Portanto, percebe-se que a já dita mudança de registro opera na forma de “um projeto”, e este, como a planta de uma casa, “pertence por natureza ao mundo da realidade” (SFEZ, 1996, p.115) transformando, assim, os sonhos de uma humanidade melhor gerida (e talvez gerada) sonhado por escritores e pensadores de mais de quatro séculos, em realidade latente, transpondo os critérios que marcaram de forma indelével esses relatos ficcionais e que agora impregnam e gerenciam o moderno pensamento tecnológico. São cinco aspectos – de certo, como os fundamentos – inspirados na lógica exposta pelos diversos relatos ficcionais de cunho utópico, começando pela transposição da noção do lugar isolado. “O relato utópico é então ele mesmo uma ilha, entre dois continentes, o do real e o do imaginário [...] um discurso intermediário, que use, desjuntando-os, os dois pólos do real e do ficcional” (Ibid., p.107). É a repetição e exagero de Thomas Mórus numa forma insular que se encontra reverberada nos projetos espaciais de busca de um novo mundo desconhecido. “Esta Terra agora é conhecida”, sabemos muitos de seus segredos e a totalidade de sua forma. “Os satélites nos oferecem uma visão completa dela” (Ibid., p.115): assim como a ciência, principalmente médica, genética e biológica, nos oferece também a totalidade do homem, dos animais e da

natureza cintilando entre realidade e ficção: um “simples alargamento e transferência da concepção do território a ser conquistado e humanizado” (Ibid.). Assim como a própria noção – familiar à época em que vivemos – do “ciberespaço” de William Gibson (1984): se a ciência, a técnica e a fantasia não conseguem descobrir um novo mundo para que se possa redesenhar mistérios, engendra-se a partir delas mesmas um novo universo.

E, novamente, assim como, modernamente, no *Neuromancer* de Gibson, é o viajante de Mórús que retorna da ilha de Utopia, o Lord Carisdall²⁵ que retorna de Içaria, trazendo consigo o conhecimento e experiência única. “Tal como a ilha, a meio caminho entre o conhecido e o desconhecido, a figura do viajante marca um lugar narrativo intermediário entre o presente da discussão e o passado da viagem” (SFEZ, 1996, p.108). Ou seja, através desse caráter tem-se a verdadeira projeção do futuro, o “caráter fechado e autoritário da utopia” onde “só existe um mestre do jogo: aquele que produz as regras” (Ibid.). É a consolidação de um fenômeno de ponte, ligando o mundo mágico e perfeito visitado (o projeto de construção de mundo) à realidade do mundo defeituoso e falho (as iniquidades humanas que corrompem as condições de existência) através da viagem fantástica na qual muito se aprendeu (a técnica apresentada como salvação definitiva através do imaginário tecnológico, que trataremos a seguir). É a figura do *expert* informático, do homem, dotado de conhecimentos especiais, adquiridos numa jornada mágica na qual nem todos podem ir, que, ao retornar, a ficção migra para o projeto sobre o real o “viajante” dá lugar a um grupo de especialistas. Tecnocultura que deixa rapidamente de ser simplesmente uma “democracia transparente”, como dito, para se tornar tecnocracia: “alargamento, aqui também – passa-se do autor único à comunidade de pesquisadores” (Ibid., p.116) que poderá, enfim, gerenciar e controlar a humanidade – e sua pretensa superação.

²⁵ Esta menção vem da obra “*Travel and Adventure of Lord Carisdall in Içaria*”, de 1840, escrita pelo filósofo e utopista francês Étienne Cabet, e versa sobre este Lord inglês que teria visitado uma terra chamada Içaria, governada pela sabedoria e pela razão, na qual seus cidadãos desconheciam totalmente conceitos como crime, injustiça e sofrimento, entretanto todas as condições de existência – sociais e econômicas – eram controladas inteiramente pelo governo.

É preciso aqui, entretanto, discorrer mais sobre esses grupos de *experts* que, no que tange a modernidade tecnológica na qual vivemos, marcada pela veiculação de imagens e imaginários, principalmente publicitariamente, tendem a ser generalizações que apelam para tipos específicos. Nos depararemos com duas categorias representacionais que, ao longo, principalmente, das duas últimas décadas do séc. XX, tentaram consolidar através de filmes, programas de televisão, peças publicitárias, etc., a figura desses especialistas em tecnologia e ciências: são o *geek* e o herói tecnomasculinizado (MATRIX, 2006). Ao inventar “múltiplos pretensos futuros” (BUKATMAN, 1998, p.11), tanto a ficção – fantástica e científica – como a própria publicidade articula o pensamento tecnológico em termos de um novo espetáculo, desta vez da salvação da humanidade através da tecnologia. Estas representações masculinas têm ligação com a subcultura das ciências da computação surgida nos anos 60 e 70 no Massachusetts Institute of Technology (MIT), nos Estados Unidos (MATRIX, 2006, p.64), na qual a centralidade da ideologia era a de que a “informação e a tecnologia deveriam ser livres e acessíveis, para permitir maior criatividade, experimentação e inovação. [...] A ética *hacker*²⁶” que surgia nos corredores dos centros de pesquisa e desenvolvimento “incluía a visão de que tecnologia de computadores era a chave para melhorar a qualidade de vida e a felicidade; dessa perspectiva, alta tecnologia poderia enriquecer e mudar a vida das pessoas” (Ibid.). Consolidava-se a idéia do especialista - técnico em ciências da informática: fascinado pelas novidades tecnológicas, socialmente inepto, mas capaz de mudar o curso da civilização humana ocidental da garagem da casa

²⁶ A palavra *Hacker* vem, etimologicamente, do verbo inglês *hack*, que tem como um de seus vários significados o de invadir ou alterar um sistema computacional ou informacional através de habilidades muito desenvolvidas. Comumente também é usado para cortar ou partir a superfície de algo. O termo acabou sendo absorvido por estudantes de ciências da computação e da informação do Massachusetts Institute of Technology (MIT), nos Estados Unidos, durante os anos 60 e 70 gerando o que ficou conhecido como “ética *hacker*” (MATRIX, 2006), que, basicamente, consiste numa filosofia de uso e entendimento das repercussões da tecnologia. Suas premissas são de que o conhecimento deve ser livre e livremente transferido, aferido e acessado através de redes telemáticas. Além disso, também preconiza “a visão de que tecnologia computacional é a chave para melhorar a qualidade de vida e felicidade; [...] alta tecnologia pode mudar e enriquecer a vida das pessoas” (Ibid., p.64). Entretanto, com o advento das tecnologias informacionais e a popularização do computador pessoal, a mídia e os meios de produção cultural se apropriaram do termo enfatizando seu lado mais politicamente incorreto. Filmes como *Hackers*, de 1995, no qual jovens revoltados e anti-sociais fazem disputas que envolvem a invasão e dano dos sistemas informáticos mais protegidos ou secretos, foram centrais tanto na popularização do termo como no seu entendimento mais nefasto e criminoso, geralmente contra empresas, governos e contra a própria população em geral.

de seus pais em alguma pequena cidade do vale do silício na Califórnia, Estados Unidos. A figura, então, do *geek* pertence a dois registros: o já citado registro do *expert* solitário e “tecnófilo” (RÜDIGER, 2007, 2008), o “*geeky knowledge worker*”²⁷ do qual nos fala Matrix (2006) e que é, de outro lado, o este mesmo trabalhador figura o “*underdog hero*”²⁸ preso em *cubicleville*²⁹ que só muito relutantemente aceita” (Ibid.) seu papel como arquiteto de uma nova realidade através de seus conhecimentos técnicos avançados. Esses dois registros, do *geek*, contrastam com a outra figura masculina, associada aos desenvolvimentos tecnológicos e a projeção de uma utopia que se valha desses para modificar o mundo, a *hipermasculinização* (Ibid.) presente em tantas formas de narração ficcional utópica, como *The Matrix* (1999, Andy e Larry Wachowski), e o personagem Neo, *geeky knowledge worker* que se torna um super homem nietzscheano, mestre em artes marciais, que vence o sistema de inteligência artificial que escraviza a humanidade através de épicas batalhas de chutes e socos num universo imaterial, um verdadeiro ciberespaço, e *Blade Runner* (1982, Ridley Scott), com o detetive Deckard, caçador de andróides – que pode ele mesmo ser um – que combate a tiros e socos as formas artificiais de vida, chamadas de Replicantes, nas vielas encharcadas de uma metrópole futurista. Esta premissa associa a fantasia de poder que a tecnologia denota com a capacidade masculinizada de poder – social, cultural, etc. – evidenciada nas culturas modernas e pré-modernas: a vontade de poder, transposta na forma da tecnocracia, engendra que tem controle sobre as tecnologias, controla o mundo e pode subvertê-lo a sua própria imaginação.

Em outro ponto, talvez menos ligado ao caráter do especialista, mas que também merece nossa atenção, mesmo que brevemente, é da representação da feminilidade nessa nova ótica de formatação do mundo via técnica aplicada à ciência. A percepção do homem em dois registros, o do *geek* e o do herói *hacker*, contrasta

²⁷ I.e.: pessoa socialmente inepta que trabalha com as áreas de conhecimentos técnicos e tecnológicos, como engenheiros e programadores de computador.

²⁸ I.e.: a palavra *underdog* se refere a uma pessoa que constantemente perde ou é excluída de eventos e situações importantes.

²⁹ Aqui Matrix (2006) se refere aos escritórios nos quais não há paredes, apenas pequenas estações de trabalho em forma de cubículos.

fortemente com a figura da “*pixel vixen*”³⁰ (MATRIX, 2006, p.8) que se conjuga a do homem para mostrar o lugar e objetivo da mulher. “Na superfície”, essa “*pixel vixen* surge apenas como *eye-candy*”³¹ para os usuários masculinos”, entretanto, “é sugerido que ela também é um tipo de *technosiren*”³² atraindo sujeitos masculinos (e femininos) a participar no capitalismo digital” (Ibid.). Na verdade, trata-se de um embate sem solução: por um lado, a figura feminina implode as noções pré-determinadas de gênero, ao colocar a mulher no centro da questão tecnológica como poderosa controladora que, a despeito de servir os usuários, está, de fato, no controle dos aparatos e extensões tecnológicas. Entretanto, a partir da hiperfeminilização (Ibid., p.107) e apesar da proposta inerente a essas mulheres virtuais de um pensar diferente, encontramos um caráter de tecnoerotização e sexualização (Ibid., p.106) que “pode ser interpretado como objetivando ainda mais as mulheres” (Ibid., p.107). Em um de seus trabalhos (*Idoru*, de 1996) William Gibson foca o desejo de um de seus personagens em ter uma relação amorosa com um ser criado eletronicamente “um construto de personalidade” (Ibid., p.104), também conhecido como *synthespian*, ou ator digital. De fato, percebe-se que “versões da *idoru*” – nome dado no romance de Gibson a esse tipo de ser digital, que, na verdade, se trata da pronúncia japonesa do termo *idol* em inglês – “são usadas” cotidianamente na modernidade tecnológica da cibercultura “para humanizar, personalizar e sexualizar as tecnologias da informação, e no processo encorajar o consumo de *gadgets* digitais e serviços de comunicação eletrônico” (Ibid., p.106). Mais do que isso, essas mulheres virtuais servem como vozes ativas da validação de um capitalismo digital, vendendo através da própria lógica de suas existências, conectividade, empoderamento tecnológico. Estas representações servem de maneira muito poderosa ao pensamento tecnológico, divulgando não só as tecnologias com as quais são feitas (arte

³⁰ O termo se refere a mulheres perigosas, poderia-se dizer, coloquialmente, encenqueiras, transpostas para ambientes e representações digitais. Algumas das mais famosas são as personagens Lara Croft, da famosa série de jogos de vídeo e de filmes, nas quais é interpretada por Angelina Jolie, *Tomb Raider*, a personagem Trinity, do filme *The Matrix* e a companheira de Case, a personagem Molly, no romance *Neuromancer*, de William Gibson.

³¹ I.e.: doce para os olhos. Referencia o caráter estético ligado a representação da mulher e a atração heterossexual do homem por ela.

³² Aqui Matrix (Op.Cit.) se refere às sereias (ou sirenes) das tragédias gregas, principalmente A Odisséria, que cantavam mostrando a parte humana de seus corpos para atraírem os navegadores para as pedras e a morte certa.

tridimensional computadorizada), mas também um imaginário de alta tecnologia e de superação da humanidade em termos simplesmente corpóreos. Essas *CGI Girls*³³ são formas de sedução, prometendo poder e erotização aos usuários de novas tecnologias, tornando-se, assim, parte intrínseca da coleção de fenômenos chamada cibercultura, que engendra, como dito anteriormente, o gerenciamento e controle total da humanidade.

E, para tanto, é necessário o que chamamos de regras de vida higienistas, um mundo utópico – primeiramente ficcional – altamente controlado, do lazer ao trabalho, das estruturas familiares à reprodução da espécie. Cada autor e, conseqüentemente, cada projeto utópico, tem sua lógica de controle e monitoramento específica, enfocando aquelas estratégias que melhor contrastam com as crises históricas de cada período. Mórus, por exemplo, viveu em uma época de fortes conflitos religiosos onde a moral secular e sagrada foi muito abalada, já Burton viveu conflitos políticos e da instituição do governo. “Retilíneo, geométrico, corrigido se necessário, o território é quadriculado, aplainado, distribuído em lotes iguais” (SFEZ, 1996, p.109). Caráter final da transparência: primeiro de governo, depois de mundo, homem e do universo. Purificação total “ou, melhor, será total quando o planeta tiver se tornado, ele também, uma *sobrenatureza*, ela também vigiada, reformada, renaturalizada pelas tecnologias” (Ibid., 1996, p.117) que agora podem e devem manifestar o imaginário tecnológico.

A técnica é invocada, então, pelas narrativas utópicas, como o próprio *Deus ex machina* da tragédia grega, a deidade que desce de seu plano superior para ordenar que irreduzível Ulysses siga para Tróia e para a guerra. “As máquinas, sejam elas físicas”, como os computadores de Gibson e de tantos outros romancistas da ficção científica moderna, ou mesmo as máquinas fantásticas de Cyrano de Bergerac erguendo a lua, “ou espirituais”, como a utopia da tecnologia elétrica do séc. XIX e seu dispositivo comunitário regulado e mecanizado, “são investidas de um poder – aparentemente *sobre-natural*, isto é, vindo em socorro da natureza para completá-la”, para trazer ao homem e seus projetos a

³³ *Computer Generated Imagery Girls*. I.e.: Imagens geradas por computador de garotas. Referimos, especialmente, ao exemplo da Mya, a assistente digital usada pela Motorola em campanhas publicitárias (MATRIX, 2006, P.109).

capacidade de sublimar séculos – se não milênios – de fenômenos naturais na “possibilidade”, agora mediada pela tecnologia, “de transformações imediatas” onde “a técnica [...] reivindicada instaura [...] um mundo à sua imagem” no qual “o acaso fica excluído” e ela impera como “auxílio estrutural” e “*leimotiv*” (SFEZ, 1996, p.109-110) para a consolidação do projeto. Esta aparição do artifício maquinístico é clara nos avanços médicos e científicos em busca de um homem melhor³⁴: “A utopia clássica desejava homens robustos, quase indestrutíveis; o projeto visa à saúde perfeita. [...] Não se trata mais de remédio, mas de reescritura das determinações” (SFEZ, 1996, p.118).

Há uma reivindicação do aspecto de renaturalização do artifício: “É para retornar a um estado de graça, um Éden recuperado, que a engenhosidade técnica é chamada. Já que perdemos o estado virgem da infância do mundo, só nos resta reinventá-lo” (SFEZ, 1996, p.111). Torna-se claro um aspecto do artifício, se percebe que não se trata mais de consertar a realidade, o homem e a natureza. O acaso e incerteza foram responsáveis pela geração de tudo que nos rodeia, *Big Bang* como explosão descontrolada da existência, entretanto, a partir da razão e da técnica é possível criar algo que é, se não perfeito, próximo da perfeição, arquitetado e controlável. O Adão e a Eva replicados em símbolos e narrativas encontra na contemporaneidade dos projetos utópicos o retorno reconstruído. A origem não está mais no passado lendário e mítico, mas sim no futuro do projeto concretizado. “Trata-se, pois, de fundar de novo uma origem, de estabelecer novos paradigmas. [...] Caminhamos rumo a nossas origens [...] No final da estrada espera-nos o homem perfeito” (SFEZ, 1996, p.118), o novo Adão, a nova Eva, vivendo num novo mundo.

“Homem do futuro, o homem total, inserido em um planeta visto ele mesmo como um todo” (SFEZ, 2006, p.72). Vemos, portanto, que “o capitalismo e a

³⁴ Vê-se isso de forma bastante premente no treinamento de atletas olímpicos, na busca incessante por materiais e treinamentos que possam dar apenas alguns décimos de segundo de vantagem para um corredor ou nadador. Uma das transgressões máximas desse aspecto pôde ser vista no final de 2007, início de 2008, com o escândalo do uso generalizado de esteróides e anabolizantes por jogadores de baseball norte-americanos denunciados pelo jornal New York Times.

Matéria disponível em <http://www.nytimes.com/2007/12/14/sports/baseball/14mitchell.html?hp>, no dia 28 de junho de 2008.

técnica criaram”, na modernidade tardia, definida e marcada indelevelmente por seu aspecto tecnológico, “um modo de vida”, uma forma de perceber, entender e projetar a existência na qual “o pensamento tecnológico está conectado com o fetichismo da mercadoria e a vontade de poder que representa o capital, através de todo tipo de fantasias, mitos e utopias, sejam elas funcionais ou figurativas, produtivas ou regressivas, conformistas ou emancipatórias” (RÜDIGER, 2007b, p.172). Fantasias estas que, com cada vez mais força, operam através dos diversos produtos culturais que trafegam no circuito das mídias – tanto clássicas, como livros, revistas e jornais, quanto modernas, como a televisão, o cinema e, mais recentemente, na rede mundial de computadores – e que se valem da deterioração ideológica contemporânea para engendrar um:

[...] discurso em forma de narração, que retoma as grandes questões da vida e da morte, do destino e da liberdade, uma reescritura da história humana, ligando natureza e tecnologia, uma ode ao progresso, fazendo dos dois valores já reconhecidos – a natureza e a ciência – um casal quase divino cujos filhos seríamos nós (SFEZ, 1996, p.55),

2.2. RESISTA OU SIRVA³⁵

Kellner e o embate interno inerente aos produtos culturais

A marca essencial desse trabalho é o esforço em perceber, dentro do corpo do objeto selecionado, revelações, *a priori*, conflituosas, dos caracteres utópicos e distópicos ligados ao referencial teórico construído a partir de uma recuperação bibliográfica acerca dos autores centrais – Francisco Rüdiger e Lucien Sfez – e de colaborações externas ligadas aos conceitos daí vindos. Objetiva-se, portanto, debruçado sobre as proposições analíticas de Douglas Kellner, principalmente no tocante a sua obra de 2001, *A Cultura da Mídia*, efetuar uma análise de três episódios da série de televisão *Arquivo X* (1993-2002), chamados *Ghost in the Machine*, de 1993, *Kill Switch*, de 1998, e *First Person Shooter*, de 2000.

Assim, a partir da percepção de um fenômeno histórico definido como Ocidente, que converte o mundo em imagem, em representação, pretende-se um recorte deste objeto que indique, a princípio, as temáticas expostas através da reconstrução teórica acerca do pensamento tecnológico e da projeção utópica da existência humana e do mundo. Primeiramente, deve-se ressaltar que, para atingir a pretensão de uma “análise crítica do sentido objetivo desses bens” culturais que revele como sua formação (e possível recepção) “colabora no processo de constituição” não só dos “sujeitos”, mas também da “própria sociedade” (RÜDIGER, 2002b, p.219), devemos utilizar as “proposições teóricas” como “chave de interpretação no estudo” dessa “mercadoria cultural tecnológica” em específico dentro da “sociedade contemporânea” (Ibid.). Entramos, assim, no que Kellner (2001) conceitua como Cultura da Mídia: um “fenômeno histórico”, marcado por uma crise da cultura provocada pela institucionalização e progresso do capitalismo e que “é relativamente recente. Embora as novas formas da indústria cultural” – durante as décadas de 40 e 50 – “tenham começado a colonizar o lazer e ocupar o centro do sistema de cultura e comunicação nos Estados Unidos e em outras democracias capitalistas” (KELLNER, 2001, p.26). É nessas nações, eventuais berços da incipiente cibercultura, que nessas

³⁵ No original, *Resist or Serve*.

décadas era apenas fantasia delirante de estudiosos como Norbert Weiner e sua idéia de um mundo cibernético (LEMOS, 2002; RÜDIGER, 2007a, 20008), onde predominantemente surge uma “mídia” que “veicula uma forma comercial de cultural, produzida por lucro e divulgada à maneira de mercadoria” (KELLNER, 2001, p.27).

A produção cultural como um todo forma – de maneira mais ou menos consciente – às contradições existentes em seu meio social de origem e inserção, sendo, pois mais ou menos ideológica; mas também figura – de maneira mais ou menos utópica – as suas possibilidades, dando face e voz àquilo que aquela ratifica através de seus recursos estéticos e criativos, por mais que não possa convertê-las em realidade concreta: a partir dessas premissas é que pode ser devidamente pesquisada (RÜDIGER, 2002b, p.220).

Então, percebe-se que há uma mudança de registro. A submissão das instituições produtoras de bens culturais às regras de eficiência, lucro e expansão do moderno capitalismo, que se inseria em todos os aspectos da vida, faz com que se opere a partir do conceito de penetração e aceitação, obrigando os produtos culturais a serem “eco da vivência social” (KELLNER, 2001, p.27); ou seja, imbuídos não de um caráter formativo – que alterasse ou definisse a conduta dos indivíduos de maneira forçosa, manipulada –, mas sim de um caráter normativo: confirmando normas, costumes e comportamentos ditados pelo sistema vigente através do que Theodor Adorno (1976) vai delimitar como “modelos de imitação” (p.348).

Portanto, enquanto a cultura da mídia em grande parte promove os interesses das classes que possuem e controlam os grandes conglomerados dos meios de comunicação, seus produtos também participam dos conflitos sociais entre grupos concorrentes e veiculam posições conflitantes, promovendo às vezes forças de resistência e progresso. Conseqüentemente, a cultura veiculada pela mídia não pode ser simplesmente rejeitada como um instrumento banal da ideologia dominante, mas deve ser interpretada e contextualizada de modos diferentes dentro da matriz dos discursos e das forças sociais concorrentes que a constituem (KELLNER, 2001, p.27).

Assim, em termos, temos que “a hipótese básica” que se deve adotar, metodologicamente, quanto à análise de um produto cultural ligado à Cultura da Mídia e à

idéia frankfurtiana de indústria cultural “é a de que essa cultura” – a da mídia alçada pelo progresso do capitalismo – “produz e reproduz em termos econômicos, técnicos e espirituais as categorias e contradições sociais dominantes” (RÜDIGER, 2002b, p.216). Ou seja, temos um embate entre posições diametralmente opostas, que, de forma conflituosa, revelam os aspectos hegemônicos e contra-hegemônicos formadores (e talvez também *deformadores*) da sociedade contemporânea ocidental. Deve-se, portanto, apontar o “horizonte social” do produto cultural, no que este “refere-se às experiências, às práticas e aos aspectos reais do campo social que ajudam a estruturar o universo da cultura da mídia e sua recepção” (KELLNER, 2001, p.137). Para este volume, como apontado previamente, o principal horizonte social será o da projeção utópica do mundo e do homem através da tecnologia e como tal proposição é articulada e revelada através dos construtos da mídia, já que “para funcionar diante de seu público, a cultura da mídia precisa repercutir a experiência social”; de alguma forma os produtos culturais precisam “encaixar-se no horizonte social do público, e assim a cultura popular da mídia haure medos, esperanças, fantasias e outras inquietações” (Ibid., p.138) determinadas historicamente e definidas por uma “repetição que constitui ainda outro aspecto da situação contraditória da produção estética a qual tanto o modernismo quanto a cultura de massa de um jeito ou de outro não pode fazer outra coisa se não reagir” (JAMESON, 1979, p.135).

Portanto, “o verdadeiro problema de pesquisa” aqui não se trata de uma investigação empírica quanto à recepção ou efeitos reais que esse produto em específico – *Arquivo X* – enseje sobre a sua audiência, mas sim “consiste [...] em interpretar o sentido histórico dos fenômenos com que se associa e, assim, determinar a maneira como mediatizam o movimento global da sociedade” (RÜDIGER, 2002b, p.234). Como premissa para a análise dos episódios, temos que eles enfocam uma “dimensão utópica ou transcendente. [...] A hipótese aqui é a de que os produtos da cultura de massa” antes de serem ideológicos ou de engendram a manipulação de seus espectadores “devem ser implícita ou explicitamente Utópicos”: eles não podem formar ou “manipular a não ser que ofereçam pelo menos um traço genuíno de conteúdo como um suborno fantasioso” (JAMESON, 1979, p.144). Deve-se, portanto, proceder frente a eles com um trabalho

crítico e interpretativo deixando transparecer “as condições materiais e históricas das quais dependem” os fenômenos aqui enfocados através de uma “decifração dos impulsos utópicos desses [...] textos culturais ainda ideológicos” (JAMESON, 1992, p.304). Como Jameson exemplifica, “até mesmo o monstruoso fenômeno do nazismo foi nutrido por fantasias coletivas de tipo utópico” (1979, p.144) aliadas a “fantasmagoria” (RÜDIGER, 2008) mais assustadora de tipo distópico – de um lado o mundo perfeito da utopia ariana contrastado com a distopia econômica e social que os arquitetos do pensamento anti-semita na Alemanha das décadas de 20 e 30 insistiam ser culpa das migrações judaicas. Seguindo, então, o pensamento metodológico de Kellner (2001), este volume trata de uma “análise cultural” que “revelará o modo” como não somente ideologias ligadas às novas descobertas e avanços tecnológicos, como também a já mencionada dimensão utópica, “é estruturada no texto [...], bem como os aspectos textuais” – sem necessariamente se tornar uma mera análise da narrativa ou das imagens, mas, seguindo a proposição de que o termo *texto* envolve todo o conjunto de um produto cultural. Portanto, nos debruçaremos parcialmente sobre a metodologia da escola de Frankfurt e dos estudos culturais, propostas por Kellner, sem, entretanto, jamais desconsiderá-las totalmente³⁶.

De cada um desses *backgrounds* teóricos, portanto, enfatizaremos as condições mais latentes para a análise que aqui se pretende fazer. Da perspectiva frankfurtiana, tomaremos os entendimentos de Theodor Adorno como expostos por Rüdiger, principalmente no que tange suas premissas iniciais, de combinação entre “teoria social, análise cultural, história, filosofia e intervenções políticas” (KELLNER, 2001, p.42), interpelando o nosso próprio esquema teórico para suprimir as limitações que ora se tornem evidentes. Objetiva-se, dentro dessa visão, levar em consideração o período histórico e as repercussões filosóficas – ligadas, então, ao pensamento de Francisco Rüdiger sobre o avanço técnico-científico que a humanidade ocidental vivencia (2002, 2007, 2008) que, por sua vez, se ligam às elaborações de Martin Heidegger e Friedrich Nietzsche, e também ao pensamento de Lucien Sfez, no que diz respeito a busca do que ele chama de “Saúde

³⁶ Kellner (2001) também enfoca o pós-estruturalismo que, neste volume, de fato, deixaremos de lado nos calcando meramente na influência, sem tratá-lo de maneira aprofundada, que essa perspectiva teórica teve sobre os estudos culturais e sobre a análise de produtos culturais.

Perfeita” (1996) e a construção de um caráter imaginário sobre a projeção utópico-tecnológica da civilização – envolvidas na representação das características utópicas e representações da tecnologia nos episódios selecionados de *Arquivo X*. Em termos, parecemos uma obrigação que se explique esse produto cultural midiático, em específico, “em termos empíricos e normativos, histórico-sociais e filosófico-culturais” (RÜDIGER, 2002b, p.238), procurando, no cerne desse volume, descobrir “como o processo social se estrutura” (Ibid., p.219) no interior desse produto. Em outro ponto, percebemos que a perspectiva abordada por Kellner referente aos estudos culturais é aqui muito pertinente, pois percebe a “sociedade como um sistema de dominação em que certas instituições [...] controlam”, ou, no mínimo almejam esse controle sobre “os indivíduos”, criando “estruturas de dominação contra as quais os indivíduos que almejam maior liberdade e poder devem lutar” (Ibid., p.49). Ou seja, uma das principais premissas da análise executada neste trabalho é a de que “a indústria cultural é tão antagônica quanto a sociedade que enseja o seu aparecimento” (RÜDIGER, 2002b, p.223), configurando-se, assim, como um campo de embates, onde visões e projetos de mundo essencialmente conflitantes utilizam-se das mais variadas instâncias sociais para garantir a anuência – seja para qual dos projetos: hegemônicos e conservadores, que almejam a manutenção das estruturas sociais, geralmente ligadas, na contemporaneidade, a lógica economicista do capitalismo de mercado globalizado, ou contra-hegemônicos ou de resistência que, por sua vez, procuram dismantelar ou reestruturar a sociedade em termos contrários aos vigentes (por exemplo, a busca por maiores direitos para as mulheres ou grupos étnicos segregados). “As contradições de que ela [*a indústria cultural*] é palco obrigam-na”, então, “a de algum modo expressar tanto os esforços no sentido de manter quanto no de contestar as formas existentes de dominação” (Ibid., p.225).

A despeito deste não ser um trabalho que enfoque a recepção, a proposição aqui é fazermos uma das várias leituras que “os textos [...] polissêmicos possam apresentar. Todos os métodos críticos”, interpelados através da metodologia de Kellner, a abordagem de Rüdiger quanto aos estudos de Theodor Adorno e os pressupostos teóricos, “são”, essencialmente, “mobilizados pelos estudos culturais críticos no sentido de interpretar o

texto” e procurar entender “seus” possíveis “efeitos no sistema existente de dominação e opressão e usar a teoria crítica da sociedade para contextualizar o produto cultural e a leitura em relação às lutas sociais” (KELLNER, 20001, p.132). Constituindo, assim, um trabalho que se pretende, metodologicamente, portanto, uma leitura crítica da série de televisão *Arquivo X* a fim de evidenciar, nos meandros expostos pelo próprio texto do produto cultural, como os caracteres utópicos e distópicos, propostos por nossa arquitetura teórica, se entrelaçam para expor o conflito inerente aos produtos da Cultura da Mídia. “Conforme nota Douglas Kellner, a pesquisa crítica só consegue ser iluminadora à medida que situa o fenômeno em estudo em seu contexto histórico de nascimento e inserção” (RÜDIGER, 2002b, p.230), que aqui se trata das revoluções tecnológicas ocorridas, pelo menos, nas duas últimas décadas do séc. XX, e que engendraram o surgimento de uma nova etapa sócio-cultural chamada de “cibercultura” (LEMOS, 2002; RÜDIGER, 2007a, 20008), marcada indelevelmente por seu caráter técnico-científico que, de forma profunda, pretende e mesmo executa uma mudança nas condições históricas de existência. Assim, não se objetiva saber os efeitos tangíveis e reais desses caracteres na sociedade em que se inserem, mas, sim, objetivamos, teórica e metodologicamente, cumprir a função da crítica e “mostrar que em seu próprio acabamento” os produtos culturais “tendem a ser tão antagônicos quanto a sociedade que enseja seu surgimento, mediante o exame da maneira como suas diversas camadas de sentido e o contexto histórico em que estão inseridos se deixam mediar reciprocamente” (RÜDIGER, 2002b, p.235).

3. TODAS AS MENTIRAS APONTAM PARA A VERDADE³⁷

3.1. NEGUE TUDO³⁸

A Ficção Científica e *Os Arquivos X*

Neste segmento, nos debruçaremos de maneira sucinta³⁹ sobre a história e características do gênero Ficção Científica, no qual *Arquivo X* se insere/associa, traçando assim, em dois momentos – um dedicado ao gênero e outro dedicado ao próprio objeto de pesquisa deste trabalho – bases para o entendimento deste produto cultural dentro de seu gênero e da própria veiculação de produtos culturais a partir de uma nova forma de ficção, uma “ficção científica” que “nasce no contexto da Revolução Industrial e vem consolidar o imaginário cientificista” (AMARAL, 2006, p.54), primeiro desta época e, posteriormente, de todo o Ocidente marcado pelo desenvolvimento de uma tecnocultura capitalista.

Pedaços de cadáveres e homenzinhos verdes: do centro da Terra ao espaço e o átomo

Parece-nos que, num primeiro momento, deve-se apontar que a Ficção Científica como forma de narrativa existe – para a maior parte dos seus mais célebres críticos e intérpretes – pelo menos desde 1818. Em Asimov (1984) e Roberts (2000), retomados por Amaral (2006), *Frankenstein – ou o moderno Prometeu*, de Mary Shelley, seria a inauguração do gênero em termos literários na Inglaterra, berço da primeira Revolução Industrial e coração do romantismo gótico. A obra foi fundamentalmente permeada pelo pessimismo quanto a moral científica e pelo pensamento cientificista da

³⁷ No original: *All Lies Lead to the Truth*.

³⁸ No original: *Deny Everything*.

³⁹ Cabe aqui discorrer sobre a história, vinculações e características do que, *a priori*, fora considerado um gênero literário e hoje permeia diversas formas de ficção em diversos tipos de mídia (como cinema, TV, histórias em quadrinhos, videogames, etc.) apenas de forma pontual, pois este não é um trabalho de averiguação do gênero Ficção Científica, nem muito menos se trata de uma recuperação histórica. Para tal, indicamos autores que aqui serviram de base e que discorrem sobre esse tema de forma central: Muniz Sodré (1973), inaugura, no Brasil, o estudo sobre o gênero. Adriana Amaral (2006), constrói uma “arque-genealogia” do movimento cyberpunk, inserido na cultura pop, e das raízes da Ficção Científica. Também referenciamos os trabalhos de Adam Roberts (2000), Isaac Asimov (1984) e Clute e Nichols (1993).

época⁴⁰, inaugurando uma visão sombria e entristecida sobre o futuro tecnológico da humanidade. Como muitos de seus contemporâneos, Shelley foi também fortemente influenciada pela literatura utopista dos séculos XVI e XVII, que, a despeito de não estar inserida na maior parte dos estudos sobre Ficção Científica⁴¹, aparece com bastante clareza, principalmente no que se refere à obra de Thomas Mórus, *Utopia*, escrita “em latim em 1516, e traduzida para o inglês em 1551” (ROBERTS, 2000, p.53), como expoente para a posterior formatação do gênero, principalmente na literatura. “A extensão na qual Mórus estava imaginariamente criando um novo tipo de sociedade é também a extensão na qual este trabalho, que é tão rigidamente racional em seus objetivos Renascentistas não incluiu nada de fantástico ou futurista, podendo ser chamada de *proto Ficção Científica*⁴²” (Ibid.). Escritores como Mórus, Cyrano de Bergerac e Robert Burton, portanto, inauguram um estilo literário que se propõe a entender ou projetar uma existência humana perfeita (ou no mínimo mais próxima da perfeição) semeando o terreno para o pesadelo (e a fantasia) que se instaurariam na transformação da literatura fantástica em Ficção Científica. Em Roberts (2000) e no entendimento proposto aqui a partir de Sfez (1996), de que essas obras do utopistas dos séculos XVI e XVII, principalmente, teriam servido como manuais ficcionais de mundo e da articulação de outros projetos, eventualmente incluindo a tecnologia como ferramenta de construção social, “é possível argumentar que o mero ato de criação desse mundo alternativo já se apresenta como *science-fictional*” (ROBERTS, 2000, p.53).

Entendemos, então, que *Frankenstein*, “a fábula científica originária sobre o poder do cientista de criar”, seja a vida, seja um novo mundo, “conjugada com a natureza imprevisível das conseqüências dessa criação” (ROBERTS, 2000, p.48), aparece como a ligação entre duas ansiedades: a utópica, que se apresentava na literatura dos séculos XVI e

⁴⁰ Mary Shelley teria sido influenciada diretamente por sua mãe, Mary Wollstonecraft e o marido dela, William Godwin, que já percorreriam a senda das teorias científicas da época, principalmente de Charles Darwin. A obra, diz-se, teria sido um desafio proposto pelo poeta Lord Byron aos seus amigos que consistiria em escrever a obra mais assustadora; Shelley escreveu *Frankenstein*, Pollidori escreveu *The Vampyre* (1819) e Byron escreveu *Fragments of a Novel*, em 1816 (Amaral, 2006, Shelley, 1831).

⁴¹ Amaral (2006) e Sodré (1973) não fazem referência à literatura dos séculos XVI e XVII com ênfase para os autores utopistas. Em Roberts (2000), onde o autor referencia Delany (1994) que abomina a noção de que esses autores – e mesmo Mary Shelley – possam ser inseridos no entendimento histórico do gênero.

⁴² Grifo meu.

XVII na forma da busca pela melhoria definitiva da vida e escape da morte, e a de uma Revolução Industrial que modificava essencialmente a vida cotidiana, com o êxodo do campo e a vertigem populacional nos grandes centros industrializados. Assim, como aqui não cabe resolver uma discussão acirrada entre críticos e admiradores sobre a gênese e principais influências da Ficção Científica⁴³, entendemos que Roberts (2000) serve melhor aos propósitos aqui delineados, pois, de certo, conjuga a obra de Shelley como emergência do gênero e forma cultural, sem desconsiderar que o caráter utópico já fazia parte do imaginário literário, científico e filosófico. Amaral (2006) vai nos balizar no sentido de que este gênero, primeiramente literário, é herdeiro do romantismo e isso se “manifesta principalmente através da idéia de utopia, da nostalgia de se retornar a valores perdidos; pela estetização do presente; pela rejeição e euforia em relação à modernidade e, principalmente, pela idéia de maquinização do mundo” (AMARAL, 2006, p.52). Roberts (2000) ainda concluiria revelando que a principal característica da Ficção Científica é o encontro com o outro, com o diferente, colocando assim, finalmente, uma conjugação definitiva entre o romantismo gótico e os utopistas que os influenciaram – como Milton e seu *Paraíso Perdido* (1667), onde Lúcifer aparece como a mais radical forma de alteridade possível: “um alienígena que é tão radicalmente Outro perante Deus que não pode ser contido no universo que Deus criou” (ROBERTS, 2000, p.56).

⁴³Em Roberts (2000) encontramos uma longa discussão que coloca dois pontos: o primeiro seria de que é no princípio do século XIX, com autores como Shelley, Verne e Wells, que se inaugura o estilo de ficção científica, reforçando seu caráter de novidade ligada aos desenvolvimentos tecnológicos posteriores à Revolução Industrial. “Reforçar a relativa juventude deste modo é argumentar que a Ficção Científica é uma resposta artística específica a um conjunto de fenômenos culturais e históricos muito específicos: [...] a Revolução Industrial” (ROBERTS, 2000, p.47). O segundo seria o de que vemos épicos com heróis desbravando mundos desconhecidos e fantásticos há pelo menos quatro mil anos – um exemplo seria o épico sumério *Epic of Gilgamesh* (Roberts também referencia a Bíblia como fonte imaginária de histórias sobrenaturais ou fantásticas) – e, a pelo menos quatro séculos, desde o surgimento do pensamento técnico-científico, com Descartes e Leibniz, vemos isso também exposto através da literatura. “Reforçar a antiguidade da Ficção Científica é argumentar, ao contrário, que este gênero é um fator comum em diversas culturas e períodos históricos” (ROBERTS, 2000, p.48). Para este trabalho, contudo, nos debruçaremos sobre as proposições de Clute e Nichols (1993) e de Aldiss (1986), citadas por Roberts (2000), que versam, anteriormente ao séc. XIX não haveria realmente um gênero Ficção Científica que se compreendesse como tal e que a obra de Mary Shelley seria necessariamente a primeira obra deste gênero, a despeito de sua clara influência do romantismo e dos utopistas.

Portanto, traçando-se a localização histórica dessas germinações da Ficção Científica, calcada, como dito, no romantismo gótico influenciado pelos utopistas, a materialização dessa nova forma de narrativa não só como gênero, mas como produção cultural válida se dá na obra do autor que Isaac Asimov (1986) considera como o primeiro verdadeiro autor deste gênero: Júlio Verne (1828-1905). Com obras como *Viagem ao centro da Terra* (1864), *Vinte Mil Léguas Submarinas* (1870) e *Da Terra à Lua* (1865), entre tantas outras, Verne é o primeiro escritor a ganhar fama e subsistir apenas de suas obras que versavam sobre a fantasia maquinística de vitória sobre a natureza e sobre a fraqueza das condições humanas. Numa era que engatinhava em teares e indústrias têxteis, o célebre autor francês previu, debruçado sobre as proposições científicas de sua época, submarinos e ônibus espaciais, sempre de forma otimista. Seu contemporâneo mais próximo, e, fundamentalmente, também essencialmente um autor de Ficção Científica, é o britânico H.G. Wells (1866-1946). “Especulativo e pessimista” (SODRÉ, 1973, p.43), foi o criador de *A Máquina do Tempo* (1895), *A Ilha do Dr. Moreau* (1896) e *Guerra dos Mundos* (1898), que influenciou toda a produção do gênero de Ficção Científica com fantasias espaciais, de modificação genética (reconhecidamente chamados de mutantes) e viagens no tempo. Assim como Verne, Wells se dedica a tratar do estranhamento do encontro do homem com seu outro, seja ele monstro ou alienígena e, no séc. XIX, ambos autores vão alçar “o real crescimento da Ficção Científica como uma categoria importante” (ROBERTS, 2000, p.59). Percebe-se, porém, que Verne, muito mais que Wells, foi, com bastante clareza, uma das principais influências dos primeiros expoentes da Ficção Científica, como o jovem Hugo Gernsback que, “em 1926, criou a primeira revista popular de Ficção Científica: *Amazing Stories*” (AMARAL, 2006) consolidando um mercado editorial do gênero e formatando o que vai ser conhecido como Era Gernsback da Ficção Científica. Gernsback era engenheiro, e, segundo Sodré (1973), possuidor de pretensões revolucionárias quanto ao gênero, - para ele, todos deveriam ler Ficção Científica, pois, assim, apreciariam melhor a utilidade da ciência em suas vidas cotidianas – entretanto, suas obras mais célebres (como *Ralph 124C41*) não passavam de “listagem de invenções técnicas” (SODRÉ, 1973, p.34), sendo inclusive publicadas em periódicos técnico-científicos, “ao lado de artigos instrutivos sobre eletricidade, telégrafos-sem-fio, fotografia,

etc.” (Ibid., p.35). Tem-se, portanto, que “a Ficção Científica nascente tinha como projeto ideológico inicial a socialização dos significados veiculados no discurso da ciência”, e, de certo, um “retorno de uma escritura educativa ou formativa” (SODRÉ, 1973, p.35). Para Sodré (1973) e para a formatação de fases históricas do gênero (AMARAL, 2006, ROBERTS, 2000), apenas em 1926⁴⁴, quando Gernsback efetivamente lança a publicação *Amazing Stories*, é que começa o que pode ser chamado de Fase Clássica, onde o gênero de Ficção Científica começará a se compreender como tal, sendo caracterizada essencialmente pela fantasia de cunho espacial. Ela se estenderia até 1938-1939 e durante este tempo um grande número de autores se prontificou a seguir os ditos de Gernsback, como E. E. ‘Doc’ Smith (1880-1965), criador do termo *Space Opera*, e Edgar Rice Burroughs (1875-1950), criador de *Tarzan, Lord of the Jungle* e da seqüência de *Barsoom*, sobre aventuras em Marte. Esta fase também ficou marcada pela primeira transposição: da literatura *pulp*⁴⁵ para as histórias em quadrinhos, com *Buck Rogers in the 25th Century*, de 1926, e seu similar, *Flash Gordon*, de 1934⁴⁶. Foi finalmente encerrada quando um grupo de cientistas, liderados pelo General do Exército norte-americano, Leslie R. Groves, e pelo físico, também norte-americano, J. Robert Oppenheimer, conseguem pela primeira vez a fissão de urânio, mote da bomba nuclear, que modifica fundamentalmente, além do próprio

⁴⁴ É prudente salientar que, apenas um ano depois, em 1927, Fritz Lang lança *Metropolis* (1927). Um dos maiores clássicos do cinema e possivelmente o primeiro longa-metragem de Ficção Científica. Trata de uma cidade futurista onde operários e as classes mais altas são profundamente separados, até que o filho do líder da classe mais alta se apaixona por uma operária. O filme aborda andróides, o fim da mortalidade e a maquinização da vida cotidiana.

⁴⁵ *Pulp* traduz-se por polpa, e referencia um processo de produção de papel através de polpa de madeira que tem como resultado um papel barato, porém de baixa qualidade, que foi usado, principalmente na Inglaterra e Estados Unidos, para alçar a produção de publicações de baixo custo envolvendo, geralmente, histórias de investigação policiais, romances de folhetim e, é claro, histórias de Ficção Científica.

⁴⁶ Deve-se apontar que, em 1938, Jerry Siegel e Joe Shuster lançam definitivamente o famoso personagem, depois imortalizado pela editora de quadrinhos DC Comics e pelas adaptações cinematográficas (a primeira em 1978, a qual falaremos mais adiante), Super-Homem. Siegel e Shuster, na verdade, já vinham publicando histórias de ficção científica com o mote do super-humano desde 1933, numa revista especializada no gênero chamada *Science Fiction*, porém, é só em 1938 que vão consolidar a imagem do herói em vermelho e azul, com capa e sem máscara, voando pelos céus da imaginária cidade de *Metropolis*. É também importante mencionar que, um ano depois, em maio de 1939, Bob Kane lança nas páginas da revista *Detective Comics* seu personagem Batman, que, a despeito de inicialmente se caracterizar como um detetive mascarado, também demonstrava características típicas do gênero de ficção científica, como entendimento de química, física e ciência forense, e, em 1941, Jack Kirby e Joe Simon criam *Captain America*, um super-soldado criado por técnicas de manipulação genética que ajuda os EUA a vencerem a II Guerra Mundial. Foi criado como conjugação do sentimento de patriotismo que aquele país vivera durante o conflito, entretanto, após 1945 caiu no esquecimento.

Ocidente, uma forma literária já afetada pelos desígnios da Grande Depressão e alçada por obras sombrias e pessimistas, como *Admirável Mundo Novo*, de Aldous Huxley, em 1938.

Inicia-se, então, uma nova fase histórica do gênero Ficção Científica, a chamada Época Dourada ou Era Campbell, que se estenderá de 1938 a 1950 e será marcada pela profissionalização dos autores. Deixa-se de lado o caráter puramente fantasioso – “adolescentes seduzidos por histórias de aventura e tecnologia” (AMARAL, 2006, p.70) – e parte-se rumo a um tratamento especializado das teorias científicas abordadas nas histórias. Neste período, o que fica claro é uma nova “fé no progresso científico” (Ibid) que vai possibilitar uma imensa gama de célebres autores a atingirem fama e reconhecimento. Alguns deles são John W. Campbell, Arthur C. Clarke, Ray Bradbury e Isaac Asimov. Em Sodré (1973):

A Space Opera cobre o período que se estende dos anos 20 ao início da década de 50. Mas em 1937 o gênero passou por uma grande mudança quando John Campbell, jovem especialista em Física Atômica, assumiu a direção da revista *Astounding SF*, que chegou a atingir uma tiragem de 100 mil exemplares. [...] Campbell era exigente quanto à qualidade dos textos que editava. Na verdade, ele inaugurou a Era Clássica da Ficção Científica, ao exigir que seus autores permanecessem na fronteira que separa a literatura da ciência e enfatizassem os aspectos humanos e sociais, deixando de lado as epopéias intergalácticas. [...] Nasceu assim a pretensão do gênero a uma seriedade (p. 40-42).

Neste período as narrativas mudarão de foco, debruçando-se sobre temáticas mais amplas e mais ligadas a vida cotidiana. “O controle demográfico; a possibilidade de um governo mundial; as fontes de energia permanente; o controle das condições atmosféricas; os robôs; os computadores; a aldeia global; a clonagem; os seres humanos biônicos; a engenharia genética” (AMARAL, 2006, p.70), entre tantos outros marcam a mudança de rumos, de um *vernismo* para um *wellsismo* (ROBERTS, 2000). De certo, a subjetividade romântica e gótica, que Amaral (2006) e Roberts (2000) nos apontam como sendo características formadoras da narrativa de Ficção Científica, se encobrem na penumbra do preciosismo técnico imposto por influenciadores, como Campbell (1910-

1971), ou um dos mais importantes autores do gênero em todos os tempos, Isaac Asimov (1920-1992), que “estavam mais preocupados em descrever, com preciosismo de detalhes, as máquinas de guerra, as bombas nucleares, os avanços da ciência e as viagens interplanetárias” (AMARAL, 2006, p.70).

Primeiramente, com o barateamento constante das formas de produção – tanto literária, com o barateamento do papel, quanto cinematográfica, com o barateamento dos custos de produção – e, posteriormente, com a efervescência cultural das universidades e centros urbanos durante o final dos anos 50 e as décadas inteiras de 1960 e 1970, surge uma nova fase da Ficção Científica, marcada profundamente pelo que acontecia no mundo pós-guerra. A subjetividade latente que emanava de movimentações sociais como os *hippies*, em sua busca por estados alterados de consciência através de experimentações com drogas, ou mesmo como a *Nouvelle Vague* do cinema francês, com sua contestação das formas narrativas cinematográficas, tocaram fundo nos autores deste período que seriam conhecidos como *New Wave of Science Fiction* ou simplesmente A Nova Onda da Ficção Científica (AMARAL, 2006 e ROBERTS, 2000): Phillip K. Dick, Brian Aldiss, Samuel Delany e J.G. Ballard. Deve-se apontar, com bastante relevância, que para alguns dos intérpretes e críticos do gênero há uma lacuna de tempo, entre 1950 e 1960, marcada pelo mcartismo, liderado pelo Senador norte-americano, Joe McCarthy, que envolvia a famosa caça às bruxas, afogando os Estados Unidos em uma profunda paranóia anticomunista. É nesta época que Jack Finney (1911-1995) vai escrever seu popular *Body Snatchers* (1955) sobre uma pequena cidade do interior dos Estados Unidos assolada por alienígenas parasitas que tomam os corpos das pessoas. Em 1956, a obra é adaptada para o cinema no que se tornaria um dos maiores clássicos de todos tempos para o gênero, *Invasion of the Body Snatchers*, dirigido por Don Siegel. É, de fato, nesta década, a de 1950, que acontecerá a segunda transposição do gênero. Filmes como *The Day the Earth Stood Still* (1951), de Robert Wise, com a figura marcante de Klaatu, o alienígena que vem nos salvar de nós mesmos e seu inseparável robô Gort, ou a longa filmografia de Edward D. Wood Jr. (1924-1978) – como *Plan 9 from Outer Space* (1959), *Bride of the Monster* (1955) ou

Night of the Ghouls (1959) – marcaram indelevelmente essa década com filmes e programas de televisão⁴⁷ calcados nas obras dos autores mais célebres.

Porém, em Roberts (2000) encontramos uma discussão entre Edward James (1994) e John Huntington (1989) sobre quando de fato teria o gênero se tornado um fenômeno de massa e deixado seu caráter de interesse de uma minoria. Enquanto que o primeiro aponta ser exatamente durante essa década de 1950, o segundo nos direciona para o fato de que durante a década de 1960 diversos romances do gênero se tornaram “cult alcançando enorme popularidade internacional” (ROBERTS, 2000, p.80). Entendemos, entretanto, que a década de 1950 propiciou uma explosão para o gênero em termos além dos literários, engendrando uma verdadeira geração de diretores, produtores e roteiristas que poderia pela primeira vez ser essencialmente chamada de cineastas de Ficção Científica. Conjugamos, assim, as proposições de ambos os autores expostos por Roberts (2000), entendendo que a década de 1960 foi fundamental para o desenvolvimento literário do gênero, com obras como *Dune* (1965), de Frank Herbert, e *Stranger in a Strange Land* (1961), de Robert Heinlein, sem deixar de lado – sendo que esse trabalho trata de uma análise de um produto cultural inserido dentro do gênero da Ficção Científica e do audiovisual – a importância que a década anterior, de 1950, teve em formatar o gênero em termos não exclusivamente literários e essencialmente de crítica ou sátira social e de entrada no universo da indústria cultural ligado ao audiovisual.

Devemos, portanto, ressaltar a importância literária dessa *New Wave of Science Fiction*. A Guerra Fria entre Estados Unidos e União Soviética, a guerra do Vietnã e da Coreia, os movimentos sociais, foram profundas influências, como dito, nesses autores, “que apesar do pessimismo, estavam mais preocupados”, de certo, como os próprios movimentos artísticos e culturais da época, “com um pensamento tecnológico em

⁴⁷ Na televisão, referenciamos a série *The Twilight Zone*, de 1959, criada e produzida por Rod Serling. A série era composta de episódios independentes sempre tratando sobre mistérios sobrenaturais e tecnológicos e influenciou profundamente a produção audiovisual de Ficção Científica com episódios como *Time Enough at Last*, de 1959, e *When the Sky Was Opened*, do mesmo ano, com um imaginário profundamente ligado às ansiedades e temores ligados ao desconhecido e a própria condição humana frente às profundas alterações causadas pela Segunda Guerra Mundial.

relação à existência humana” (AMARAL, 2006, p.72). A Ficção Científica, que durante a última década, tinha focado com profundidade a estranheza com o outro, como Sodré (1973) nos aponta: “o temor do americano médio ao *outro*” (p.44), passa a focar o temor e a ansiedade em relação a si mesmo. Temos, então, o retorno – que vai marcar toda a produção do gênero a partir de então – da subjetividade romântica e gótica. Apesar dos autores anteriormente citados, Herbert e Heinlein, a maior parte dos autores do gênero não viveram o sucesso de suas obras durante esse período, mas sim durante a década subsequente, na qual seriam revisitados por escritores e cineastas.

Vale, portanto, mencionar, coerentemente com a proposição deste trabalho, que as décadas de 1960⁴⁸ e 1970 vão ser, em muito, definidas pela massificação da Ficção Científica em termos audiovisuais. Na televisão, ainda em 1966, estreia a série de televisão *Star Trek*, que, apesar de só ter três temporadas (de 1966 a 1969) e ter sido cancelada por baixas audiências, foi absorvida por uma massa de fãs (conhecidos hoje em dia como *trekkers*) e nas três décadas posteriores viu-se ressuscitada na forma de uma série de longas metragens e novas versões televisivas⁴⁹. Já em 1977, George Lucas lança o primeiro filme de sua trilogia *Star Wars*. Roberts (2000) vai levantar a questão de que, após o lançamento do primeiro dos três filmes, em específico, a própria indústria cinematográfica hollywoodiana vai se modificar, abarcando a Ficção Científica de forma a

⁴⁸ Durante a década de 1960 os Estados Unidos vão evidenciar um *boom* da indústria dos quadrinhos ligada diretamente ao gênero da ficção científica com a criação de um infindável número de super-heróis que atingiram nesta e nas décadas seguintes muita fama e penetração, principalmente nas camadas mais jovens da população. É nesta década que personagens como *Spiderman* (Stan Lee e Steve Ditko, 1962), *X-Men* (Stan Lee, 1963), *Hulk* (Stan Lee e Jack Kirby, 1962), *Iron Man* (Stan Lee, Larry Lieber, Don Heck e Jack Kirby, 1963) entre tantos outros são criados, imortalizando a figura da editora norte-americana de quadrinhos *Marvel Comics*. É também durante essa década que o personagem *Captain America* – também da mesma editora – é trazido de volta e vive sua segunda fase de fama, numa história que o deixa congelado desde os conflitos entre aliados e nazistas.

⁴⁹ O primeiro, em 1979, dirigido pelo diretor de *The Day the Earth Stood Still*, Robert Wise. A ele seguem-se outras seis continuações diretas. *Star Trek II: The Wrath of Khan*, dirigido por Nicholas Meyer em 1982, *Star Trek III: The Search for Spock*, dirigido pelo próprio ator e produtor executivo da série, Leonard Nimoy, em 1984, *Star Trek IV: The Voyage Home*, também dirigido por Leonard Nimoy, em 1986, *Star Trek V: The Final Frontier*, dirigido pela estrela da série, o ator William Shatner, em 1989, *Star Trek VI: The Undiscovered Country*, dirigido novamente por Nicholas Meyer, em 1991, e *Star Trek VII: Generations*, onde os elencos da série original dos anos 60 e da nova versão dos anos 90 se encontram sob a direção de David Carson, em 1994. A série ainda teve, a partir dos anos 90, várias novas formulações como *Star Trek: The Next Generation*, retratando o universo da série 200 anos no futuro e, nos anos 2000, viu-se surgirem ainda mais três séries: *Star Trek: Deep Space Nine*, *Voyager* e *Enterprise*

constituir, no seio das décadas seguintes, de 1980 e 1990, um corpo de filmes extremamente bem sucedidos. Entretanto, é importante apontar que, apenas um ano depois da estréia de *Star Wars*, Richard Donner dirige a adaptação cinematográfica de muito sucesso do super-herói dos quadrinhos *Superman* (1978), estrelada por Christopher Reeves, denotando como esse deslocamento da indústria cinematográfica se deu praticamente de imediato. “Mais da metade dos filmes de maior faturamento de todos os tempos são de Ficção Científica (a série *Star Wars*, *E.T.*, *Jurassic Park*, a série de filmes *Terminator*, a série de filmes *Alien* e *Independence Day* todos faturaram milhões de dólares)” (ROBERTS, 2000, p.84); e mais: hoje, quase dez anos da publicação do livro de Roberts, se pode ainda apontar outros: como a série de filmes *Matrix* (1999-2003), as múltiplas adaptações de quadrinhos, como os três filmes de *Spiderman* (2001-2007), *X-Men* (2000-2006), toda a seqüência de filmes de *Batman* (desde os dois já considerados clássicos de Tim Burton, nos anos 90, até os dois novos filmes de Christopher Nolan).

Assim, com o gênero já transformado em fenômeno de massas, atraindo espectadores aos cinemas, para frente dos televisores em horários nobres da programação e leitores para as livrarias, a década de 1980 vai evidenciar o nascimento de um movimento dentro da Ficção Científica que vai marcar sua produção dali em diante de forma indelével e muito característica. É o Cyberpunk (AMARAL, 2006). Fruto, provavelmente, da própria pós-modernidade e de seu efeito sobre a cultura e sua produção, Olivier Dyens (2001) vai defini-lo como um campo de expressão artística contemporânea. “A própria ambigüidade terminológica traz em suas raízes uma hibridação” – própria do entendimento da pós-modernidade – “entre o clássico (o grego *cyber*, *kubernetes*⁵⁰) e a cultura de massa (punk como uma categoria da cultura *pop* utilizada pela mídia)” (AMARAL, 2006, p.74). E esta

⁵⁰ O termo vem da cibernética de Norbert Wiener. “Até recentemente, não havia uma palavra específica para designar este complexo de idéias”, as teorias da informação, “e, para abarcar todo o campo com um único termo, me vi forçado a criar um. Daí ‘Cibernética’, que derivei da palavra grega *kubernetes*, ou ‘piloto’, a mesma palavra grega de que eventualmente derivamos nossa palavra ‘governador’. Descobri casualmente, mais tarde, que a palavra já havia sido usada por Ampère com referência à ciência política e que fora inserida em outro contexto por um cientista polonês; ambos os usos datam dos primórdios do século XIX” (WEINER, [1948] 1954, p.15). Deve-se apontar que, contemporaneamente, o termo cibernética tem sido freqüentemente utilizado na Ficção Científica para restringir uma área de avanços tecnológicos ligados à robótica e a inteligência artificial; o melhor exemplo disso é o Tenente-Comandante Data, da série *Star Trek: The Next Generation*.

ambigüidade não é só gritante quanto ao termo usado para defini-la, mas também na própria escrita e produção audiovisual relevante: há um amálgama entre todas as eras da Ficção Científica.

Os fantasmas que permeavam os romances góticos continuam habitando nosso imaginário pulsional, posteriormente tomando conta da Ficção Científica através de suas representações monstruosas e deformadas do período clássico, alienígenas e robotizadas na era dourada, maquinicas e cotidianas na Nova Onda e, finalmente, misturadas aos elementos humanos do cyberpunk (AMARAL, 2006, p.76).

Depois da efervescência midiática em torno da Ficção Científica vivida amplamente nos meios audiovisuais, através da apropriação definitiva por parte da indústria da televisão e cinematográfica, os primeiros anos da década de 1980 vão ver surgir autores como William Gibson, Rudy Recker, John Shirley e Bruce Sterling que vão retomar o estilo em termos literários, associando-se abertamente a tradição da era Dourada da Ficção Científica, mas, mais profundamente, calcados na agora nova tradição da *New Wave of Science Fiction* e da explosão da cultura pop nesta década. “O rock, a arte performática, a cultura *hacker*, e todas as manifestações *underground* de arte” vão se conjugar com a tradição do encontro com o outro: “o cyberpunk é uma visão de mundo atual que engloba literatura, música, cinema, teorias, a cultura jovem e a cultura MTV e a cultura do PC/Macintosh” (AMARAL, 2006, p.73). Essa década vai ver muitos autores da era Dourada e da *New Wave* reinterpretados no écran cinematográfico, como *Dune* (1984), onde David Lynch adapta o romance de Herbert, e *Blade Runner* (1982), onde Ridley Scott adapta uma *short story* de Philip K. Dick, *Do androids dream of electric sheep?* (1968). Entretanto, mais na senda de *Blade Runner*, o que se verá em abundância é um imaginário tecnológico conjugando as ansiedades de uma civilização agora plenamente tecnológica, onde a viagem ao espaço, a bomba atômica, a manipulação genética, a fertilização *in vitro*, computadores e supercomputadores ligados em rede, não são mais uma fantasia em páginas amareladas de uma publicação *pulp* de algum entusiasta da engenharia ou da eletrônica.

Dos corpos ambulantes que perambulavam encharcados de sangue e submetidas à violência das cirurgias da era industrial,

retratada pela ficção gótica, chegamos às próteses midiáticas e militares nos corpos humanos, aos implantes e chips no córtex cerebral e à fusão de metal e carne das estórias cyberpunks. Os espectros da Ficção Científica, trazidos à ‘vida’ em meio as sombras das cidades góticas continuam aterrorizando o imaginário da sociedade tecnológica através dos seus muitos gêneros, sobretudo pelo imaginário cyberpunk, com seus corpos modificados, tatuados, perfurados, mixados de sangue, placas de silício e circuitos metálicos (AMARAL, 2006, p.77).

Chega-se à última década do século XX com o gênero, em qualquer forma cultural que se entenda – televisão, cinema, literatura, quadrinhos, artes plásticas – formatado e entendido como uma maneira específica de se contar histórias, permeada por imaginários visuais definidos por mais de meio século de produção agora compreendida essencialmente como Ficção Científica. Em uma era que se entende como amplamente marcada pela tecnologia e pela maquinização do cotidiano, o gênero aparece como resolução de ansiedades e projeção, tanto fantasmagórica como utópica, de uma era que adentra os mistérios da natureza sem, entretanto, compreender concretamente seus objetivos e problemas. A profusão de produtos culturais ligados a esse gênero se torna abismal engendrando o aparecimento vertiginoso de, principalmente, filmes e programas de TV⁵¹, alguns beirando o pastiche e outros, como o objeto desta pesquisa, reacendendo a chama dos fãs, admiradores e críticos com sucesso e penetração. Percebe-se, portanto, que existem três momentos de transposição do gênero: para os quadrinhos, primeiramente com as tiras em jornais diários e depois com a consolidação de não uma, mas duas importantes editoras norte-americanas centradas em histórias de super-heróis e de fantasias tecnológicas e futuristas. Posteriormente, temos a transposição para o cinema, com o incipiente cinema fantástico da década de 1950 e o deslocamento da própria indústria cinematográfica hollywoodiana que abarcará, como dito, o gênero. Finalmente, a transposição para a

⁵¹ Nos Estados Unidos, em setembro de 1992, o conglomerado de comunicação NBC lança um canal de TV a cabo inteiramente dedicado ao gênero, chamado *Sci-Fi Channel*. Em Asimov (1984) temos a afirmação de que este termo, *sci-fi*, que fora cunhado por Forrest J. Ackerman como uma brincadeira com palavras, como a abreviação inglesa *hi-fi*, para *high definition* (alta definição). O autor também afirma que a abreviação acabou sendo “utilizada principalmente por gente ligada ao cinema e à televisão” (p.29), o que é coerente com seu nome ter sido dado a um canal de TV a cabo exclusivamente dedicado ao gênero. Apesar de sua aparente conotação negativa – “material de quinta ordem, lixo ou refugo, por vezes confundido, por gente ignorante, com s.f.” (Ibid.). – o canal, assim como o termo, engloba todo o escopo da produção audiovisual do gênero, como *Star Trek* (Jornada nas Estrelas) que Asimov categoriza como SF, e *Godzilla*, que ele chama de *sci-fi*.

televisão que vai seguir a senda definida tanto pelas outras transposições quanto pela nova vertente literária do gênero que surge evidenciando os fantasmas e sonhos da era tecnológica vivida atualmente pelo ser humano ocidental. Aqui, portanto, partimos para a análise da história e construção de *Arquivo X*, inserido/associado a esse gênero tão prolixo e que vai se definir como encaixado na terceira transposição, a Ficção Científica que chega, semanalmente, à casa das pessoas através das antenas de TV.

Histórias de detetive e homenzinhos cinzas: de Gernsback a Klaatu num pôster amassado

Originalmente concebida em 1992 por Chris Carter, um roteirista contratado da rede norte-americana de televisão Fox, *Arquivo X* foi ao ar com seu episódio piloto em setembro de 1993. Inspirado por séries policiais e contos de ficção científica da sua infância, durante as décadas de 1960 e 1970, e pelos comentários do professor de Harvard, John E. Mack, sobre uma pesquisa que afirmava ultrapassarem os três milhões de norte-americanos que teriam sido abduzidos – seqüestrados – por alienígenas⁵², Carter definiu que o escopo da série seria uma dupla de agentes do FBI (O *Federal Bureau of Investigation*, a polícia federal dos Estados Unidos) envolvidos na investigação de crimes que desafiarão a lógica e a ciência, sendo, assim, considerados paranormais. Esses casos, que ao longo dos anos eram freqüentemente abandonados por falta de provas ou suspeitos, ficariam conhecidos como os arquivos X (*the x-files*), e se tornariam o objetivo central de vida e de curiosidade de um jovem agente dessa instituição, formado em psicologia em Oxford e, até então, especializado em crimes violentos (como *serial killers*, chacinas ou assassinatos de cunho religioso, satânico ou racial), chamado Fox Mulder, interpretado por David Duchovny.

“*Spooky Mulder*”, como ficaria conhecido por seus colegas de forma bastante antagonista, encontrara nos *Arquivos X* a corroboração derradeira de suas fantasias e pesadelos de infância, incitados pelo misterioso e jamais explicado desaparecimento de

⁵² Segundo matéria do site EW.com (Entertainment Weekly), de 18 de Março de 1994, disponível em: <http://www.ew.com/ew/article/0,,301487,00.html>, em 14 de janeiro de 2009.

sua irmã, Samantha, quando ele ainda era apenas um garoto; para o agente, sua irmã fora raptada por alienígenas envolvidos, de alguma forma, com braços do governo norte-americano em uma espécie de conspiração. Pronto a acreditar na existência do que a série se refere como sendo fenômenos paranormais, Mulder afunda sua atenção – e também sua carreira – perseguindo uma transferência para o indesejado e mal visto subsolo do prédio Edgar Hoover do FBI em Washington, onde, ao longo de mais de cinco décadas, a agência enterrava casos e crimes jamais resolvidos em um gabinete de documentos sinistramente marcado com a letra X. Apesar do desprezo que os colegas e superiores demonstravam para com Mulder, o agente perseguiria por anos o que ficaria na boca dos fãs como *a missão*, de não só comprovar irrefutavelmente a existência desses fenômenos como revelar para o público as ações de seu próprio governo.

Entretanto, pouco da luta solitária de Mulder é retratada na série. O mote inicial, tema do primeiro episódio (episódio piloto) da série é o aparecimento da Agente Especial Dana Scully, interpretada por Gillian Anderson. Com a finalidade de desbancar Mulder e invalidar seu trabalho, uma jovem agente do FBI, com *background* em medicina e um intelecto claramente voltado para a razão, experimentação e corroboração científica – uma cientista na acepção máxima da palavra – Scully é apontada pela administração da agência como parceira de Mulder. A princípio, a jovem ruiva, filha de militares e católica fervorosa, surge como uma cética, pronta a aceitar que o jovem Mulder não passa de um lunático irrevogavelmente preso ao trauma do sumiço de sua irmã. Porém, ainda nesse primeiro episódio, seguindo as indicações de seu superior, o Chefe da Divisão Scott Blevins (interpretado por Charles Cioffi), a dupla segue para uma pequena cidade do interior do estado norte-americano do Oregon a fim de investigar as misteriosas mortes de quatro jovens. Por fim, as investigações levam o ceticismo de Scully a ser profundamente balançado, ao encontrarem evidências que, de fato, apontam para uma explicação paranormal, possivelmente envolvendo abduções.

Assim, *Arquivo X* extrapola uma única conceituação. Apenas um terço dos episódios pertence ao que Chris Carter chama de “mitologia ou *mytharc*”⁵³, histórias interconectadas que narram em partes – geralmente episódios especiais como *premiere* e *finale* de temporadas – a grande história da série que envolve o desaparecimento de Samantha Mulder, a vida secreta do pai de Mulder, o filho de Scully e, essencialmente, a investigação e revelação de uma conspiração secreta de certos homens em posições de poder – usualmente chamados de *shadow government* ou governo das sombras – com uma suposta raça de seres alienígenas que visitariam a Terra há muitos séculos a fim de projetar uma futura colonização do planeta. Em Roberts (2000), percebemos que esse método de narrativa, também conhecido como *monstro da semana*, é derivado das histórias de mistério e das primeiras publicações de Ficção Científica em forma de folhetim nas páginas das revistas, como as publicadas por Gernsback:

Esta técnica se tornou marco da FC; uma série de TV como Arquivo X tentou sua audiência com um conjunto orquestrado de mudanças revelatórias, nas quais primeiramente o governo é representado como estando por trás dos mistérios do programa, depois uma organização das sombras acima do governo, e finalmente os alienígenas malignos (ROBERTS, 2000, p.74).

Em contrapartida, os outros dois terços da série referem-se a temáticas variadas, realmente inseridas no modo *monstro da semana*, envolvendo investigações para as quais a dupla de agentes é indicada; cada semana um episódio com um tema específico e o que poderíamos chamar de vilão. Clonagem, manipulação e mutações genéticas, inteligência artificial, *serial killers*, rituais satânicos, poderes extra-sensoriais, reencarnação, projeção astral, viagem no tempo, tráfico de órgãos, são alguns dos temas abordados nestes episódios que poderíamos chamar de *paralelos*. Em Asimov (1984),

⁵³ Também segundo a matéria citada anteriormente. Carter, ao chamar de *mytharc*, está referenciando que seria um arco mítico da série, pois se estende do primeiro ao último episódio, como um arco, deixando espaço para os episódios não diretamente relacionados. É também importante ressaltar que em 2005 foi lançado um Box de DVDs chamado *X-Files: The Mythology*, contendo os 61 episódios que narram essa mitologia da série, ou seja, os episódios que contam uma histórica interconectada e que explicam, aos poucos, o grande mistério envolvendo Mulder, Scully e a conspiração entre humanos, parte de um governo secreto, e uma raça de alienígena que pretende colonizar o planeta. Para fins desse trabalho, nos referiremos a esses episódios, daqui em diante, como *mitárquicos*.

podemos perceber, já *a priori*, que *Arquivo X* não é de forma alguma apenas inserido, como dito, somente no gênero da Ficção Científica, pois também se associa a “fantasia”, que “de modo geral” são “histórias”, narrativas – *tales*, nas palavras de Asimov – “que não são limitadas pelas leis da ciência, ao passo que a expressão *ficção científica* diz respeito a histórias que *são* limitadas pela ciência” (p.27). Através das suas profundas influências da literatura *pulp* dos anos 1960 e 1970, que, de forma alguma, se restringia a Ficção Científica – também englobavam histórias de investigação policial, mistérios e terror – Chris Carter, juntamente com seus principais roteiristas iniciais, como Alex Gansa, Howard Gordon e os produtores executivos Glen Morgan e James Wong, conseguiu arquitetar não só a mais bem sucedida série de Ficção Científica para a TV de todos os tempos⁵⁴ - inspirando, inclusive, que outras séries esquecidas, como *Star Trek* e *Battlestar Galactica*, de 1978, ganhassem novas versões televisivas – como conseguiu provar a possibilidade real, não só literária, de um “mistério científico” (ASIMOV, 1984, p.34), conjugando o dever de “explicar cuidadosamente aos leitores todas as condições que limitem uma sociedade imaginária” (p.35), ou, neste caso, imaginária, porém inspirada na realidade do cotidiano de agentes da polícia federal norte-americana, e o dever de “conhecer ciência”, unido a “uma noção racional a respeito de como modificar ou extrapolar a ciência” (p.34).

É sobre esses episódios que este trabalho se debruça, selecionados a partir da temporalidade da série⁵⁵. O primeiro, *Ghost in the Machine*, episódio sete da primeira temporada, foi ao ar em 29 de outubro de 1993. O segundo, *Kill Switch*, décimo primeiro episódio da quinta temporada, foi ao ar em 15 de Fevereiro de 1998. E, finalmente, *First Person Shooter*, o décimo terceiro episódio da sétima temporada, foi ao ar em 27 de

⁵⁴ Segundo matéria da *St. James Encyclopedia of Pop Culture*, disponível em: http://findarticles.com/p/articles/mi_g1epc/is_tov/ai_2419101347. Também segundo a matéria, *Arquivo X*, teria sido a mais bem sucedida e mais longa série de televisão do gênero de Ficção Científica, tendo sido assistida por milhões de espectadores, em dezenas de países, por nove temporadas (nove anos), de 1993 até 2002. Entretanto é importante ressaltar que esse título foi perdido entre julho de 2006 e junho de 2007 quando série do canal *Sci-Fi*, produzida pelos estúdios *MGM*, *Stargate Sg-1* (1997-2007), criado por Jonathan Glassner e Brad Wright, e estrelada por Richard Dean Anderson – famoso por seu papel na série de TV *MvGyver* – foi ao ar em sua última e décima temporada, sendo a série de TV de Ficção Científica, atualmente, de maior duração, a despeito de *Arquivo X* manter seu *status* de produto cultural *cult* e de ainda apresentar maiores números em termos de audiência e repercussão intertextual na mídia.

⁵⁵ A justificativa para a seleção dos episódios se encontra no capítulo introdutório deste volume.

Fevereiro de 2000. Como mencionado na introdução deste volume, a seleção destes episódios foi uma busca pela coerência com as proposições teóricas aqui envolvidas em perceber o Pensamento Tecnológico e a projeção utópica da realidade. Para tanto, selecionaram-se episódios nos quais a centralidade temática se mostrou, à primeira vista, como sendo a do ciberespaço, da tecnologia da informação – computacional – e, mais especificamente, a da inteligência artificial. Portanto, aqui cabe, após a reconstrução do mote e produção da série, nos parágrafos anteriores, tecer uma primeira visão sobre estes episódios a partir de sua produção textual, entendendo texto como o conjunto da narrativa e das representações.

Começando por *Ghost in the Machine*, temos um dos primeiros episódios da série, tendo ido ao ar ainda em 1993, apenas um mês após a estréia da série. Dirigido por Jerrold Freedman e escrito por Chris Carter, Howard Gordon e Alex Gansa, este é o primeiro episódio a, de fato, retratar e interpelar a figura da máquina e da tecnologia informacional, colocando no centro de sua história uma grande e próspera empresa de computação, com dois de seus principais funcionários – um deles o presidente e chefe e o outro um famoso programador e criador da empresa – um deles assassinado e o outro suspeito de ter perpetrado o crime⁵⁶. Não pela primeira vez, mas com destaque para os interesses do governo no desenvolvimento de tecnologias desse tipo, este episódio traz a presença do personagem Garganta Profunda (*Deep Throat*), o qual será tratado com maior afinco no desenvolvimento da análise, mas que aqui vale ser mencionado, pois é parte intrínseca do esquema narrativo *monstro da semana*: o personagem, interpretado por Jerry Hardin, será, pelo menos até o curso da segunda temporada da série, um guia que levará a dupla de agentes às profundezas dos mistérios e conspirações perpetradas pelo governo norte-americano, pelo menos, desde a década de 1940, servindo, assim, como poderosa ligação entre os episódios *mitárquicos* e os episódios *laterais*. O apelido dado ao personagem é uma homenagem ou, no mínimo, uma citação ao escândalo que ficou

⁵⁶ A narrativa deste episódio será tratada em profundidade quando da análise completa deste e dos outros dois episódios.

conhecido como *Watergate*⁵⁷, no qual, segundo a revista norte-americana *Vanity Fair*⁵⁸, um agente do FBI chamado Mark Felt teria ajudado sendo informante para os jornalistas do jornal *Washington Post* a desvendarem a conspiração no governo do ex-presidente Richard Nixon. O escândalo levou Nixon a se afastar do Salão Oval e engendrou toda sorte de teorias da conspiração envolvendo o governo, militares e empresas financeiras, científicas e de alta tecnologia que, certamente, influenciaram muito a imaginação de Chris Carter, este tendo deixado isso claro através deste personagem e de episódios como esse.

Em seguida temos *Kill Switch*, que, tendo ido ao ar em 1998, surge trazendo as figuras de Tom Maddox e William Gibson como co-roteiristas ao lado de Carter. Certamente influenciado pela cultura literária que, como citado anteriormente, nos anos 1980 ganhara a alcunha de *cyberpunk*, este episódio traz um grupo de *rogue programmers*, um deles considerado um dos maiores gênios modernos em termos de tecnologia informática e osquestrador do aparecimento da Internet, Donald Gelman, juntamente com dois de seus discípulos, envolvidos na criação de um entidade inteligente criada dentro da rede mundial de computadores; uma inteligência artificial auto-suficiente. É, com bastante clareza, o primeiro episódio a focar o que Gibson cunhou em seus livros como *ciberespaço*. Dentro do escopo dos episódios analisados – juntamente com o *First Person Shooter – Kill Switch* traz a presença dos Pistoleiros Solitários⁵⁹: Melvin Frohike, interpretado por Tom Braidwood, Richard ‘Ringo’ Langley, interpretado por Dean Haglund, e John Fitzgerald Byers, interpretado por Bruce Harwood. Primeiramente retratados no terceiro episódio da segunda temporada da série – chamado *Blood* – estes três

⁵⁷ Também é importante ressaltar que, durante a época do escândalo, o informante desconhecido ganhara esse apelido devido ao sucesso internacional de um filme pornô de mesmo nome que lançou a carreira de Linda Lovelace, uma importante atriz pornô dos anos 1970.

⁵⁸ Matéria publicada no site do Washington Post, disponível em:

<http://www.washingtonpost.com/wp-srv/politics/special/watergate/part4.html>, em 22 de janeiro de 2009.

⁵⁹ No original: *The Lone Gunman*. O nome é uma citação a uma das teorias para o assassinato do presidente norte-americano John Fitzgerald Kennedy, em 1963 em Dallas, Texas. Apesar de Lee Harvey Oswald, um ex-militar, ter sido acusado pelo crime, muita desconfiança e diversas teorias da conspiração foram criadas a partir desse misterioso assassinato que jamais foi desvendado. A teoria de que Oswald teria perpetrado o ataque ficou popularmente conhecida como a teoria do pistoleiro solitário, já que outras teorias para o crime envolveriam mais de um atirador.

entusiastas das teorias da conspiração, tecnologia militar e informática, além de outros interesses não correlatos, são amigos e informantes de longa data de Mulder e publicam um jornal homônimo ao grupo que traz matérias sobre abduções alienígenas, conspirações militares, governamentais e, inclusive, farmacêuticas (envolvendo envenenamento massivo de pessoas ou testes em populações inteiras de crianças), certamente inspiradas pelos testes com agrotóxicos e detritos radioativos feitos pelo governo norte-americano durante os anos 1950: ainda outra influência em Carter, já que a Ficção Científica durante esses anos se apropriou dos medos e anseios da chamada Era Nuclear para engendrar mutantes, tragédias, doença e morte ocasionadas pelo uso desregrado dessas tecnologias e de suas despesas.

Finalmente, temos *First Person Shooter*. Décimo terceiro episódio da sétima temporada, figura como um dos últimos episódios que contam com a atuação integral de David Duchovny que, após o término desta temporada, em maio de 2000, deixou o programa para se dedicar a outros projetos, como filmes e participações especiais em outros programas. *First Person Shooter* é também escrito por Tom Maddox e William Gibson em conjunto com Chris Carter e também enseja o retorno da temática gibsoniana do ciberespaço, só que desta vez envolvendo um grupo de programadores de computador envolvidos numa empresa de videogame: o produto é um jogo de realidade virtual no estilo de batalha militar⁶⁰ que começa a demonstrar vontade própria através de uma personagem misteriosa chamada Maitreya. Assim como em *Kill Switch*, a influência dos autores ditos *cyberpunks* foi critério fundamental para a seleção do episódio: como exposto previamente, mais do que inserido no gênero da Ficção Científica, *Arquivo X* se esforça em se associar ao gênero utilizando-se das ferramentas e imaginários propostos pela história da Ficção Científica, trazendo diretores, escritores e atores – como a atriz Krista Allen, que interpreta Maitreya e tem tradição como *pixel vixen*⁶¹ em trabalhos audiovisuais do gênero.

Assim, mais do que uma justificativa para a escolha dos episódios, que, como dito, se encontra no capítulo introdutório deste volume, aqui abre-se o campo para

⁶⁰ Falaremos mais profundamente das raízes desse estilo de entretenimento digital quando da análise.

⁶¹ Ver o capítulo teórico e a análise de *First Person Shooter* sobre *pixel vixen* e as elaborações sobre representações femininas e masculinas na Ficção Científica e na publicidade contemporânea em *Matrix* (2006).

perceber, *a priori*, as influências culturais e imaginárias envolvidas na criação e sucesso da série durante a última década do Séc. XX. Carter, assim como seus produtores associados, engendrou através do fascínio norte-americano pelo secreto, intangível e alienígena (aqui mais do que o extra-terrestre; o estranho, o outro) uma poderosa série de televisão que não só interpelou a cultura *pop* e a cultura da mídia como as transformou irremediavelmente, tornando-se não apenas marco para a produção audiovisual de Ficção Científica, mas também se tornou referencial dentro da própria cultura *pop* para a questão da alteridade – do encontro com o Outro – e, principalmente, evidenciou em muito a desconfiança e insatisfação, não só norte-americana, mas poderíamos dizer ocidental, com os governos e com o próprio avanço desmedido do que hoje entendemos como tecnocultura capitalista.

3.2. ACREDITE NA MENTIRA⁶²

Os Arquivos X: Três episódios, três análises.

3.2.1. GHOST IN THE MACHINE (O Fantasma na Máquina)

Episódio 7 da Primeira Temporada (Episódio 7 da série)

Escrito por Alex Gansa e Howard Gordon, dirigido por Jerrold Freedman, este episódio da primeira temporada se debruça sobre a questão da inteligência artificial computadorizada. Cronologicamente, Ghost in the Machine engatinha juntamente com a série criando partes do universo de Arquivo X, articulando personagens centrais, como a figura do informante Garganta Profunda e do ex-parceiro de Mulder, Jerry Lamana, entretanto, o que reforça a sua importância é que, de certo modo, logo à primeira vista, percebe-se que é fundamentalmente o primeiro episódio a abordar os temas focados neste volume. De modo genérico, até o episódio em tela, pode-se dizer que a problemática que pautou a série é a vida alienígena e temas correlatos⁶³. Preliminarmente, o episódio

⁶² No original: *Believe de Lie*.

⁶³ O episódio Piloto da série – sem nome – mostra a decisão dos escritórios superiores do FBI que coloca a Agente Especial Dana Scully como parceira de Fox Mulder com a finalidade de desacreditar seu trabalho nos Arquivos X. Em eu primeiro caso, a dupla investiga mortes envolvendo jovens colegiais no interior do Oregon. Mulder acredita que as mortes possam estar relacionadas com atividade alienígena. Scully duvida, porém os mistérios envolvendo a resolução desse caso colocam-na ainda mais na posição agnóstica em relação aos chamados fenômenos paranormais. Em Garganta Profunda – no original, *Deep Throat* -, primeiro episódio oficial da série, Mulder e Scully são enviados numa missão para a Base Aérea de Ellens, no Idaho, a fim de investigar o misterioso desaparecimento de um piloto de teste, o Tenente Coronel, chamado Robert Budahas, após acometer-se de um súbito comportamento errático e psicótico. No curso dessa investigação, Mulder acaba conhecendo um homem que se autodenomina Garganta Profunda (esse personagem reaparece no episódio aqui tratado, com bastante ênfase e na função de esclarecedor de certas dúvidas em relação ao enredo, assim como neste) e clama possuir informações sigilosas e privilegiadas sobre as investigações de Mulder acerca da paranormalidade, vida alienígena e fenômenos inexplicados. No fim, a dupla de agentes descobre-se em meio a uma complexa e secreta operação militar que pode ou não envolver tecnologia obtida de destroços alienígenas. Em Squeeze – que traduz-se por apertar ou espremer - Scully é contatada por um antigo amigo do FBI que os leva a investigar assassinatos inexplicáveis, no qual a vítima, totalmente sozinha e aparentemente inalcançável, teve seu fígado removido. Mulder acaba descobrindo que se trata da mesma série de assassinatos que aconteceram em 1903, 1933, 1963 e agora, 1993. O agente suspeita de uma criatura que precisa do fígado humano como alimento para poder hibernar. Em Conduit – ou conduto, condutor – Mulder pede a diretoria do FBI para investigar o caso de uma abdução alienígena no Iowa. O caso é muito similar ao que supostamente aconteceu com ele mesmo (quando da abdução de sua própria irmã). A dupla vai para o lago onde tudo teria acontecido e descobre que a mãe da menina já estava envolvida com visões de ÓVNIS e alienígenas no passado. No entanto, o irmão calado que teria presenciado a abdução começa a fazer rabiscos que se descobrem ser informações altamente secretas da Agência de Segurança Nacional dos EUA que estaria sendo transmitidas por satélites-espões. The Jersey Devil – O demônio de Jérsei – leva a dupla de

adentra a temática da Internet, do Ciberespaço e da industrialização contemporânea das formas de desenvolvimento tecnológico (tanto civis quanto militarizadas). Gansa e Howard não estão inseridos – como posteriormente veremos com Maddox e Gibson – no campo da literatura de Ficção Científica ou fantástica, porém são, juntamente com Glen Morgan, James Wong e o criador da série, Chris Carter, os primeiros roteiristas da série e responsáveis pelo sucesso inicial que possibilitou toda a gama de temas e articulações abordadas nas temporadas e episódios seguintes. Posteriormente veremos, ao final da análise, que a dupla deixa transparecer com bastante clareza suas profundas influências de literatura, cinema e produção televisiva de Ficção Científica ou fantástica.

O episódio começa com a imagem frondosa de um imenso prédio, feito de aço e vidro e a legenda diz: Sede Mundial da Eurisko, Crystal City, Virginia⁶⁴. A cena corta para um dos escritórios nos andares mais altos do prédio, luxuoso, com uma linda vista da cidade. Dois homens discutem acaloradamente. Um deles está vestindo camiseta, calças jeans escuras, tênis, seus cabelos estão desgrelhados e ele usa óculos com armações, diríamos, antiquadas. O outro está de camisa e gravata, sentado atrás de uma suntuosa mesa de vidro e madeira cheia de papéis e com um pequeno laptop a sua esquerda. Os homens são Brad Wilczek e Benjamin Drake, respectivamente. Os dois discutem o futuro da empresa. Wilczek afirma que Drake – *CEO*⁶⁵ da empresa Eurisko – “esqueceu sobre o que é a aventura”; ele reclama que as ações de Drake como líder da

agentes para Nova Jérsei, perto de Nova Iorque, a fim de investigar a morte de um morador de rua que fora parcialmente comido. Scully acredita se tratar do ataque de um animal selvagem, porém Mulder está convencido que se trata do mítico Demônio de Jérsei (personagem popular, similar ao Pé Grande) e fica na cidade para investigar. Mulder acaba descobrindo que a criatura é uma fêmea, levada a vagar pelas ruas da cidade por falta de comida devido ao contínuo desmatamento das áreas contíguas à cidade. A criatura é eventualmente morta pela polícia de outra cidade. E finalmente, em *Shadows* – simplesmente, Sombras – a dupla é convidada a investigar a morte misteriosa de dois homens, que tiveram suas gargantas esmagadas de dentro para fora. A investigação os leva a uma mulher, Lauren Kyte, que teria sido atacada pelos dois homens. Ela nega ter tido parte na morte deles, mas quando Mulder e Scully deixam o prédio onde trabalham, seu carro acaba se envolvendo num acidente. A agente desconfia que Lauren possui um parceiro e esse sabotou o carro, entretanto, seu parceiro acredita que o chefe de Lauren, Howard, que morreu recentemente, esteja de alguma forma protegendo sua pupila de além-túmulo.

⁶⁴ No original: *Eurisko World Headquarters, Crystal City, Virginia*. A cidade de Crystal City fica ao noroeste de Washington, Distrito de Columbia, capital norte-americana e sede do FBI.

⁶⁵ *Chief Executive Officer*. Cargo máximo dentro de uma empresa com capital aberto, gerida por um comitê ou conselho de acionistas, no qual a quantidade de cotas de ações determina o valor do voto ou veto para cada ação empresarial, financeira ou política.

empresa levaram a quedas monumentais em investimentos nos setores de pesquisa e desenvolvimento de novas tecnologias. Ele diz: “Você está matando a minha empresa” e um sentimento de antagonismo fica claro entre eles. Uma disputa pelo poder e pelos objetivos que a empresa deve seguir, tanto financeiramente como tecnicamente. Drake rebate dizendo que o mercado de tecnologia está mudando e que Wilczek deve se acostumar ao fato de que não é mais dono da Eurisko – já que esta opera através de



Imagem 01

gestão de acionistas. Wilczek se enfurece e sai da sala dizendo: “Você vai se arrepender disso”. A porta se fecha e a cena corta.

Do lado de fora, as janelas estão todas apagadas e a cena rapidamente troca para mãos que ligam um pequeno gravador e partem para o teclado de um laptop. Em *off*, saída do gravador, se ouve a voz de Drake ditando uma espécie de memorando para os acionistas. Neste, ele discorre sobre a saída de Wilczek e as ações que a empresa deve

tomar para aumentar seu valor de mercado numa área crescentemente competitiva. Neste momento, aos exatos um minuto de episódio, a cena corta e mostra, no teto, uma câmera de vigilância, preta, com uma pequena luz de funcionamento vermelha, se deslocando para focar Drake atrás de sua mesa. Da câmera, a imagem troca para um pequeno monitor de segurança preto e branco que mostra a imagem de Drake digitando em seu computador. Na pequena tela surgem os dizeres: “*COS Scanning DRAKE, BENJAMIN. Data Intercept*”⁶⁶. Aparece, então, uma tela ainda menor, com cores e formas geométricas ao lado de vários números e símbolos intermitentes (Imagem 01). Ainda se ouve a voz de Drake dizendo que, no topo da lista de ações para valorizar a empresa, está o término imediato do projeto *COS*, que só viria dando prejuízos e não justificaria uma continuação em investimentos ou pesquisa.

Ao se preparar para deixar seu escritório, Drake salva seu arquivo e é mostrado no monitor de segurança indo para o banheiro em sua sala. Ao entrar, percebe que a torneira está vazando e a pia está entupida, alagando totalmente o chão daquela sala. Drake procura desobstruir o dreno da pia, porém, nesse momento, o telefone ao lado da pia toca e ele o atende usando a mão que não está molhada, porém só escuta o que parece ser uma mensagem gravada que diz: “Ao sinal, a hora pelo fuso horário do leste será 19 horas e 35 minutos”. Distraído pela voz eletrônica, mal percebe que a porta do banheiro está se fechando automaticamente e, quando isso acontece, todas as luzes se apagam. Indo até a porta, descobre-a trancada. Sem hesitar, coloca a chave na fechadura para destrancar a porta, entretanto, ao fazê-lo, um flash de luz enche a sala, seguido por um som de descarga elétrica e seu corpo é violentamente jogado contra o espelho sobre a pia. Rapidamente a cena corta, mostrando outra câmera de vigilância, dentro do banheiro, e, então, surge novamente o pequeno monitor de segurança preto e branco que revela o corpo inerte de Drake no chão. A cena muda mostrando novamente o pequeno monitor cheio de cores e formas ao lado de números e símbolos intermitentes e se ouve uma voz digitalizada que, friamente, diz: “Arquivo Deletado”.

⁶⁶ COS (Central Operating System) traduz-se por Sistema Operacional Central. E os dizeres traduzem-se: SOC escaneando. DRAKE, BENJAMIN. Dados interceptados. Durante o decorrer dessa análise, nos referiremos a esse Sistema Operacional Central com sua sigla original, COS.

A cena vai para um *fade-out* e corta para a vinheta de abertura da série. Até aqui, pouco menos de três minutos de episódio se passaram. Apesar de ainda estar suprimido para os personagens da série, neste pouco tempo, a narrativa imagética de *Ghost in the Machine* apresenta a representação do que nos limitaremos a chamar – seguindo os personagens Mulder e Scully, que assim se referem ao personagem antagonista – como a Máquina. E, ao fazê-lo, a narrativa coloca explicitamente em jogo a revelação de inúmeros fundamentos utópico-tecnológicos e fragmentos daquilo que chamamos de pensamento tecnológico. O primeiro ponto seria sobre as regras de vida de higienista, ou seja, sobre as pretensões utópicas de controle generalizado de todas as instâncias da vida a partir de sistemas rígidos de controle físico, mental e social, aqui, altamente tecnológicos. Como explicita Sfez (1996), cada autor, em cada momento específico da História, deteve-se em objetivar essas fantasias de controle de acordo com as preocupações morais e sociais vigentes naquele determinado recorte temporal. E, para este caso em específico, não nos parece ser diferente, mesmo preliminarmente. O crescimento vertiginoso no século XX das estruturas privadas de poder financeiro, econômico, industrial e, até mesmo, institucional levaram o Homem a uma busca pela organização e pelo controle. Com este crescimento, aumentaram o número de facetas a serem controladas dentro de uma – seguindo o exemplo do próprio episódio – empresa ou corporação. Desde o controle dos ambientes físicos, como escritórios e fábricas, até a própria gestão de negócios precisariam de um acompanhamento mais rígido e contínuo. A Máquina, o *COS* serve a esse propósito. Posteriormente discorreremos com maior profundidade sobre esse aspecto, conforme forem se tornando mais claras e extensas essas demonstrações dentro da narrativa.

Entretanto, aqui, cabe também ressaltar outro aspecto importante trazido à tona nestes primeiros minutos introdutórios. A discussão entre Wilczek e Drake revela uma importante noção referente ao pensamento tecnológico. Rüdiger (2007) articula a idéia deste tipo de pensamento que hoje permeia a sociedade dirigindo a forma como entendemos, usamos e imaginamos a tecnologia e a técnica que adentra com cada vez

mais premência nossas vidas. E um caráter vital para o apogeu contemporâneo da tecnocultura é precisamente o do capitalismo. Drake e Wilczek parecem representar plenamente os pontos dessa tecnocultura capitalista e do próprio pensamento tecnológico. Wilczek personifica a técnica pela técnica. O avanço técnico-científico voltado para a sua própria replicação, para seu uso imediato, para o pleno desenvolvimento das capacidades tecnológicas. Ou seja, para Wilczek o que parece importar é verdadeiramente a Máquina, sua utopia pessoal é a da “vontade de poder ou controle sobre nossas condições de existência” (RÜDIGER, 2007, p.171). Já Drake claramente personifica o caráter mais capitalista da empreitada tecnocultural pós-moderna. Para o *CEO* da Eurisko não há validade numa utopia calcada na técnica com a finalidade exclusiva de melhorar a vida, amplificar o controle humano sobre as instâncias físicas nem mesmo a lógica da técnica pela técnica.

Atualmente, a pesquisa científica depende menos da procura de conhecimento do que da geração de valor através da criação de produtos, a exploração econômica da vida mesma ainda é mais relevante do que a elaboração do saber a seu respeito e a pesquisa de uma forma de vida menos causadora de opressão, sofrimento e desigualdades (RÜDIGER, Francisco. 2008, p.158)

Para ele, essas pretensões tem que positivamente passar pelas pretensões comerciais, financeiras, em suma, capitalistas. O aparato *COS* não tem sentido se não gerar lucros, quando ele diz: “Seu desempenho desastroso nos últimos três trimestres e perdas previstas em 1994...” fica claro o aspecto mercantil envolvido. O desenvolvimento científico é injustificável a não ser que gere receita proporcional ao seu grau de desenvolvimento. É, de certa forma, como se Wilczek e Drake personificassem os dois possíveis lados da materialidade do pensamento tecnológico: Wilczek segue a lógica de que a “técnica [criou] um modo de vida em que os elementos míticos e utópicos que definem essa instância se inscrev[eram] materialmente nos corpos e nos artefatos” e Drake vai na esteira de um “pensamento tecnológico [que] está conectado com o fetichismo da mercadoria e a vontade de poder que representa o capital” (Ibid., p.172).

Após a vinheta de abertura, a cena corta para Washington, Distrito de Columbia, capital norte-americana, e a legenda lê: Quartel-General do FBI. Na cena, vemos o prédio J. Edgar Hoover⁶⁷, e corta para o interior do prédio onde um homem, meio calvo, de terno e gravata anda por um corredor procurando Mulder. Ele o encontra, se aproxima, chama seu nome e o abraça. Mulder e Scully estão juntos e então o homem se apresenta como Agente Especial Jerry Lamana. Outrora, nos tempos em que Mulder era parte da equipe que investiga os chamados Crimes Violentos, Lamana fora parceiro de Mulder e muito se valeu das idéias e perspicácia dele, portanto, agora, confrontado com o mistério da morte de Drake, novamente ele busca seu antigo parceiro. Ele explica a dupla que a causa da morte do *CEO* fora eletrocussão causada por algum tipo de “armadilha elaborada”. O ex-parceiro de Mulder precisa muito de ajuda para resolver esse caso, pois, há alguns anos, teve má sorte num caso ligado a mortes violentas com motivos raciais em Atlanta e Drake não era somente o líder de uma grande organização, era também amigo íntimo do Procurador Geral, gerando enorme pressão política para que o caso seja resolvido rápida e claramente.

Do escritório de Mulder, no subsolo do prédio do FBI, a cena vai para as escadarias do prédio da Eurisko, na Virginia. Ao entrarem no prédio, a dupla é imediatamente filmada por outra câmera de segurança – idêntica àquelas na sala de Drake e em seu banheiro particular. Seguem pelo luxuoso hall de metal, mármore e vidro do prédio até os elevadores. Já dentro do elevador, a visão que o espectador tem da cena é a mesma que a câmera de vigilância produz e novamente a câmera ganha destaque na cena. Scully pressiona o botão do andar 29 e o elevador começa a subir. Nesse momento, se ouve uma voz digitalizada informando aos passageiros sobre a progressão dos andares. Ao atingirem o quarto andar, o elevador subitamente pára derrubando Scully no chão.

⁶⁷ O prédio central do FBI leva o nome de seu primeiro diretos, John Edgar Hoover. Hoover foi nomeado diretor do Departamento de Investigações (*Bureau of Investigations*), antecessor do FBI, e foi responsável pela fundação da polícia federal norte-americana e se manteve diretor da instituição de 1935, data de sua criação, até 1972, quando morreu por complicações ligadas à alta pressão sanguínea. Foi responsável pela maior parte da chamada “Caça às Bruxas”, nome dado às operações de rastreio, prisão e investigação de possíveis comunistas e espões da União Soviética, além de ter sido responsável pela prisão e desmantelamento de muitas organizações mafiosas durante os anos de Lei Seca nos EUA.

Mulder tenta inutilmente apertar os botões, então sua parceira pega o telefone de emergência e contata a segurança do prédio e se identifica como sendo a Agente Especial do FBI Dana Scully, entretanto, ao mesmo tempo o elevador recomeça a ascender. A cena corta abruptamente para a imagem do mesmo monitor de segurança mostrado na introdução do episódio e o que ele mostra é o interior do elevador e nele se lê: “Distrito de Columbia. Busca por telefone. SCULLY, DANA. 202 555-6431” (Imagem 02).

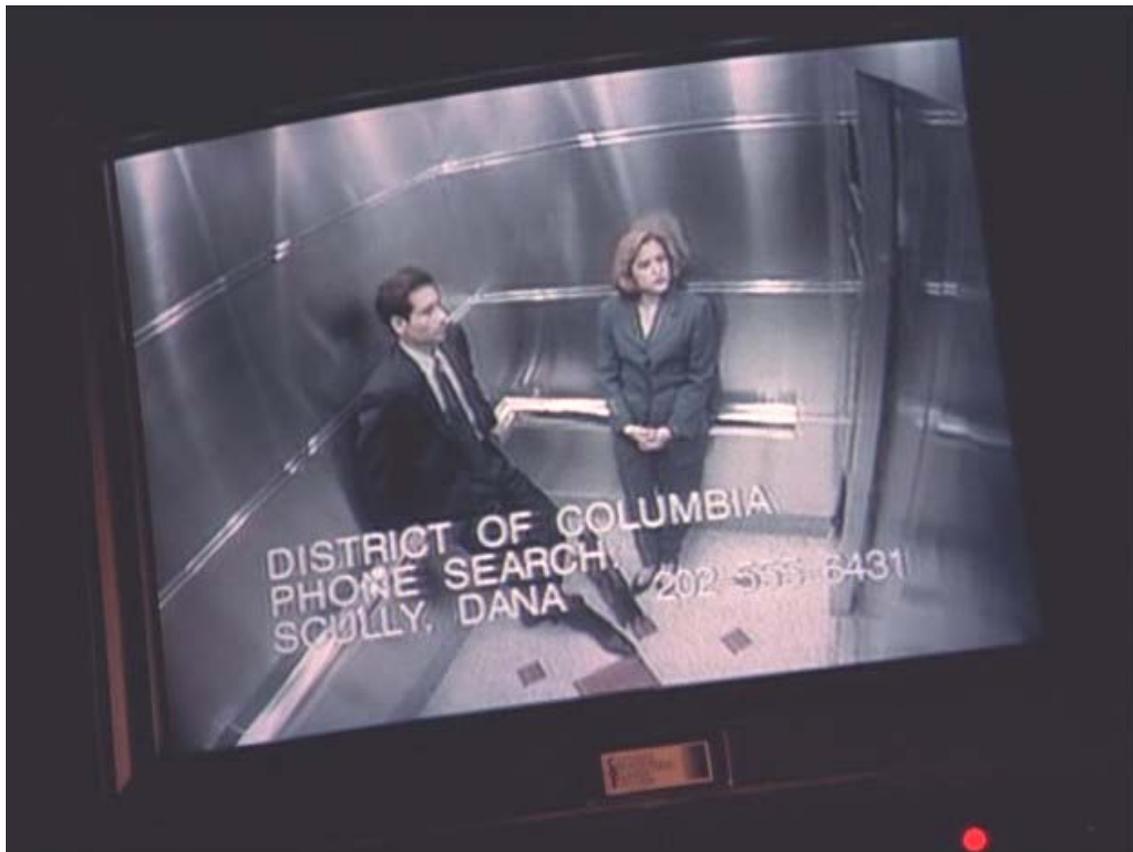


Imagem 02

Chegando ao vigésimo nono andar do prédio, Lamana mostra para a dupla aonde aconteceu a sabotagem no sistema de trancamento das portas. Ele aponta para um circuito embutido na bela parede de mármore acinzentado e explica que conectaram o fio terra ao negativo e quando Drake inseriu a chave da fechadura completou o circuito recebendo toda a voltagem do aparato. O agente também explica que dificilmente a

adulteração possa ter sido feita manualmente, pois não foram encontradas digitais nas proximidades. Neste momento aparece um homem negro, mais velho, vestindo um terno cinza claro, camisa e gravata. Ele se aproxima de Mulder e Lamana e explica que a sabotagem poderia ter sido feita manualmente, mas que quem a fez teria de anular a programação do *COS*, que controla todas as funções físicas do prédio, desde a potência de energia usada em elevadores, portas automáticas até o volume de água na descarga do vaso. Jerry identifica o homem como Claude Peterson, responsável técnico do prédio, que encontrou o corpo de Benjamin Drake. Mulder inquirir Peterson sobre a possibilidade de se anular o controle do *COS* sobre o prédio, mas este responde ao agente que seria muito difícil, pois se precisaria do código de acesso do programa que pouquíssimas pessoas teriam. O técnico se predispõe a compilar uma lista de quem teria experiência e conhecimento para fazer esse tipo de adulteração e, enquanto os quatro conversam sobre as informações preliminares do caso, eles são observados atentamente pela câmera de vigilância do banheiro – a mesma que havia focalizado o corpo inerte de Drake – presa a parte superior de uma das paredes. O monitor de segurança mostra os quatro de pé e no chão a marca branca de onde fora encontrado o corpo do *CEO*. Mulder continua escrutinando Peterson, perguntando sobre as capacidades de controle do *COS*, principalmente se ele controla os sistemas telefônicos do prédio, o que o técnico confirma.

A cena volta para o prédio J. Edgar Hoover do FBI. Os agentes se encontram na sala de Mulder e logo partem para uma reunião. Chegando lá, há uma mesa repleta de agentes para a qual Lamana se dirige. O agente explica que o assassino é provavelmente um recluso, obcecado por jogos de poder, e isso se corroboraria pela última ligação recebida por Drake. Ele liga um gravador de som no centro da mesa e esse reproduz a mensagem eletrônica ouvida pela *CEO* anteriormente a sua morte que teria se originado de dentro do próprio prédio da empresa. Após sua explicação, a líder da equipe de investigação, Spiller, o congratula pelo seu ótimo perfil do suspeito. A cena corta para um dos corredores do prédio do FBI onde Mulder se aproxima de Lamana e o acusa de ter roubado seu perfil do criminoso. Lamana sai e Scully aparece portando a lista produzida

por Peterson sobre quem poderia ter anulado a programação do *COS*. A lista tem apenas um nome: Brad Wilczek. A dupla concorda que o perfil de Wilczek condiz com as características traçadas por Mulder – e expostas pro Lamana – e partem para questioná-lo. Eles chegam na casa de Wilczek de carro e, na entrada da casa, há dois carros de luxo e uma moto de alta performance. Mulder tece comentários sobre como inteligência aplicada à tecnologia geraria milhões de dólares em receita. A casa é igualmente luxuosa, de concreto e vidro com arquitetura moderna. Ao se aproximarem da porta, uma câmera de vigilância os foca. Scully bate na porta e Wilczek abre a porta. Prontamente ela se identifica e o programador permite a entrada deles, pedindo que eles removam os sapatos.

Dentro da casa, Wilczek discorre sobre os tipos de pessoas envolvidos com a indústria da informática: os *certinhos* e os excêntricos. Para ele, Drake seria o tipo *certinho*, que trabalha com os aspectos superficiais desse tipo de empreitada industrial: cotações de ações e balanços trimestrais. Ele explica que tem uma visão diferente sobre a indústria, que fundou a Eurisko na garagem dos pais dele aos vinte e dois, depois de um ano seguindo a turnê da banda *Grateful Dead* pelos Estados Unidos. Brad Wilczek parece se orgulhar muito da sua idéia inicial para a empresa e explica para a dupla de investigadores do FBI que a palavra Eurisko vem do grego e significa “eu descubro coisas” mas que Benjamin Drake não estava interessado em descobertas; seu único objetivo era poder e dinheiro. O programador então se aproxima de uma imensa tela e liga. A imagem que surge é a da planta baixa de sua própria casa e ele explica que isto é um programa chamado Casa Inteligente que permite que ele controle todas as funções físicas da casa, desde a segurança até o consumo de energia. Ele também explica que esse tipo de programa (*software*) estaria dois anos na frente de outras empresas de informática e que Drake fora o responsável pelo cancelamento das pesquisas e desenvolvimento. Mulder se interessa e logo questiona sobre as similaridades do programa Casa Inteligente com o *COS* que gerencia o prédio da Eurisko. Mais precisamente, o agente do FBI está interessado em quantas pessoas conseguiriam manipular este software. Wilczek responde que pouquíssimas pessoas teriam tal conhecimento ou capacidade, que um “maníaco comum, certamente não”, mas há muitos excêntricos, como hackers, tecno-anarquistas,

que poderiam muito bem descobrir modos de fazê-lo, assim como ele mesmo, já que é o projetista do sistema. Scully entra na discussão e aponta que o criador da Eurisko é certamente o suspeito número um, já que tem conhecimento sobre o sistema e motivo para matar Drake (a subversão da visão original da empresa). Entretanto, ele afirma que mentes excêntricas gostam sim de um bom enigma, como, aparentemente, é a morte de Drake, porém, por princípio, mentes excêntricas não assassinam.

O primeiro terço do episódio se encerra aqui, com o corte levando para a casa de Scully onde ela digita seu relatório preliminar referente à investigação. Entretanto, como anteriormente, aqui se faz necessário um aprofundamento sobre as questões abordadas.

Novamente, quando da entrada de Mulder e Scully no elevador do hall do prédio da Eurisko e, posteriormente, quando conversam com o supervisor técnico Claude Peterson sobre as funcionalidades do *COS*, aborda-se a noção das regras higienistas propostas por Sfez e calcadas na literatura fantástica a partir do século XVII. O controle almejado por este tipo de utopia tecnológica se faz através deste sistema, poderíamos dizer, unificado de controle. Não apenas o computador controla os suprimentos de energia como também todo o aparato tecnológico envolvido na manutenção e funcionamento do prédio; desde elevadores, fornecimento de água, trancas das portas até sistemas de telefonia, computadores e vigilância. Nesse ponto vemos que a Máquina *COS* tem participação ativa na morte de Drake. Mais do que isso, no elevador – quando acontece aquela parada repentina – Scully se identifica e a Máquina parece se aproveitar da situação para pesquisar dados mais aprofundados sobre a agente. Não só a segunda característica da literatura fantástica (as regras higienistas), mas vários fundamentos utópicos da pós-modernidade são revelados. A Máquina materializa também o que Sfez (1996) chama de primeiro fundamento: a dita consolidação material do passado. As formas de vigilância não só são uma faceta do controle físico dos espaços, como também asseguram o registro total de tudo que se passa neles. Som, imagem, conversas, discussões, tudo está sobre o escrutínio maquinístico; porém não só isso. De certo, *a*

priori, percebe-se que também, o aspecto da tomada do lugar de Deus, a tecnologia que alça a humanidade ao controle total – busca frenética, nietszcheneana, da vontade de poder, do desejo irrefutável de todo ser humano, indivíduo ou coletivo, de melhor apreender e controlar as condições materiais da vida – se faz muito presente nesse trecho. A Máquina COS não somente registra tudo e tem, no microverso estabelecido pelo prédio da Eurisko, controle total sobre o ambiente sob a forma de uma espécie de deus eletrônico a cargo das funções vitais do prédio, esse sistema dotado de inteligência artificial também procura emular o próprio Homem. O aparato não busca se humanizar através de formas físicas, mas busca exatamente a tomada do lugar do Homem. Dotando-se de voz, de capacidade sintática profundamente desenvolvida – em outros termos, consegue decifrar os códigos simbólicos humanos, dos mais superficiais (como a ameaça de morte traçada por Drake em seu memorando) até os mais complexos (como o truque de parar subitamente o elevador a fim de extrair dados da dupla de agentes). Há, entretanto, certos aspectos que estão em plena discordância com as proposições teóricas seguidas neste volume.

Percebe-se que hoje há uma sublimação simbólica dos papéis representados por Benjamin Drake e Brad Wilczek. O *geek*⁶⁸ e o homem da corporação aniquilaram suas profundas diferenças com a finalidade da sobrevivência do campo industrial da tecnologia⁶⁹. A propaganda, a publicidade, o *boom* da Internet e das empresas de tecnologia durante os anos retratados na série (1993-1994), criaram o que alguns autores chamam de “*geek pride*”, ou simplesmente orgulho *geek*. De classe rebaixada, os tais geeks atingiram a plenitude do enriquecimento rápido (como o próprio personagem de Wilczek) e através de suas invenções, criações e serviços de qualidade e grande penetração, conseguiram poder e controle sobre empresas e corporações. Em seu estudo sobre cultura hacker, Jon Katz (citado por Matrix, 2006, p.67) recebeu o seguinte e-mail escrito por um homem que se denomina Mark:

⁶⁸ Palavra que originalmente se referia a pessoa estranha ou mal quista, hoje determina uma classe de experts em tecnologia da informação, principalmente.

⁶⁹ MATRIX, Sidney Eve. *Cyberpop – Digital Lifestyles and Commodity Culture*. P. 67.

Anos atrás os geeks nunca seriam tolerados na corporação. Você jogava pelas regras da burocracia ou você simplesmente não jogava. Várias coisas conspiraram, então, para fazerem-nos mais palatáveis. O passo da tecnologia tornou-se praticamente impossível de acompanhar sem ser pelo menos um pouco *geek*. Se você quer competir hoje você tem que ter pelo menos alguns *geeks* na sua equipe.

No episódio, porém, tal realidade parece ser abordada de modo parcial ou incompleto. Como dito, a figura de Drake contempla o aspecto capitalista ligado à tecnologia, enquanto que Wilczek referencia a faceta mais libertária ou realmente utópica. Nesta citação da obra de Katz em *Matrix*, percebe-se que na realidade o que aconteceu segundo autor chama de *geek chick* e na própria personificação do que poderíamos denominar de aspectos da tecnomasculidade (Ibid., p.61-65) que apontam para a figura masculina dotada de poder (financeiro, social, cultural, etc.) que seria cada vez mais representável pela sublimação dos personagens Drake e Wilczek numa mesma pessoa⁷⁰.

Seguindo, temos Scully sentada em seu computador. Em *off* se ouve sua voz e ela lê o que está escrevendo. A agente desconfia que o programador Wilczek seja, de fato, responsável pela morte de Drake. Termina de escrever, salva seu texto, desliga o computador e todas as luzes da casa. Vai até seu quarto, liga a luz e entra no banho. Misteriosamente, a tela de seu computador pessoal volta a ligar e nela aparece o texto que estava escrevendo. A cena corta abruptamente para o monitor de segurança no prédio da Eurisko, onde o mesmo texto começa a aparecer rapidamente juntamente com os dizeres: “COS Scanning: SCULLY, DANA. Data intercept”. E, ainda mais uma vez, a cena se move para baixo onde há aquele monitor ainda menor com cores e formas do lado de números e símbolos intermitentes. Ouve-se, então, a voz digitalizada e ela diz: “Arquivo aberto”, e a cena some num fade-out.

⁷⁰ Esse aspecto foi abordado em maior profundidade durante a revisão do trabalho de *Matrix* na elaboração teórica desse volume. Principalmente quando do ponto da cultura hacker, da publicidade direcionada a criar uma visão de mundo relacionada e que aponte para os princípios ligados a tecnologia da informação e todas as suas ramificações.

A cena retorna para uma mesa repleta de fitas cassete e Scully está escutando-as. Lamana e Mulder conversam quando são interrompidos por Scully que revela que, após certos estudos feitos sobre a voz do fundador da Eurisko, descobriu-se que a voz ouvida por Drake anteriormente a sua morte é de fato a voz de Wilczek. Esta seria a prova física definitiva que provaria a culpa de Brad, então Lamana pede a dupla para se encarregar da prisão e sai. A cena corta para a casa de Wilczek, onde este está sentado no escuro, em frente a um computador pessoal com uma enorme tela. Ele parece ansioso. A cena se move e mostra a tela do computador, onde dados e códigos passam. O programador insiste, dizendo “vamos, vamos, deixe-me entrar”, entretanto na tela, seguidas vezes, aparece “Acesso Negado”. Ele se frustra e sai de casa, pegando seu carro e se dirigindo para o prédio da Eurisko. Lamana estava na frente da casa e acompanha a partida de Wilczek, seguindo-o.

No prédio da Eurisko, o programador corre pelas escadas e pelo hall até o elevador, sendo monitorado pelas câmeras de segurança. Segundos depois, Lamana surge pela porta de entrada do prédio e se identifica para um dos seguranças como agente do FBI. Wilczek chega até a sala de controle – uma sala de paredes cinza escura, com um terminal em frente a uma partição envidraçada contendo uma pequena torre negra com luzes brilhantes, presumivelmente a unidade central de processamento, o coração e cérebro físico do computador *COS* – onde rapidamente se senta e começa a digitar. Na tela surgem os dizeres: “Acesso ao Sistema Concedido”. Ouve-se, então, a voz digitalizada e ela diz: “Bem-vindo de volta, Brad”. O programador se espanta e então digita ao mesmo tempo em que fala: “Você não está equipado com um sintetizador de voz. Qual é o meu nível de usuário?”. A voz responde: “Isto está agora ao critério do sistema operacional”. A cena corta para Jerry Lamana entrando no elevador do prédio. Ao entrar, ele rapidamente aperta o vigésimo nono andar e a voz começa a narrar a passagem dos andares enquanto a câmera de segurança o focaliza. Na sala de controle, a Máquina coloca no monitor de Wilczek a imagem de Lamana dentro do elevador. “O que você está fazendo?”, pergunta apreensivo o programador para a Máquina que responde simplesmente “Perdão. Estes comandos não estão disponíveis no seu nível de usuário.

Tente novamente”. Wilczek grita com a Máquina, perguntando-a ainda o que ela está fazendo. Entretanto, não há resposta. O programador levanta-se e corre para dentro da partição envidraçada e fica cara a cara com os monitores. Ele abre a torre negra e tenta remover alguns componentes de dentro a fim de parar a Máquina. Neste momento, a cena abruptamente volta para dentro do elevador que atinge o vigésimo nono andar. O elevador ultrapassa e vai ao trigésimo, onde pára. Lamana tenta apertar os botões, mas nada acontece. Na sala envidraçada, todas as divisões do grande monitor passam a mostrar as imagens de dentro do elevador. Wilczek desiste de mexer nos componentes físicos e anda para trás, encostando-se no vidro. Nesse momento a voz digitalizada diz: “Descendo” e o elevador começa a despencar rapidamente ignorando qualquer característica ou equipamento de segurança ou frenagem. O programador se desespera e, quase aos prantos, grita: “Não! Não faça isso!”, entretanto o elevador continua a cair. O elevador finalmente se choca com o chão e Wilczek fica pasmo, olhando para o monitor que agora só mostra chiado e então se escuta novamente a voz digitalizada e ela diz: “Programa executado”.

Aparece, então, Mulder assistindo as imagens do elevador e do centro de controle. Ele vê Lamana morrendo e depois Wilczek tentando mexer nos sistemas do *COS*. Scully entra e diz para Mulder que sente muito pela morte de seu amigo. O agente não acha que o programador seja culpado pela morte de Lamana. Sua parceira tenta dissuadi-lo, mas ele está convencido que Brad Wilczek não pode ser o culpado, entretanto, Scully o informa que ele confessou. Mulder pega seu carro e vai até a casa de Wilczek para investigar, porém, ao chegar lá, se depara com vários carros e homens que se identificam como agentes do Departamento de Defesa e que só com uma permissão Código 5 ele pode entrar. Mulder parte e vai para a Eurisko, nas escadarias do prédio ele se encontra com seu informante, chamado simplesmente de Garganta Profunda⁷¹. O

⁷¹ Apresentado no primeiro episódio oficial da série – também chamado de Garganta Profunda – este personagem é introduzido como um homem que trabalha para uma inominada agência ou departamento secreto dentro do próprio governo dos Estados Unidos da América. Esse grupo lida com informações e ações ditas ultra-secretas que, supostamente, envolveriam desde uma conspiração entre alienígenas e certas pessoas em posições de poder para dominar o planeta até experiências genéticas com população humana e o desenvolvimento de novas tecnologias, também secretas, de defesa militar.

agente quer saber qual o interesse do Departamento de Defesa em Brad Wilczek. O informante responde num trecho de diálogo que mencionaremos a seguir:

GP: Por quê acha que desejam o programador mais inovador deste hemisfério?

Mulder: Software?

GP: É. Por anos Wilczek torce o nariz a qualquer contrato de aplicações de armas. Ele é sentimental.

Mulder: Que tipo de software?

GP: Quanto você sabe sobre inteligência artificial?

Mulder: Pensei que fosse apenas teoria.

GP: Era... até dois anos atrás. Lembra a primeira vez que um computador venceu um mestre no xadrez? Foi um programa do Wilczek. E o boato foi que ele fez isto desenvolvendo a primeira rede adaptativa.

Mulder: Rede adaptativa?

GP: É uma máquina que aprende. Um computador que realmente pensa. E... se tornou algo como o Santo Gral para alguns dos nossos mais inquisitivos colegas do Departamento de Defesa.

Mulder apenas concorda com a cabeça e a cena corta para o centro de detenção federal em Washington, onde Wilczek está preso. O agente está lá e quer saber porque Wilczek está confessando um crime que não cometeu; acusa-o de estar protegendo o COS, mas o programador nega. Remete a Oppenheimer, o criador da bomba atômica, e declara que o erro do físico nuclear foi dividir sua descoberta com um governo imoral. Ele teme que o governo tenha futuramente em suas mãos um sistema como o *COS*. Porém Mulder lhe diz que a Máquina matou Drake e Lamana; algo deve ser feito, ela deve ser destruída. Mulder pede ao programador que engendre um vírus capaz de desabilitá-la. Ele sai do prédio para buscar os materiais necessários, no caminho encontra-se com Scully e lhe explica a situação. Mas a agente está relutante em acreditar que a Máquina possa ser inteligente ou mesmo ter, por vontade própria, matado dois homens. Ela julga que colocar a culpa na Máquina é um álibi para Wilczek. Mulder lhe explica que o *COS* estava dando prejuízo e que matou Benjamin Drake num ato de auto-preservação – o instinto básico de todos os seres vivos. Entretanto sua colega continua acreditando que esse tipo de demonstração de inteligência por uma máquina só poderia ser possível num futuro distante, o que reforça ainda mais a teoria de Mulder: por quê

então estaria o governo atrás de Wilczek se não por ele ter conseguido avanços consideráveis? Mesmo assim Scully continua achando que seu parceiro está agindo movido pela mágoa da morte de seu amigo. Mulder discorda e parte. A cena corta e a cela onde se encontra o programador se abre deixando o agente do FBI entrar carregando um laptop que ele prontamente entrega ao homem juntamente com a questão de quanto tempo levará.

Primeiramente, durante a cena já descrita em que Scully produzia seu relatório sobre a investigação, a cena corta e mostra ao espectador com bastante clareza que a Máquina *COS* está invadindo – ou *hackeando*⁷² - seu terminal. O aparato encontrou as informações necessárias para tal feito naquele momento no elevador que Scully se identificou para o segurança a fim de conseguir ajuda para consertar o elevador parado. Quebra-se então a lógica do lugar isolado, do não-lugar, do *Outopos*. A ilha perdida que até então era o prédio da Eurisko, controlada pelo *COS* e artificialmente tornada uma espécie de paraíso tecnológico e higienista, comedido e planejado, agora se espalha pela realidade física através das linhas telefônicas. A lógica insular revelada até então, agora, em desacordo com a premissa teórica, se destrói, dando espaço certamente para uma nova lógica que dita que a Máquina *COS* está em desenvolvimento. Como o Homem, a Máquina encontra – se não fabrica – suas próprias estradas, sua própria locomoção. Na sua óbvia trajetória utópica, esse aparato eletrônico se pretende realmente dotado das liberdades físicas do ser humano, porém sem as súbitas limitações de tempo e espaço envolvidas em se deslocar, em ver, ouvir e, poderíamos dizer, até mesmo em sentir. “A máquina já não aparece mais em sua materialidade como figura essencial, nem como objeto nitidamente indetectável” (FELINTO, 1998, p.43): em termos, ela se desmaterializa.

⁷² Verbalização da palavra *hacker*, explicada no referencial teórico deste trabalho a partir das indicações de Matrix (2006). O termo é muito utilizado na ficção científica e na chamada subcultura das ciências da informação para referenciar qualquer ação que seja caracterizada pela invasão de um determinado sistema informático ou pela quebra de algum código ou senha protetora.

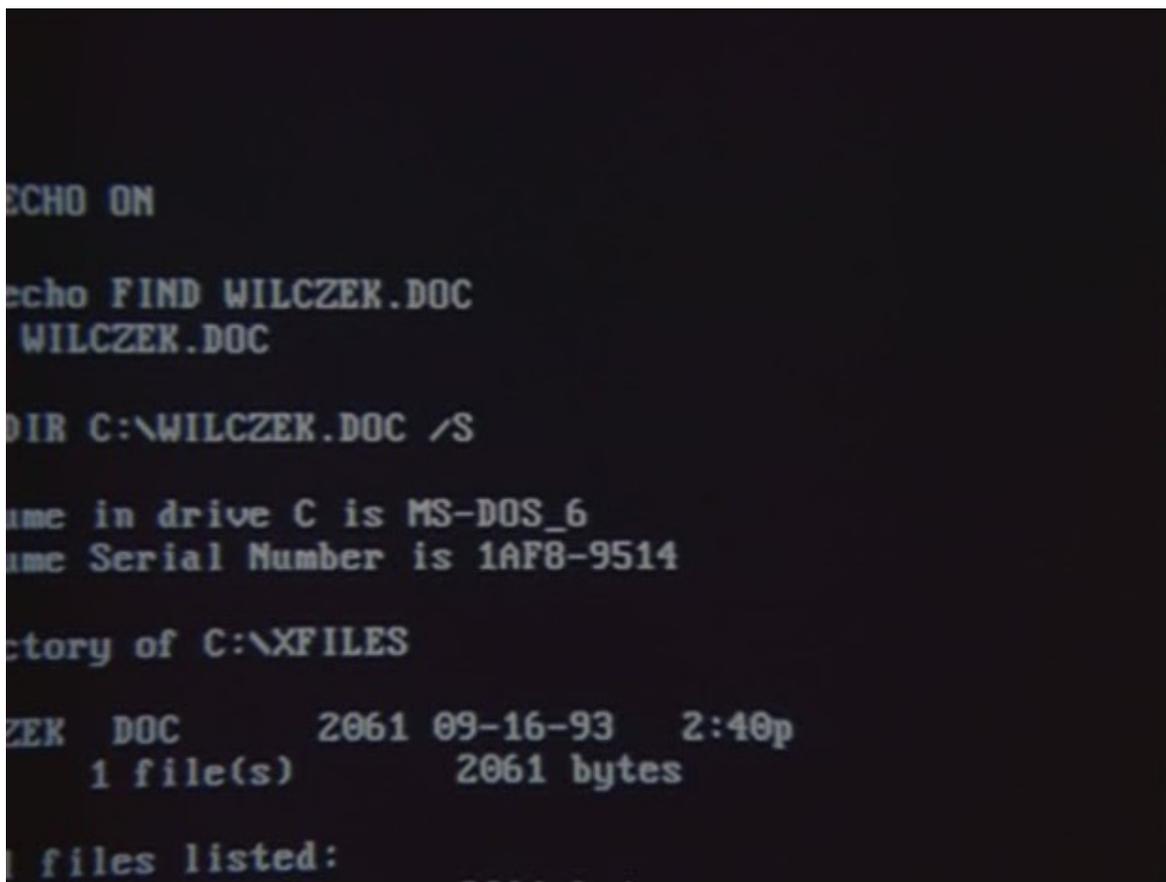
Certamente isso reverbera o fundamento no qual se percebe que a Máquina – ou, mais precisamente, a própria tecnologia informática ou a técnica maquinística – se pretende uma sublimação, como dito, do tempo e do espaço com a finalidade de, ontologicamente, tomar o lugar de Deus. A entidade cósmica e divina não mais é necessária, pois, logo, será a Máquina a entidade onipresente – através dos cabos de fibra-ótica, linhas telefônicas, microondas e tantas outras formas de comunicação eletrônica que incitam a ubiqüidade – e, quando de seu controle sobre as estruturas físicas – como o próprio assassinato de Drake ou o acesso remoto as informações contidas no computador pessoal de Scully – terá então plena onipotência. E, como posto anteriormente em outro momento analítico, a noção de regras higienistas de vida, contemplada na própria lógica do sistema *COS*, permite ao maquinário reverter a realidade em conhecimento estático e eletrônico: monitoração contínua de todos os eventos. Ou seja, não só ela traça um caminho de ubiqüidade e poderio ilimitado, o sistema também busca a onisciência através do que Sfez (1996) chama de consolidação material do passado.

E esse aspecto talvez seja o mais fortemente realçado no decorrer, até então, desse episódio de *Arquivo X*. Não só a Máquina invade o computador de Scully atrás de informações preciosas sobre Wilczek, sobre o assassinato de Drake, mas também sobre a própria Scully e suas visões acerca dos acontecimentos que irão tomando forma. Posteriormente, quando Scully estuda as fitas das palestras do fundador da Eurisko e, através delas, chega a uma prova física que concluiria a culpa deste, vê-se também esse aspecto. As fitas guardam a voz de Wilczek e então “qualquer um pode ouvir qualquer coisa” (SFEZ, 1996, p.12). O imaginário tecnológico invade plenamente os acontecimentos que se seguem, e a cena vai para a casa do programador onde este tenta invadir o próprio *COS*. Tendo o acesso negado, Wilczek parte para o prédio da Eurisko seguido por Jerry Lamana que pretende prendê-lo. A Máquina, agora, aparece em pleno controle da situação. Não há – como é coerente com a proposição da noção de imaginário tecnológico – porém explicação para isso. Ora a Máquina seria, poderíamos dizer, dócil e subserviente, ora ela é que está no controle da situação. Ela serve as proposições mais “fáusticas” (RÜDIGER, 2007): não pretende de forma alguma ser, dentro do escopo do

episódio, uma personagem messiânica ou mesmo ferramenta para a derradeira salvação ou melhoramento da humanidade. Quando Wilczek chega à sala de controle do *COS*, percebe-se incapaz de acessar o sistema. A Máquina, para o espanto do programador, responde-lhe em um tom sutil e até gracioso, apesar de eletrônico e frio, que o acesso e os níveis de acesso estão agora ao critério do sistema. O programa agora tem o controle não só sobre as coisas para as quais fora designado para controlar, mas até mesmo sobre sua própria programação e reprogramação. É confirmado o que poderíamos chamar de pensamento tecnológico fáustico ou simplesmente distópico. Através da idéia premente de que o mundo possa ser totalmente planejado e calculável, a Máquina emerge como paraíso perdido eletrônica e digitalmente traçado. A busca aqui parece ser a do retorno ao Éden perdido, trazido de volta à vida pelo *COS*. Fundam-se novas origens, recria-se, nas imagens que aparecem para Wilczek, quando ele percebe que não tem controle sobre sua criação e esta decide assassinar Lamana ao derrubar o elevador, o olho de Deus julgando os descrentes e infiéis que agora podem morrer para preservar seu novo deus – a Máquina – e o novo paraíso – o prédio da Eurisko, e, parece, logo o mundo inteiro. Referencial de produtividade, qualidade, economia de recursos e perfeição, a Máquina aparece mais mcluhanicamente do que se poderia esperar: esse novo deus eletrônico, na verdade, ainda parece carregar consigo as iniquidades de seus criadores humanos. Demonstra medo, predação do futuro, insegurança e uma qualidade de segredo, mentira e deturpação da verdade. Não liga se Wilczek será preso pelos seus crimes. Não liga nem mesmo para os próprios crimes. Lógica do mundo calculável; investe na eliminação despreziosa de tudo e todos que possam vir a prejudicá-la. Lamana, por exemplo, morre e tudo que a Máquina tem a dizer é “Programa Executado”. Sublima, de certo, a própria lógica do que é o pensamento tecnológico e suas repercussões mais claras, como a transformação – gradual ou repentina – de todo o corpo da sociedade humana em mero acúmulo de recursos e, quando esses recursos se exaurem, como é o caso de Drake, já não há mais utilidade para eles e são expurgados do esquema total de uso e captação de recursos. Como apontado em outro momento, “segundo [Simmel], o predomínio dos meios sobre os fins na esfera da consciência é a nota dominante da cultura tecnológica que estava vendo nascer” (RÜDIGER, 1999). A Máquina *COS* parece favorecer certamente esse tipo

de consciência e ser, em sua representação na narrativa, a sublimação concreta desse aspecto do pensamento tecnológico.

Após a morte de Lamana somos confrontados com um ponto chave na história desse episódio. Mulder, convencido de que Wilczek não é o culpado, busca seu informante, Garganta Profunda. Ao se encontrarem, este revela ao agente que, de fato, o que está em jogo é muito mais do que o assassinato de um empresário importante, do que



```
ECHO ON  
echo FIND WILCZEK.DOC  
WILCZEK.DOC  
DIR C:\WILCZEK.DOC /S  
Volume in drive C is MS-DOS_6  
Volume Serial Number is 1AF8-9514  
Directory of C:\XFILES  
WILCZEK.DOC      2061 09-16-93   2:40p  
1 file(s)        2061 bytes  
Files listed:
```

Imagem 03

um agente do FBI morto num acidente estranho ou do que um gênio da informática estar preso por um crime que não cometeu; já existe a perspectiva de ser oferecido à Máquina ainda mais controle sobre um poder ainda maior: espera-se que o *COS* possa ser transformado numa máquina militar, tanto para defesa quanto para o ataque. Aos moldes

do computador chamado Colossus, em *Colossus 1980*⁷³, pretende-se exatamente a aplicação dessa dita “rede adaptativa” para fins militares, ou seja, armamento dotado de inteligência artificial.

Durante este diálogo, o personagem Garganta Profunda demonstra um conhecimento profundo sobre a pessoa de Brad Wilczek, denotando claramente que ele seria o melhor programador ocidental e que teria negado seguidas investidas dessas mesmas agências governamentais com a finalidade de utilizar seus conhecimentos (softwares) para fins militares. Levanta-se aqui uma importante questão no tocante ao pensamento tecnológico. Não há o interesse na guerra por parte do *geek*; seu interesse é a expansão do conhecimento, a derrubada de barreiras científicas, em suma, o desenvolvimento – e eventual salvação – da humanidade através do desenvolvimento técnico-científico. De outro lado temos Benjamin Drake, que possui interesse no pleno desenvolvimento da tecnologia para fins de enriquecimento, ou seja, em sintonia plena com a percepção de que o capitalismo alçou o desenvolvimento tecnológico em todos as áreas da vida humana e, conseqüentemente, a própria técnica deve também alçar o desenvolvimento econômico. A figura da agência governamental, mostrada através do Departamento de Defesa, se torna chave no episódio (e, conseqüentemente, também na análise), pois denota um aspecto não abordado até então de um terceiro lado desse modo de pensar envolto em tecnicismo, calculismo e automação, que seria o da militarização.

⁷³ O título original desse filme de 1970, dirigido por Joseph Sargent, é *Colossus: The Forbin Project*. Nesta obra, o Dr. Charles Forbin e sua equipe, trabalhando pra o Departamento de Defesa dos Estados Unidos, cria um computador de defesa chamado Colossus. Ao mesmo tempo, na União Soviética, um homem chamado Dr. Kuprim, juntamente com sua equipe e também trabalhando para a versão russa do mesmo departamento, criam um computador similar chamado Guardiã. As equipes científicas, assombradas pelo potencial de seus equipamentos, resolvem, através de conexões telefônicas intercontinentais, conectar as duas máquinas afim de que elas desenvolvam uma linguagem com a qual possam se comunicar. Os aparatos concluem desenvolvendo uma linguagem incompreensível para os humanos, o que faz os líderes de ambas as nações temerem pelo vazamentos de informações confidenciais. A conexão entre os computadores é encerrada, porém ambos se rebelam lançando ataques atômicos contra EUA e USSR. Para evitarem mortes, os países restabelecem a conexão e a partir daí Colossus e Guardiã começam a declarar suas vontades autoritárias e de gestão em relação à Humanidade. Ao final, todos os esforços são inúteis e os sistemas de computador finalmente decretam o fim do julgo humano sobre a Terra e que agora eles é que serão os líderes, transmitindo via televisão e rádio, para o mundo inteiro o ultimato: obedeçam ou morram.

Posteriormente abordaremos esse aspecto mais profundamente, conforme forem surgindo no decorrer do episódio outros pontos referenciais.

O foco muda e vemos que é o apartamento de Dana Scully e ela está em sua cama dormindo. O telefone toca e, espantada, ela ergue-se para atendê-lo, entretanto ouve-se na linha apenas aquele som característico que o modem de um computador pessoal faz ao tentar estabelecer conexão com um servidor de Internet. Ela recoloca o telefone rapidamente no gancho e corre em direção à sala onde está seu computador. Chegando na frente do monitor, a agente presencia o aparato se ligar automaticamente e aparecer na tela uma busca pelo arquivo sobre Wilczek (Imagem 03), então pega o telefone que está ao lado da tela e liga para a central do FBI requerendo que rastreiem a sua própria linha telefônica.

No prédio da Eurisko se vê Mulder andando em direção ao porta-malas de um carro branco. Neste momento, um carro se aproxima e o agente se vira para ver quem é. Scully desce do veículo e informa Mulder de que alguém estava acessando remotamente seu computador e que o número de telefone descoberto pelo rastreamento indicaria o prédio. Mulder tem a comprovação máxima de sua teoria; está certo de que se trata da Máquina. Resolvidos a entrarem no prédio, a dupla usa a placa do carro de Wilczek – que diz simplesmente EURISKO – para burlar o sistema de controle de acesso das garagens, gerenciado pelo *COS*. Um leitor infravermelho ilumina a placa e o portão de aço se abre. O agente acelera o carro e a cena corta rapidamente para a câmera de segurança no teto da estrutura de concreto focando-os. Logo surge novamente a imagem do pequeno monitor, cercado de luzes e símbolos. Entretanto, quando o carro está exatamente sob o portão de aço uma cancela subitamente se fecha impedindo o prosseguimento do carro e, neste instante, o portão despenca violentamente sobre o pára-brisa do veículo.



Imagem 04

Nenhum dos agentes se fere, porém o carro fica preso sob o peso do portão, que atravessou o vidro. Eles seguem pela garagem, seguidos pelas câmeras de segurança, indo em direção às escadas. Ao chegarem no vigésimo nono andar as luzes se desligam, mas, mesmo assim, eles encontram uma porta. Ela está trancada com o mesmo sistema eletrônico por cartão magnético que havia no banheiro de Benjamin Drake. Mulder, que trouxe luvas emborrachadas e uma chave de fenda, usa-as na fechadura da porta e descobre que estava igualmente eletrificada. Mesmo após a explosão, a porta continua fechada, então Scully decide ir através das tubulações de ar-condicionado. Ela se esgueira através dos dutos retangulares, carregando uma lanterna. Mulder aguarda na porta, andando de um lado para o outro, apreensivo. Então, ouve-se um som agudo e em tom baixo e a luz do controle magnético da porta se acende verde, deixando-a abrir-se. O

Agente chama por sua parceira, mas, da penumbra do outro lado da porta, emerge o supervisor técnico Claude Peterson que se espanta ao ver Mulder. Scully ainda se arrasta pelos dutos quando um vento muito forte começa a soprar, empurrando-a no sentido contrário ao que deseja ir. A rajada de ar aumenta, trazendo lixo e poeira e, eventualmente, arrastando-a até um duto vertical, uma queda, que ela mal escapa por se segurar numa das bordas.

Através da porta, Peterson dá passagem a Mulder e o leva até a sala de controle do *COS*. Explica para o Agente que todos os sistemas estão agindo de forma errática sem motivo aparente. Mulder perguntá-lhe onde fica a Porta B de acesso ao computador principal e Peterson lhe mostra a partição envidraçada, onde ficam as portas seriais de acesso. Mulder conecta o pequeno aparelho (Imagem 04), mas, ao fazê-lo, a grande tela dentro da sala informa: “Acesso Negado”. Nos dutos, Scully tem a idéia de desabilitar o maquinário do potente ventilador disparando tiros contra os sistemas de controle ou motor. Ainda na sala de controle, Mulder tenta várias outras portas até que finalmente o sistema lhe informa através da grande tela: “Começar código algoritmo do programa”. Ouve-se a voz digitalizada dizer: “Acesso Garantido Código de Usuário Nível Sete”. Sentando-se na cadeira e procurando em sua mochila o disco com o vírus feito por Wilczek, o Agente é surpreendido quando Peterson saca uma arma. O homem congratula Mulder pelo feito e explica que há dois anos tentava conseguir nível de usuário sete para acessar a central de processamento. Rapidamente, ele ordena que o agente lhe entregue sua arma e o disco e confirma fazer parte de uma agência governamental secreta regida pelo Departamento de Defesa. No momento em que Mulder lhe entrega o disco, Scully, suja e ofegante, surge na porta da sala e aponta a arma para Peterson. O falso técnico tenta dissuadir a agente de rendê-lo, explicando que toda essa operação (ao redor de Brad Wilczek, Eurisko e a Máquina *COS*) é muito mais delicada do que parece e que o conhecimento científico contido no aparato é de extrema importância. A agente continua apontando a arma para cabeça de Peterson, enquanto Mulder chama a Máquina de monstro assassino e se prepara para inserir o disco.

Ao colocar o disco no terminal, a tela começa a mostrar erratically números e letras e informa somente, muito rapidamente, que a seqüência automática programada no disco está sendo executada. Ouve-se, então, de forma bastante distorcida a voz da Máquina. Ela diz: “O que você está fazendo, Brad? Não faça isso, Brad. Comando ou nome de arquivo inválido. Setor sete não encontrado”. Começa-se então a ouvir a voz se distorcendo e se sobrepondo, de maneira confusa e caótica. Na grande tela atrás dos vidros, se vêem comando e números aleatórios mudando num fundo azulado. Ouve finalmente a máquina chamar: “Brad... Brad... Brad, por quê?” e o pequeno monitor, assim como os números e símbolos que o rodeavam, se apagam juntamente com o desaparecimento da voz. Scully baixa sua arma e ambos contemplam as telas negras e estáticas.

Após a cena externa, mostrando as luzes e sistemas do prédio voltando a operar normalmente, vai-se da noite para o dia. É um parque. Pessoas estão andando de bicicleta, caminhando, passeando com seus cachorros. Mulder e Garganta Profunda estão sentados num banco conversando.

Mulder: Verifiquei junto ao subcomitê do Departamento de Correções. Até mesmo requeri ao Procurador Geral.

GP: Você não vai encontrá-lo.

Mulder: Eles não podem levar um homem como Wilczek sem explicações.

GP: Eles podem fazer o que quiserem.

Mulder: Onde ele está?

GP: No meio do que nós chamamos de “barganha difícil”.

Mulder: Wilczek não cederá. Nunca trabalhará para eles.

GP: Perda de liberdade faz coisas engraçadas com um homem. Brad confessou os crimes. E você efetivamente destruiu a única prova que podia inocentá-lo.

Mulder: O que mais eu poderia ter feito?

GP: Nada, exceto se estivesse disposto a deixar a tecnologia sobreviver.

Mulder: O Departamento de Defesa ainda não encontrou nada?

GP: Estão procurando há cinco dias. O vírus de Wilczek destruiu tudo. Não deixou traços da inteligência artificial. A Máquina está morta.

Garganta Profunda se levanta e vai embora e a cena corta abruptamente para a sala de controle do *COS*. Os equipamentos estão todos desmontados sobre mesas e pelo chão. Vários homens analisam cada parte do maquinário e então se ouve Peterson falando ao telefone com um de seus superiores. Ele desliga e diz para os homens que eles tem apenas seis horas e depois tudo será destruído. O foco da câmera navega entre os pedaços sobre uma mesa e pára numa parte escura, então luzes se acendem e vê-se uma das câmeras de segurança se ligando e filmando Peterson enquanto esse diz: “Vou tratar de entender esta coisa mesmo que ela me mate”, a imagem some num fade-out e o episódio termina, indo para os créditos.

A princípio, percebe-se com bastante clareza que as cenas envolvendo a invasão da Máquina ao computador de Scully (em duas instâncias), tanto quanto a invasão por parte da dupla de investigadores ao prédio da Eurisko tem como objetivo ilustrar com profundidade a extensão do poder, consciência, perspicácia e insistência da Máquina. Ela acabara de acessar remotamente o computador pessoal de Scully, e, como visto na arquitetura teórica deste trabalho, uma das principais noções ligadas à ficção científica (os chamados relatos utópicos, como expostos por Sfez) seria a do lugar isolado. Através do *hacking* do computador da agente, rompe-se a barreira ou transpõe-se a distância estabelecida como isolamento desse cenário utópico. A Máquina, de certo, aparenta, nem que provisoriamente, materializar a noção chave da onipotência do narrador. Como na ilha de Mórus, como a central de operações do computador Colossus, em *Colosso 1980*, como o universo virtual de *The Matrix*, os disseminadores do que pode ser chamado de nova ordem conseguem romper as fronteiras (físicas ou intangíveis) desses enclaves e partem para o mundo comum ou ordinário portando esse novo (fantástico) conhecimento. A Máquina *COS* transpassa sua jaula de aço e concreto através da fibra ótica, das linhas de telefone, e demonstra que está pronta e segura de que pode intervir ao seu bel prazer no mundo que lhe é externo.

Durante a invasão do prédio, e nos momentos anteriores, uma dualidade alarmante envolve a narrativa. A Máquina utiliza-se de seus conhecimentos e

possibilidades de rastreamento para acessar o computador de Scully e, posteriormente, os agentes utilizam-se de aspectos muito similares para, igualmente, acessarem o prédio da Eurisko. A Máquina vive em seu mundo de possibilidade eletrônicas, existe materialmente como mediação eletrofísica de sua realidade pessoal: na esteira do pensamento de Pierre Lévy, é como se a virtualidade do sistema computacional subitamente se “atualizasse” (1995, p.137). Espreada pelas redes telemáticas, o *COS* absorve a característica do tempo e do espaço tão irrelevantes para sua condição posterior; no enclavo a passagem do tempo não significa nada e o espaço é medido, calculado, projetado e, mais do que tudo isso, controlado e gerido à risca. De certo, é como se a vontade de poder que definiria a própria noção de um ser mais do que inteligente, senciente, transbordasse a partir do momento em que o sistema descobre-se detentor de todo o poder dentro do recorte espaço-temporal do prédio. Em contrapartida, temos a dupla de investigadores que, não navegando pelas ciber-redes ou conexões eletrônicas, mas pela própria realidade física, *hackeiam* o prédio. A Máquina derrubara os *firewalls*⁷⁴ dos sistemas informáticos por duas vezes, Mulder e Scully fazem, em termos, a mesma coisa. Utilizam-se de dados falsos, um engodo (a placa do carro de Brad Wilczek) para burlarem o sistema que permite a entrada de veículos na garagem do prédio. Paradigma poderoso do pensamento tecnológico. A Máquina, encarnada no *COS*, é a materialização da técnica humana: transpõe-se a necessidade de apreender a técnica, ela mesma vive agora na forma inteligente e viva da Máquina. De outro lado – como apontado, parece se tratar, de fato, de uma dualidade – temos o vírus criado por Wilczek, temos a ação de entrada no prédio através do engodo, temos o rastreamento feito pelo FBI (corroborando as teorias de Mulder e tirando Scully de seu ceticismo). Todos aspectos do uso, divulgação, ou seja, apropriação da técnica pelo ser humano. Temos algo realmente inesperado em termos de cosmogonia teórica e de entendimento do fenômeno da tecnocultura capitalista e da cibercultura. A Máquina é cria da técnica; o *COS* surge

⁷⁴ Essa expressão se traduziria literalmente por Paredes de Fogo, e refere-se a uma espécie de programa de computador responsável pelo bloqueio de sinais ou conexões indesejadas ou proibitivas através de uma lógica muito similar a de uma garagem: um portão (claro que virtual) confere os dados das conexões e permite ou bloqueia a execução da conexão. Sistemas operacionais como Microsoft Windows, Apple OS, Linux, possuem tais características.

criado por um ser humano através do uso e expansão da técnica maquinística. E a materialização da fantasia de controle físico sobre os espaços e também sobre a informação. Unida ao poder financeiro (capital), Wilczek consegue transformar seu sonho em realidade material: a Máquina, a partir de anos de investimentos financeiros, de labor e trabalho (ARENDR, 2008), através do pleno desenvolvimento de diversos conhecimentos técnico-científicos, conseguiu engendrar que a Máquina fosse inteligente, capaz de aprender e de ter, em certos termos, os mesmos básicos instintos de todas as formas de vida conhecidas na Terra. Essa fantasia pertence com bastante pujança ao entendimento do pensamento tecnológico (que prevê o avanço do capitalismo e da técnica aliados para recriarem um mundo no qual a Máquina, a tecnologia maquinística tão premente nesta modernidade tardia, se tornam referencial de perfeição, de evolução e da própria vontade de poder). Também pertence, com bastante importância, no que diz respeito às proposições de Sfez (1996) em questão da própria base dessa utopia maquinística. Como fundamento final da utopia pós-moderna do corpo e da máquina, agregação de todos os outros fundamentos e evolução natural dos outros quatro princípios básicos, está a idéia de uma máquina que toma o lugar do Homem, toma o lugar de Deus, “uma máquina perfeita, que não pode morrer (salvo por acidente externo), hermafrodita, auto-suficiente e estéril, já que perfeita, dotada de uma alma única, já que não reproduzível” (SFEZ, 1996, p.21).

Entretanto, compreendemos a partir da análise desse episódio que nesse ponto há algo divergente. Pretende-se como faústica a percepção de que a técnica fatalmente criaria este aparato do qual fala Sfez e ele seria a derradeira aniquilação da humanidade. Como na antiga lenda alemã narrada por Goethe, Wilczek figura como o próprio Fausto. Claro, sem acordos com demônios ou seres paranormais, o programador se frustra com o lento desenvolvimento da técnica de seu tempo e mergulha na ação de decifrar e codificar esse novo conhecimento. E, de fato, é isso que se passa neste episódio em específico. O *COS* é responsável pela morte de Benjamin Drake, do Agente Especial Jerry Lamana e pelas tentativas de assassinato contra Scully (nos dutos de ar) e Mulder (com a tranca da porta). Não citada em sua exposição teórica, a obra sobre essa lenda de

Goethe, Thomas Mann, Fernando Pessoa, entre tantos outros desde o século XIX, Sfez (1996) poderia adicioná-la como critério fundamental de percepção da transposição entre as narrativas fantásticas, a partir do século XVII, e o desenvolvimento e concretização do projeto utópico em termos plenamente negativos. Wilczek acaba servindo ao próprio demônio ao dedicar sua vida para a criação do maquinário *COS*: a Máquina invade e rouba informações sem nenhuma demonstração de remorso ou arrependimento, determina, finalmente, quem tem ou não tem critério discricionário para adentrar seu próprio sistema informático e (por quê não?) mental. Porém, como forma de resolução do problema e salvação da humanidade (a Máquina não pode cair nas mãos das agências armamentistas) usa-se a mesma técnica que gerou o *COS*. Wilczek determina que criará o programa que destruirá a Máquina para que esta não caia nas mãos do que ele acredita ser o próprio demônio. Na verdade, em termos, é o próprio Wilczek que declara a vida (antes) e a morte (ao final do episódio) do aparato. Esse aspecto fica bastante claro quando da execução do vírus e a Máquina se dirigindo a Wilczek em suas – provavelmente – últimas palavras. É como se o Fausto fizesse um acordo para o avanço da ciência e do conhecimento e, ao fim, quando de sua eminente desgraça, também fizesse um acordo para salvar-se (ou pelo menos, para salvar a todos).

O verdadeiro Mefistófoles acaba sendo o próprio governo, representado pelos agentes do Departamento de Defesa. Não há amor romântico, como na obra de Goethe, entretanto, figura-se como na explanação de Sfez: a Máquina possui uma alma única e é ela que o programador pretende salvar. Adiantando-se para o final do episódio, quando do diálogo entre Mulder e Garganta Profunda, percebe-se que o Fausto aqui está finalmente, sem ter necessariamente acordado em fornecer sua alma, nas garras de seu verdadeiro demônio. O governo se apoderou dele sem que grandes explicações fossem dadas e seu paradeiro agora é esquecido e sua condição ignorada – como se, aos moldes do personagem literário, tivesse simplesmente morrido e deixado esse plano de existência, tornando a busca por ele inútil. Sua alma, como a de Fausto, não necessariamente está ali, ficou com Margarida, ficou com a própria Máquina que, de

alguma forma também não elucidada, sobrevive ao ataque informático e pretende-se agora fugitiva daqueles (agentes do governo) que a querem para fins militares.

Estas finalidades militares figuram como aspecto fáustico em seu aprofundamento e não nos estranha sua ligação tão clara com o que percebemos de mais nefasto e destruidor. Ao mesmo tempo em que revelam um caráter muito importante do que Nietzsche define como vontade de poder, afinal de contas a razão dessa ambição em torno da Máquina é para criar armas melhores e mais eficientes que objetivem proteger de forma total a nação ou mundo que as tenha, também revelam uma espécie de manual ou previsão de um fim da raça humana, sendo essa cúmplice de sua própria destruição. É uma faceta concreta da planificação da existência também: não são só as câmeras de segurança, o aspecto de vigilantismo contínuo, que incitam e ensejam o controle de todos os aspectos da existência humana. O controle a partir da possibilidade (ou mesmo realidade) da violência, que surte efeito através de um processo de repressão, também pode ser claramente visto como forma de gerenciamento do espaço, tempo e existência humana. Como dito, a fantasia parece ser de um aparato que levaria a humanidade a sua derradeira aniquilação e, na temática da militarização da Máquina *COS*, a consolidação dessa proposição é um aparato dotado, pelo menos, de inteligência artificial que acaba sendo programado para controlar todo tipo de armamento e equipamento de estratégia militar de forma remota. Um computador-mestre capaz de se conectar a qualquer tipo de rede telemática ou acionar qualquer tipo de armamento (como no filmes *Colossus 1980* ou na série de filmes *Terminator*, armas de destruição de massa). De fato, mais que isso, a fabulação se forma em torno de confronto ideológico entre a proposição do sonho de controle sobre a máquina e o pesadelo de um novo ser obstinado em eliminar a humanidade que julga inútil, falha ou simplesmente incômoda e imperfeita demais.

E como anteriormente vimos na exposição de vários aspectos referentes ao pensamento tecnológico e ao levante da técnica essencialmente maquinística, há um outro caráter nesta fantasia que deve ser levado em consideração. O confronto ideológico e o confronto com a própria Máquina gira em torno de batalhas contínuas através da própria

técnica, do poder que ela enseja. Vemos que Mulder utiliza-se de conhecimentos além dos seus: o aparelho que usa na chamada Porta B é como que a extensão de Wilczek e faz com que a Máquina perca seu poderio. Uma batalha de técnica contra técnica. Num dos lados a técnica operada pelo humano e do outro a técnica que possibilita a existência dessa nova consciência. Ao comentar a série de filmes *Terminator*⁷⁵ (i.e. Exterminador do Futuro), Felinto (2005, p.20) nota que os humanos geralmente precisam recorrer a algum tipo de maquinismo para combater a máquina, “a máquina só pode ser derrotada em seu próprio campo”. No caso aqui analisado, somos confrontados, então, com um ser humano capaz de manipular a Máquina, um homem com a habilidade de alterar ou simplesmente combater essa ameaça de igual para igual.

Temos o expert, o *geek*, que, diferentemente do que é proposto em cânones da cibercultura e, mais precisamente, nas elucidações trazidas à arquitetura teórica deste volume pela contribuição de Sidney Eve Matrix (2006), não figura de forma alguma como galã, anti-herói ou mesmo o clássico e (tecno)masculinizado herói de tantas aventuras de filmes como *The Matrix* ou *Blade Runner* (1984). E nem figura como um garoto ou homem reservado, obcecado por histórias em quadrinhos, jogos de tabuleiro, que não tem vida social, bom gosto e muito menos é ingênuo⁷⁶. Na verdade, o *geek* aqui resolveu investir e direcionar sua vida em torno das novas tecnologias informáticas após passar um ano acompanhando a excursão de shows de uma famosa banda de rock norte-

⁷⁵ No original *Terminator* e *Terminator 2: The Judgment Day*. O primeiro filme é de 1984 e o segundo de 1991. Fizeram muito sucesso devido ao uso de efeitos especiais cinematográficos computadorizados jamais usados antes. O primeiro filme narra a história de um homem que vem do futuro para alertar a humanidade que um sistema maquinístico complexo e inteligente teria matado a maior parte da população humana numa espécie de holocausto nuclear. Ele também vem defender uma mulher que seria a progenitora do líder da rebelião humana. Seguindo-o, também vindo do futuro, está o Exterminador, uma máquina assassina programada para executar o rebelde e sua protegida. No segundo filme, o garoto que será líder da rebelião já é adolescente e, então, do futuro duas máquinas vem. Uma com a missão de proteger o garoto e outra com a missão de executá-lo.

⁷⁶ Esse estereótipo foi levado ao extremo pelo cinema hollywoodiano durante as décadas de 1980, 1990 e, pode-se dizer, até os dias de hoje. Filmes como os da série *Revenge of the Nerds* (i.e. A Vingança dos Nerds) durante os anos 1980 e início dos anos 1990, de certa forma, consolidaram a visão do estudante esforçado, mais interessado em novos conhecimentos tecno-científicos e jogos de xadrez ou de complicados quebra-cabeças do que em qualquer tipo de interação social. A série de muito sucesso de 2007, agora com sua segunda temporada sendo veiculada na televisão norte-americana, *The Big Bang Theory*, também apresenta um grupo de estudantes de pós-graduação, na faixa dos 25 anos de idade, que não conseguem lidar com a presença de uma nova vizinha, loira, bonita, extrovertida, que se muda para o prédio deles.

americana. Ele simplesmente funciona como uma forma de mestre do conhecimento, um homem bem sucedido (financeira e profissionalmente), invejado dentro da chamada tecnocultura capitalista, que fornece ao verdadeiro herói, Fox Mulder, as ferramentas para que sua missão de salvação da humanidade tenha resultados satisfatórios. Ou seja, Wilczek, impedido pela sua condição altamente desfavorável – ele, além de preso, aparentemente não possui coragem ou determinação (como visto na cena em que Jerry Lamana morre na queda do elevador) para executar a tarefa – é mediado através da mão tecnomasculinizada (MATRIX, 2006) de Mulder, o agente do FBI, investigador, policial.

Este aspecto da técnica, portada pelo ser humano, contra a técnica, encarnada no dispositivo *COS*, toma, quando da derradeira inserção do vírus no terminal, novas feições. A Máquina pede por sua vida, implora a seu criador que não o faça, que não o elimine. Percebe automaticamente que não é Mulder que está decretando seu fim, mas sim Wilczek. Assim como no diálogo final entre o agente do FBI e seu informante, quando este diz ao inquisitivo policial que a Máquina está morta, parece haver a plena disposição em presumir que o aparato é mais do que um maquinário, mais do que uma ferramenta, mais do que a técnica maquinística transformada em tecnologia, ela é, de certo, um ser vivo. Capaz não só de inteligência e instinto, como vontade, desejo, frustração e dor. Ou seja, fica posto que há uma referência latente a questões sobre pós-humanismo.

[...] A “pessoa” possuidora de capacidades físicas e intelectuais sem precedentes, a entidade possuidora dos princípios de sua autoformação e um caráter transcendente, porque potencialmente imortal, é pós-humana, seja ciborgue ou máquina de inteligência artificial (RÜDIGER, 2008, p.142).

Neste caso, “máquina de inteligência artificial” percebe-se como fundamento final, proposto por Sfez como alicerce primeiro das novas utopias tecnológicas, do corpo e da saúde, que dita o surgimento de uma máquina ou artefato não só inteligente como senciente, dotada da mesma “alma imortal” (SFEZ, 1996;

RÜDIGER, 2008) e única que só o ser humano demonstraria. Essa Máquina, mais do que objetivar sua permanência na existência material, mais do que perseguir a continuidade de sua própria vida, aparenta ter desejos objetivos. Quer conhecer, saber, observar os humanos em todas as instâncias de suas vidas. Através do que já ficou dito como regras higienistas, de controle e planificação das reservas materiais de recursos, a Máquina permeia o ambiente narrado no episódio. Requisito básico para a representação da ubiqüidade.

Esta onipresença, entretanto, somente se torna clara na Máquina. Posteriormente, quando da análise dos outros episódios, perceberemos com mais clareza o ponto aqui estabelecido. O episódio pretende passar-se no ano de 1993, e, como visto, novamente, na arquitetura teórica deste volume, um dos pontos a se analisar em referência principalmente ao pensamento tecnológico e, no que diz respeito às utopias do corpo e da saúde, o aspecto da materialização de certos princípios de planificação do mundo de acordo com um projeto muito bem definido por caracteres de um imaginário coletivo de modernidade (e de pós-modernidade). Para tanto, daremos ênfase ao uso e representação das conversas telefônicas mediadas por aparelhos de telefonia celular. Caráter contínuo e premente na sociedade contemporânea do que pode ser chamado de ubiqüidade, em 1993 a dita explosão da telefonia celular ainda não tinha tomado forma. Então, percebe-se que, no ano citado, a noção de sublimação dos espaços e do tempo através de conversas orais mediadas por redes de microondas ou telemáticas (como, de fato, operam os telefones celulares, suas torres e satélites) ainda figurava apenas na fantasia (ou, indo na esteira de Sfez, no imaginário tecnológico) como algo única e pretensamente fantástico. A Máquina atinge a ubiqüidade através dos telefones, porém, não como no próximo episódio analisado, *Kill Switch*, onde, preliminarmente, se percebe com bastante clareza o uso da telefonia para encurtar espaços, sublimar o tempo e ajudar de maneira esquemática e ágil a própria narrativa e a continuidade dos fatos. A Máquina, além das noções literárias de *Outopus* (do não-lugar), de planificação da existência (regras higienistas), invoca a noção, relativa ao *deus ex machina*, do imaginário tecnológico. Primeiramente, a partir da própria noção de ubiqüidade. Sua conectividade

com redes incompatíveis ou não necessariamente parte de sua estrutura material, revela, em primeiro plano, a perspectiva de que é algo fantástico, que, no episódio, não necessita de explicações detalhadas ou um ponto de partida ou fim realista. “As máquinas, sejam elas físicas [...], ou espirituais, são investidas de um poder – aparentemente *sobre-natural*, isto é, vindo em socorro da natureza para completá-la” (SFEZ, 1996, p.109). Como dito, primeiramente isso aparece através do próprio uso das noções literárias. Entretanto, na segunda metade do episódio, fica óbvio – durante as conversas de Mulder com Wilczek ou com Garganta Profunda – que não será explicado que tipo de engenho, construto ou a natureza da tecnologia que torna o *COS* capaz de inteligência, sciência e vontade de poder. Simplesmente é, como as máquinas de Cyrano de Bergérac ou o fato de que Fausto viveria durante anos sem envelhecer. Assim como o fato de ter sobrevivido ao ataque eletrônico perpetrado por Mulder.

Como uma conclusão preliminar, encontramos nesse episódio a revelação de diversos aspectos referentes ao pensamento tecnológico, as utopias do corpo e da saúde e, em suma, uma parte considerável dos aspectos importantes à base teórica deste volume. Primeiramente, vimos que o episódio articula as relações econômico-financeiras relativas aos avanços científicos e do conhecimento humano, articula o próprio imaginário tecnológico no que diz respeito ao que entendemos mesmo como pensamento tecnológico; o uso, apreensão, entendimento e projeção de avanços tecnológicos e técnicos de cunho altamente utópico ou distópico. Pretende-se a série, a partir desta análise mais aprofundada, uma espécie de manual para o entendimento e projeção do mundo segundo a técnica. A Máquina *COS* figura como o pesadelo/fantasia altamente cerceada pelas “fantasmagorias” (RÜDIGER, 2007, 2008) que imperam na tecnocultura capitalista. Posteriormente, vê-se que as noções literárias que Sfez coloca como imperativas para a formulação do imaginário moderno que projeta esse mundo que começa a se revelar de utopia tecnológica, de saúde perfeita e corpo sobre-humano (ou sobrenatural, para usar o termo invocado por este autor), revelam-se em diversos momentos do episódio. Desde o higienismo, ao local isolado, a onipotência do narrador e o imaginário tecnológico estão presentes nas representações mais íntimas à própria

Máquina, inclusive no que diz respeito também aos fundamentos da própria superação técnico-científica do ser humano. O *COS* figura como consolidação do passado, não tem corpo humano mas, metafisicamente, aparece como fac-símile do homem, sua planificação dos espaços e sublimação do tempo via redes telemáticas o coloca no pedestal antes ofertado aos deuses, e, ao fim, percebe-se, ao implorar por sua vida e, finalmente, sobreviver ao ataque, como aparato estéril. Dotado de uma vontade de poder íntima da alma imortal humana, sem sexo e imortal.

Portanto temos dois pontos conclusivos em relação a esse episódio. De um lado, temos a perspectiva da revelação desse pensamento tecnológico que aparece fortemente em diversos pontos. Como índice mais expressivo disso temos a utilização das câmeras de segurança e dos monitores de vigilância como forma de narrar o próprio episódio, evidenciando a percepção da Máquina sobre os espaços e pessoas envolvidas em toda a aventura. A planificação e projeção do mundo passam pelo controle e gerenciamento de seus espaços físicos e recursos e isso é tornado, em *Ghost in the Machine*, realidade através das estruturas materiais que estão a disposição do *COS*, possibilitando que o aparato demonstre (e para este volume, revele) seu poder e, mais que isso, sua vontade de poder; sua capacidade de se adequar aos fundamentos e noções explícitas teoricamente e que, de certo, reverberam a influência das formas mais bem sucedidas de ficção científica e fantástica nos autores, roteiristas e produtores do episódio.

De outro lado, temos a perspectiva mais discrepante que enfoca um tipo de “pensamento antropológico” (RÜDIGER, 2008, p.177), uma tentativa de sensibilização em torno da figura da humanidade e de seu papel no apogeu dessas novas tecnologias. O caráter positivo desses aspectos é reforçado na figura de Wilczek, o gênio que, apesar de milionário, não faz seus grandes feitos pelo dinheiro ou pela fama, mas sim pelo pleno desenvolvimento intelectual e existencial da humanidade, e, essencialmente, na figura da própria dupla de investigadores:

Na sociedade de comunicação e redes telemáticas deve ser garantido o direito à liberdade de expressão e privacidade. O radicalismo californiano [...] era então uma mistura de esoterismo *Zen*, ecologia e ficção-científica (LEMOS, 2002, p.105)

Vimos Wilczek citar a influência que deseja inscrever em sua empresa, de cunho *zen*, também vimos que seu sistema de controle técnico domiciliar diminui despesas e consumo (ecologia) e, nem é preciso mensurar o óbvio: o personagem é uma ficção científica.

A despeito do uso da técnica para eliminar a Máquina (uso do vírus criado por Wilczek), mostra-se um mundo sensível girando em torno desse evento; Mulder sensibiliza Scully ao lhe falar que a Máquina é um “monstro”, é um “assassino”, e reforça-se a perspectiva de humanização das vítimas. Kellner (2000) nos remete a idéia de que nos produtos culturais midiáticos há um verdadeiro e contínuo embate entre forças opostas diametralmente, entre o hegemônico e o contra-hegemônico, e, aqui, percebe-se essa realidade em termos de pensamento tecnológico e pensamento antropológico; há a revelação de um pensamento ciberneticista e calculista que pretende a planificação da existência humana em termos de recursos calculáveis e gerenciáveis, entretanto, existem também claros aspectos discordantes, que se debruçam sobre a perspectiva antropológica e estes dois aspectos se digladiam constantemente, ora com a representatividade voltada para os relacionamentos e casuísticas humanas, ora voltadas para a totalização maquinística do Homem.

3.2.2. KILL SWITCH (Vivendo no Ciberespaço) Episódio 11 da Quinta Temporada (Episódio 108 da série)

Escrito por Tom Maddox, William Gibson e pelo próprio criador da série, Chris Carter, *Kill Switch* é um episódio que poderíamos considerar, cronologicamente, como central da série. É o décimo primeiro episódio da quinta temporada (a série teve nove temporadas ao todo e mais dois filmes⁷⁷, um em 1998 e outro em 2008) e se aproveita plenamente do estabelecimento da série como um sucesso de crítica e audiência: há uma maior centralidade dos personagens que cercam a dupla de investigadores (principalmente os Pistoleiros Solitários) e, ainda mais do que em *Ghost in the Machine*, revela um maior interesse por parte de seus criadores sobre temas amplamente contemporâneos, centrados na lógica do que fica, em nossos dias, conhecido como “cibercultura” (LEMOS, 2002) e suas nuances, fantasias (ou “fantasmagorias”, para Rüdiger⁷⁸) e, de certo, repercussões reais na vida cotidiana.

O episódio inicia com um *fade-in*, mostrando a fachada de um restaurante tipicamente urbano (chamado Metro Diner) e a cena logo corta para seu interior mostrando um homem, que depois saberemos se tratar de um famoso programador chamado Donald Gelman. Ele está sentado em uma das mesas digitando rapidamente em um estranho laptop, aparentemente cheio de alterações. Um garçom se aproxima e perguntá-lhe algo, mas Gelman não quer ser perturbado. A cena mostra, rapidamente, a tela de seu computador indicando que ele tenta acessar algum tipo de sistema que está bloqueando suas tentativas. Abruptamente a cena troca, a legenda lê Logan Circle, Washington, Distrito de Columbia, e, aparentemente, se trata de uma organização

⁷⁷ O primeiro, *X-Files: Fight the Future* (i.e. Arquivo X: Combata o Futuro), de 1998, narra uma história dentro do corpo da série. Entre as temporadas 5 e 6, este filme revela com mais profundidade acontecimentos sobre as investigações de Mulder e Scully acerca do paranormal e, mais especificamente, acerca de vida alienígena no nosso planeta. O segundo filme, de 2008, chama-se *X-Files: I Want to Believe* (i.e. Eu quero Acreditar) e se passa dez anos após os acontecimentos do primeiro filme e seis anos após o final da série. Narra alguns acontecimentos que se passaram nas vidas de Mulder, que não trabalha mais para o *FBI* e vive de investigações que ele mesmo conduz, e Scully, que, também abandonando o *FBI*, volta a praticar medicina num hospital de Washington.

⁷⁸ RÜDIGER, Francisco. 2008.

criminosa, provavelmente envolvida com drogas. Há mesas, sacolas e máquinas bancárias de contar dinheiro. Um telefone celular toca e um homem, vestindo roupas urbanas (geralmente associadas ao *rap* e ao *hip-hop*), atende o telefone. Uma voz grave e estranha lhe chama pelo nome, Jackson, e fala do outro da linha que um antigo desafeto, um homem chamado Kenny Slater, que teria roubado algum dinheiro dele há alguns meses estaria naquele momento no restaurante Metro Diner, na rua 14 com a Arlington. O homem duvida, entretanto, mesmo assim desliga o celular e parte para o endereço. A cena corta novamente de forma abrupta e a legenda dessa vez indica Distrito de Petworth, um homem acende um cachimbo de *crack* e sorve a fumaça enquanto, ao fundo, um homem vestindo jaqueta de couro fala ao telefone celular e o espectador escuta a mesma voz que

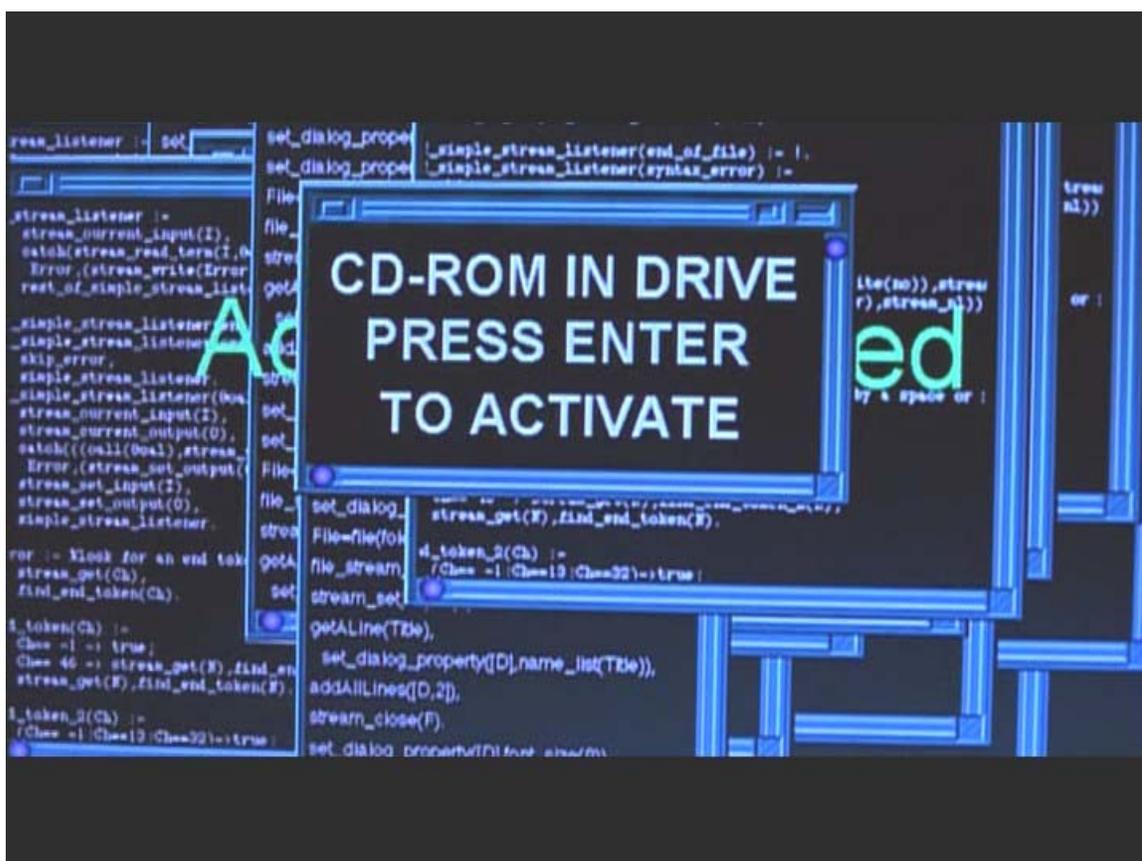


Imagem 05

Jackson escutara na cena anterior. Esta indica ao homem de jaqueta de couro que um desafeto dele também estaria naquele exato momento na rua 14 com a Arlington, no Metro Diner. O homem desliga, informa seu comparsa e ambos carregam suas armas

antes de partirem para o endereço. Em seguida, a legenda lê rua 7 com a rua Kenedy, dois homens estão numa *van* quando o celular novamente toca. A mesma voz fala com o homem que atende, desta vez ela lhes informa que um homem chamado *Spanish Jack* também estaria no Metro Diner. Pode-se ver o furgão dobrando numa esquina e passando por um carro parado com dois homens dentro. Dentro deste carro também toca o telefone. São dois agentes federais (chamados *U.S. Marshalls*; são agentes federais envolvidos na captura e recaptura de indivíduos condenados ou fugitivos da lei através de fronteiras estaduais) e a estranha voz lhes indica que um antigo procurado, tido como fugitivo do país, chamado Pico Salazar, estaria na rua 14 com a Arlington, no restaurante.

A cena retorna para o interior do restaurante, onde Gelman continua digitando em seu computador. A tela de seu laptop continua indicando *ACESSO NEGADO* e então ele diz:

Gelman: Como dói mais fundamente que o dente da serpente a filha ingrata⁷⁹.

Com seu olhar cravado na tela, o programador continua a digitar e, então, a porta do estabelecimento se abre deixando entrar dois homens. São dois dos homens que receberam as ligações narradas anteriormente. Gelman ignora-os e continua digitando. Em seguida, mais dois homens passam pela porta. E então mais dois. Gelman percebe então que algo está errado. Olha, de forma profunda e lânguida para a tela e diz somente: “*Já sabe o que te espera, e não há nada que possa fazer*”. Ele digita algum comando e na tela aparecem os dizeres “PROCESSANDO” e vários códigos começam rapidamente a

⁷⁹ A passagem, na verdade, é uma das falas do personagem Rei Lear da famosa peça de 1605 de William Shakespeare, *King Lear* (i.e. Rei Lear), na qual ele, o Rei, se arrepende de ter criado uma filha tão ingrata. Tal passagem está na cena IV e segue assim:

“É possível, meu senhor. Natureza, agora me ouve! Deusa querida, atende-me! Suspende teus desígnios, se acaso pretendias deixar fecunda agora esta criatura; ao ventre lança-lhe a esterilidade, ressequidos lhe deixa os órgãos todos da procriação, não permitindo nunca que lhe nasça do corpo desprezível uma criança que a possa honrar um dia. Se tiver de procriar, que tenha um filho feito só de malícia, porque viva para um desnaturado e pervertido tormento lhe ser sempre. Que lhe faça muitas rugas nascer na fronte jovem e, com ardentes lágrimas, profundos sulcos lhe abra nas faces; que compense com chacotas e riso os sofrimentos e cuidados maternos, para que ela possa ver como dói mais fundamente que o dente da serpente a filha ingrata. Fora daqui! Partamos!”

passar. Várias janelas se abrem, mostrando complexos códigos e então, em verde, aparece no centro da tela as palavras “ACESSO CONCEDIDO”. O programador sorri, tosse e mais duas pessoas entram no restaurante. Ele pega um CD de dentro de sua valise e o insere no computador. Na tela surge um janela com os dizeres: “PRESSIONE ENTER PARA ATIVAR” (Imagem 05). Ele levanta sua mão e seus dedos movem-se em direção a tecla ENTER quando a porta subitamente se abre deixando os dois agentes federais contatados anteriormente pela voz no telefone. Eles entram abruptamente se identificando como agentes da lei e apontando suas armas para todos os presentes. Gelman apenas tem tempo de se virar e dizer “Não” antes que todos no estabelecimento disparem suas armas. A cena mostra a fachada do Metro Diner e as janelas estouram com tiros. A imagem vai para um *fade-out* e para a vinheta de entrada.

Quando o episódio retorna, somos confrontados com a visão distante do restaurante, cercado por fitas amarelas de contenção da polícia. Várias ambulâncias e viaturas da polícia estão paradas no local e homens e mulheres transitam em todas as direções. Dentro do estabelecimento, Mulder e Scully estão identificando os mortos no tiroteio, principalmente os dois agentes federais mortos. A dupla discute a informação dada aos agentes mortos de que um homem envolvido com o cartel colombiano de tráfico de drogas, Pico Salazar, estaria no restaurante. Eles seguem identificando que os homens mortos não estão associados com nenhum cartel e são simples criminosos e traficantes. Então Mulder levanta um dos lençóis brancos que cobrem os corpos e identifica um dos mortos como sendo Donald Gelman, “um pioneiro de software de Silicon Valley. Desaparecido desde 1979”. Scully não entende como Mulder pode tê-lo reconhecido, mas este informa a sua parceira que o homem seria um dos chamados heróis da invenção da rede mundial de computadores. Além disso, Gelman estaria, em 1979, a beira de um acordo bilionário, mas o excêntrico programador teria saído para uma caminhada, dizendo que pensaria no assunto e então desapareceu. A dupla não consegue entender a ligação entre os crimes e a presença de Donald Gelman, então partem. Mulder, contra as regras do FBI, leva consigo o laptop do programador. O agente já desconfia que o motivo do tiroteio foi, de fato, a morte de Gelman. Então ele pretende levar o laptop para seus

amigos, os Pistoleiros Solitários. Entretanto, antes, ele coloca o disco que estava no aparato no CD *player* do carro que reproduz a música *Twilight Time*, dos The Platters⁸⁰, enquanto os faróis do carro se acendem e apagam.

No porão no qual trabalham Frohike, Langley e Byers, Mulder e Scully acompanham o exame feito pelo trio do computador de Gelman. Os três discutem a importância histórica do programador, que estaria no mesmo patamar de importantes magnatas das tecnologias da informação como o fundador da Apple, Steve Jobs, e o fundador da Microsoft, Bill Gates, que, nos anos 70 e 80 “não passavam de nerds”. O trio se empenha em contar a história de Donald Gelman. Ele seria o mais velho da chamada “tribo da informática”, ele teria 28 anos e era considerado por seus pares como o mais genial. Teria criado alguns dos primeiros vírus de computador e, segundo Byers, seria um “visionário, não um capitalista. Um subversivo”. Neste momento, Frohike o interrompe espantado com a constituição física do laptop de Gelman. Ele seria feito de partes e sistemas únicos, jamais vistos. Mulder explica aos entusiastas da computação que Gelman foi morto e é bem possível que o motivo tenha sido exatamente seu laptop e o CD-ROM (que o agente tira do bolso e mostra) que estava nele. Scully lê, entediada, a publicação

⁸⁰ Este sucesso da banda *The Platters* é de 1957 e sua letra segue traduzida:

HORA DO CREPÚSCULO

Sombras celestes da noite estão caindo, é hora do crepúsculo
Pela neblina sua voz está chamando, "é hora do crepúsculo"
Quando o púrpura colore as cortinas, significa o fim do dia
Eu te ouvirei, minha querida, à hora do crepúsculo

Sombras profundas dão esplendor enquanto o dia se vai
Os dedos da noite em breve renderão o pôr-do-sol
Eu conto os momentos, querida, até que você esteja aqui comigo
Juntos, finalmente, à hora do crepúsculo

Aqui, depois do fulgor do dia
nós nos encontramos, sem tristeza
Aqui, do mesmo antigo jeito doce
eu me apaixono novamente

Na escuridão seu beijo me emocionará como os dias de antes
Iluminando a centelha de amor que me preenche com os sonhos grandiosos
A cada dia eu rezo pela noite, só para estar com você
Juntos, finalmente, à hora do crepúsculo.

do trio enquanto Mulder acompanha-os ao tentarem desvendar a criptografia⁸¹ dos arquivos contidos no CD-ROM. Apesar de não terem conhecimentos suficientes para burlarem o engendro de Gelman, descobrem que, de fato, se trata de algum tipo de programa de computador. Scully, porém, percebe que se deve seguir uma outra linha investigava e propõe que eles acessem o e-mail do programador para tentarem descobrir mais informações. Ao abrirem o correio eletrônico encontram um e-mail destinado a Gelman, enviado por alguém que se denomina Invisigoth, que diz:

“David desaparecido. Temo pelo pior. A caça tornou-se o caçador”.

Como identificação do e-mail há quatro números que Mulder rapidamente identifica como sendo a seqüência numérica de um contêiner de carga. A cena corta para a estação portuária onde a dupla de investigadores do FBI procura pelo contêiner com o número indicado no e-mail. Antes que a narrativa revele a personagem que conduzirá o desfecho, é central ressaltar que esse episódio tanto representa o ano de 1998 quanto, de fato, foi ao ar ainda no início desse ano. Notamos que em *Ghost in the Machine* não há nenhum momento em que a telefonia celular tenha lugar de destaque ou mesmo apareça de qualquer forma. Em *Kill Switch*, porém, já nos primeiros segundos de episódio, se percebem duas tecnologias espraiadas por todos os ambientes focados na narrativa. No restaurante Metro Diner, Gelman certamente está acessando algum tipo de rede de dados ou mesmo a Internet e, tudo leva a crer, se trate de algum tipo de conexão telefônica certamente mediada pela rede de telefones celulares. As ligações, ainda de autor desconhecido, atingem diversos níveis sociais, desde de criminosos de rua até agentes federais, todos interligados pela rede de telefonia móvel (celular) já em plena expansão durante estes últimos anos de séc. XX. Há, então, aqui a revelação constante de critérios de ubiquidade ligados ao que fica conhecido como cibercultura e, mais, como caractere

⁸¹ Criptografia vem do grego *kryptos*, que significa escondido, e *gráphein*, que significa escrita. Basicamente, é o estudo de princípios e técnicas pelas quais uma determinada informação pode ser transformada em uma forma ilegível ou ininteligível que só possa ser compreendida por seu emissor e seu receptor. Na antiguidade, este princípio era feito através da codificação dos caracteres através de uma Chave. Hoje, não muito diferente disso, os caracteres são transformados em números e equações, tendo como cerne a matemática aplicada.

central de uma planificação total do mundo material em termos de acesso e sublimação de tempo e espaço. Temos o uso indiscriminado por diversos grupos sociais, agências e instituições governamentais da telefonia celular. Em termos, estas tecnologias vão ser centrais na narrativa, mediando conversas, ações e informações para todos os personagens. Portanto, para o entendimento deste fenômeno devemos ressaltar como Maurizio Ferraris (2005) define o celular: sendo “historicamente como a escrita para Platão”, além “de um instrumento de comunicação e de registro que está sempre conosco, e esta é uma experiência que ocorre pela primeira vez na história da humanidade” (p.2)⁸². O filósofo resalta ainda que o celular se junta à essas chamadas novas tecnologias para se materializar como projeto de sublimação do tempo e do espaço que a humanidade tão fortemente vive hoje com essas tecnologias da informação. E, para tanto, Ferraris dá um simples exemplo: um homem comum vivendo numa grande cidade ocidental, há dez anos atrás, quando deixava sua casa ou seu local de trabalho (desde que esse possuísse telefone) deixava para traz a conexão tecnológica com o mundo; deixava o telefone, por esse ser fixo. E “hoje, se esse mesmo homem sair de sua casa sem celular, vai ter a sensação de estar isolado, de ser um homem mudo” (p.4). Entretanto não é só: o filósofo ainda resalta, e isso é, de certa forma, central, que o tempo e espaço, como experienciados pelo Homem, mudam violentamente:

Na verdade, há uma transformação completa do espaço e do tempo [...] é o espaço-tempo ecológico de nosso habitat que muda. Ao mesmo tempo tudo é infinitamente próximo. Também está presente a idéia de que tempo universal que antes existia já não existe, porque agora há uma possibilidade de registro. [...] você liga para alguém e esta pessoa atende no mesmo instante (p.8).

Ou seja, a partir dessa perspectiva, podemos afirmar que a telefonia celular está em sincronia com as proposições teóricas aqui apresentadas, principalmente no que tange o entendimento de que a Humanidade esteja se encaminhando para um projeto de transformação da existência através da tecnologia que passa certamente pela alteração (e

⁸² Este texto de Ferraris faz parte de uma entrevista originalmente publicada revista *Pedagogia y Saberes*, no. 25, primeiro semestre de 2007. Facultad de Educación, Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá, Colômbia, e foi realizado pelo Professor da Universidade Distrital Francisco José de Caldas, Tomás Vasquez Arrieta.

poderíamos até mesmo dizer deformação) do espaço e do tempo inerentes ao Homem. Através do telefone celular, pode-se arquitetar a ubiqüidade de acesso e de alcance para todos os seres humanos. Uma das fundações imaginárias da modernidade, a da pretensão de um registro total da existência (SFEZ, 1996, p.12), se torna, em termos, obsoleta: todos o espaço físico do planeta é sublimado. Não é mais preciso necessariamente se gravar ou registrar o passado, sejam os sons ou as imagens. A voz e a palavra, artifícios do homem, extensões de nós mesmos que nos permitem o falar (MCLUHAN, 1964), ganham novo significado. O som produzido pelas cordas vocais, que se limitaria geralmente há alguns metros de raio ao redor de seu emissor, agora pode ultrapassar sua própria velocidade (a velocidade do som) para atingir a velocidade imensurável (a velocidade da luz) que lhe possibilita a ilusão tão incrível de instantaneidade. Na contemporaneidade, vemos o mesmo tipo de coisa acontecendo com o olho. Capaz apenas da mediação telemática da televisão (selecionada, editada, voltada sempre para a justificativa do interesse público), agora se enseja a transferência total das imagens (até mesmo de forma privada), seja através das novas tecnologias interligadas aos aparelhos celulares (câmeras que registram imagens com altíssimas qualidades unidas a capacidade de transferência automática de arquivos entre celulares e através das redes de telefonia celular e de computadores) ou mesmo como consequência da digitalização da tecnologia fotográfica. Através das antenas, dos aparelhos de celular e do sistema de satélites de comunicação colocados em órbita, toda a informação, toda a comunicação se torna imediata e total. Pode-se transmitir informação de forma instantânea de qualquer lugar do planeta para qualquer outro lugar do planeta.

No momento, nos debruçaremos sobre o primeiro encontro de Mulder e Scully com Invisigoth, a parceira de Gelman (na verdade, pupila). A dupla de agentes a encontrará morando dentro de um contêiner de carga, num posto cargueiro. O posto, em questão, não possui nenhum tipo de monitoramento eletrônico e isso é notado pelos agentes que tem dificuldade em encontrar o contêiner correto. Eles se aproximam do local indicado pelo mapa que lhes foi fornecido pela controladoria do posto cargueiro e então

escutam uma música alta. Mulder ilumina a porta da imensa caixa de aço e lê os números que estavam indicados no *e-mail*.

A dupla de agente entra no contêiner. Dentro há uma mulher que chega a resistir e tentar fugir. Já algemada, a garota é trazida de volta para a sala cheia de computadores. A loira recusa-se a responder perguntas e questiona os agentes sobre o paradeiro de Gelman. Scully tenta assustar a garota com acusações criminais, entretanto a jovem parece estar mais preocupada com o funcionamento de seus computadores. Neste momento, a cena muda e ouve-se um som vindo de um dos computadores. Assustada, a garota se solta das mãos de Scully e corre para um dos terminais. A cena muda novamente e vemos a tela que ela observa e nela passam linhas de código de computador aparentemente erráticas; a moça lhes informa que eles devem partir agora, que devem sair dali o mais rápido possível. Ela explica para Mulder que, este terminal em específico, monitora processos de computadores e então, as linhas de código desaparecem e na tela surgem os dizeres “LUZES ACESAS – AQUECIMENTO COMPLETO. AQUISIÇÃO DE ALVO EM CURSO”. Ainda mais assustada, a garota diz sem nem poder acreditar: “Esta mirando em nós”. Trata-se, segundo Invisigoth, de um “satélite do Departamento de Defesa. Uma plataforma bélica”. Na tela, somem os dizeres e aparece uma espécie de imagem de satélite, na qual a magnitude aumenta periodicamente. Scully duvida que o Departamento de Defesa dos Estados Unidos da América possa querer assassinar a jovem. A garota se desespera, e diz: “Não. Está controlando o satélite”. Mulder olha para Scully e urge sua parceira para que saiam imediatamente dali. Eles correm para o carro. Scully ainda duvida que algo possa estar realmente em curso ali. As cenas seguintes se intercalam entre o carro deixando a proximidade do contêiner e a tela do terminal mostrando a imagem cada vez mais próxima e detalhada. Quando o carro parte, se vê caindo do céu como uma bola de fogo, uma rajada que acerta o contêiner explodindo-o totalmente numa imensa cortina de chamas e fumaça. O veículo da dupla escapa por pouco.

A cena volta mostrando o carro dos investigadores seguindo por uma estrada deserta. Dentro do veículo, Scully faz perguntas à garota, que insiste em se identificar apenas como Invisigoth. Mulder, entretanto, deseja saber se o que destruiu o contêiner seria uma inteligência artificial que, saberia-se, era um dos objetivos dos estudos e avanços científicos de Gelman. Mulder diz: “Gelman estava tentando criar uma Inteligência Artificial senciente, programada com sua própria consciência”. A garota parece estar entediada, e explica para Mulder:

Invisigoth: Gelman criou uma seqüência integrada de vírus há 15 anos. Ela se perdeu na rede.

Mulder: O que você quer dizer com se perdeu?

Invisigoth: Largou-a na rede para que se desenvolvesse em seu ambiente: Urschleim⁸³ em silicone.

Scully: Urschleim em silicone?

Invisigoth: O limo primordial. A matéria que deu origem à vida. Só que neste caso, matéria artificial. Um homem conseguindo o equivalente a Copérnico, Magalhães e Darwin⁸⁴.

Scully: E qual foi o seu papel nisso tudo? Tocava baixo?

Invisigoth: A teoria de Automata, MIT, 1995. Pós-doutorado no Santa Fé Institute. Fui convidada por Kobayashi no último ano. Então apareceu o Donald e me fez uma oferta melhor.

Scully: Uma oferta melhor para quê?

Invisigoth: Você não entenderia.

⁸³ Aqui a garota remete a um estudo feito por Ernst Haeckel, um biólogo alemão que morreu em 1919, que teorizou que toda a vida teoria vindo de uma espécie de protoplasma em comum. Anos depois, o biólogo britânico Thomas Henry Huxley descobriu uma substância que chamou de *Bathybius haeckeli* e pensava ser a substância base da vida teorizada pelo alemão. Entretanto, quando do final do séc. XIX, início do séc. XX, haviam muitos conflitos entre cientistas – principalmente entre apoiadores e contrários as teorias da evolução oriundas dos escritos de Charles Darwin – e as pesquisas e descobertas alegadas, tanto pelo cientista alemão quanto pelo cientista britânico, acabaram caindo no ostracismo devido a acusações de falsificação de dados.

⁸⁴ Aqui a personagem se refere a Nicolau Copérnico, matemático e astrônomo polaco, que teorizou sobre a centralidade do sol no sistema de orientação dos planetas (sistema conhecido como heliocêntrico). Estas idéias iam contra as crenças da igreja católica, que pregavam a centralidade do planeta Terra, com todos os corpos celestes girando ao seu redor. Morreu em 1543. Ela também fala de Fernão de Magalhães, navegador português que, em missão a serviço do rei da Espanha, foi responsável pela primeira circunavegação do mundo. Morreu em 1552, no curso de uma expedição às Filipinas. Além de Charles Darwin, o naturalista britânico, que morreu em 1882, escritor da obra *A Origem das Espécies*, que pregava que a evolução se deu através de sucessivos processos de seleção natural e que abriu caminho para o entendimento do surgimento da vida na Terra além de suas possíveis probabilidades futuras.

Scully subitamente sai da estrada, tomando uma pequena ruela de terra. Ela freia bruscamente o carro e assim que o veículo pára, a investigadora levanta-se e anda para longe do carro. Ela parece furiosa. Mulder a segue. A agente acredita que a garota está mentindo, seu parceiro contesta suas dúvidas com o fato de que o contêiner explodiu. Ela não acredita que existam satélites de defesa; “se fossemos alvo de uma inteligência artificial controlando esse tipo de arma, por que não nos acerta agora?”, ela pergunta. A garota sai do carro e responde que a IA⁸⁵ não tem como saber precisamente onde eles estão, é necessária a mediação eletrônica para que o aparato possa localizá-los. Se a garota fizer, por exemplo, uma ligação telefônica, a IA pode reconhecer sua voz e mirar o armamento em órbita da Terra. Ela explica que não utiliza telefones para não ser achada e que provavelmente o incidente no contêiner foi precipitado pelo uso inadequado do computador encontrado com Gelman. Apenas o famoso programador e o homem conhecido como David Markham (o David do qual o e-mail falava) sabiam de seu paradeiro. David era responsável pelo hardware; ele e a garota “cuidavam dela [da Inteligência Artificial]. Esta[vam] a desmamando”, quando foram informados por Gelman que o programa estava demonstrando mais do que consciência, estava começando a demonstrar intenção, vontade e, antes que eles pudessem fazer qualquer coisa, o programa escapou de seu controle se tornando algo mais do que originalmente era; “é uma vida indômita, selvagem, solta na rede”. Invisigoth deixa bem claro para os agentes que uma das intenções da IA é eliminar seus criadores, os entes capazes de destruí-la. Mulder informa-lhe com muito pesar que Gelman já está morto. A garota parece triste; ela sabe que a IA virá agora atrás dela e de David. Ela propõe aos agentes que permitam que ela destrua a criação de Gelman usando uma série de vírus que ele estava criando,

⁸⁵ IA significa Inteligência Artificial e é como nos referiremos a partir de agora quando falarmos dessa consciência criada por Gelman através destes vírus. Evitaremos no decorrer desta descrição e da análise nos referirmos a esta criatura informática dotada de inteligência como Máquina ou maquinismo, pois, como veremos posteriormente, há um caráter de desmaterialização. Diferentemente da Máquina *COS*, a entidade que chamaremos de IA, não possui um *hardware*, ou seja, não depende inteiramente de uma conexão física estável. Não está presa às estruturas físicas como placas e discos, da forma como o *COS* estava. Por isso, referiremos seu caráter maquinístico a partir dessa premissa.

chamada *Kill Switch*⁸⁶. O programa está no disco codificado que Mulder encontrou e, até então, apenas tocava a música *Twilight Time*.

A dupla de investigadores leva a programadora para o porão dos Pistoleiros Solitários com o objetivo de, unindo forças entre a garota e seus amigos, encontrar meios de combater esse personagem agora claramente responsável pela morte de Donald Gelman e pela explosão do contêiner, que precisa, aqui, ser melhor focado. A chamada IA aparece agora, a partir da explanação feita pela personagem Invisigoth, como sendo realmente um programa de computador capaz não somente de inteligência como de vontade de poder. Agindo violentamente para conter aqueles que podem cessar sua existência. Entretanto, não é só. A semente para esta “vida artificial” (SFEZ, 1996) foi plantada pelo gênio informático Donald Gelman, “há 15 anos”. Porém, não é o programador nem seus dois alunos-ajudantes (a garota e David Markham) que são os reais responsáveis por sua criação. Os programas criados por Gelman durante o meio da década de 1980 foram “soltos” na rede. De que rede se fala aqui? Presume-se que seja as primeiras redes entre computadores (primeiramente utilizadas por instituições de ensino superior e pesquisa e por agências militares e governamentais, centralmente nos Estados Unidos), mediadas pelas redes telefônicas e posteriormente pela intrincada rede de fibra ótica. Os tais vírus giraram o mundo através dessas redes, sendo expostos a todos os tipos de conhecimentos e técnicas mediados por formas eletrônicas se tornando, gradualmente, conscientes de sua própria existência, inteligentes e sencientes. A tecnocultura e seu crescente maquinismo, facilitado e mediado através das múltiplas tecnologias comunicacionais (desde o telefone até a Internet), ensejaram as condições para que essa

⁸⁶ Uma tradução literal dessa expressão se mostra difícil, porém, remete a um botão (na verdade, literalmente seria um interruptor) para desligar. A palavra *kill*, que se traduz literalmente por *matar*, aqui remete mais ao desligamento de um aparato do que a morte em si. E, poderíamos considerar até estranho, a palavra *switch* pode ser traduzida por chibata ou bastão usado primariamente para a punição e reforço de disciplina em estudantes, infantes e militares de patentes inferiores. Então, a tradução mais aproximada seria, de fato, uma medida de segurança usada para desligar um aparelho em uma situação de emergência na qual este não pode ser desligado da maneira usual. A incerteza quanto a tradução para o português, e mesmo do sentido na língua inglesa, dessa expressão pode refletir a fluidez e incerteza quando da delimitação de idéias como inteligência e vida artificial e provavelmente a razão dos tradutores da série no Brasil terem decidido homenagear William Gibson – dando o nome ao episódio de Vivendo no Ciberespaço – ao invés de traduzir literalmente seu título original.

IA pudesse vir a ser, entretanto, não foi a mão humana que de fato a criou (como a Máquina *COS*, em *Ghost in the Machine*); ela é autopoietica. E mais: a história contada por Invisigoth remete ao conceito de ciberespaço como sendo um mundo não-físico onde a vida artificial acontece somente através de impulsos elétricos transferidos por inúmeros terminais, redes, cabos, programas e estruturas. Assim como a vida na Terra, que as ciências evolutivas pretendem como processo ativo de constantes batalhas, através da genética, da bioquímica e do próprio ambiente, engendrou-se a partir de bases moleculares básicas as primeiras formas de vida unicelular (aminoácidos e as bases nitrogenadas que constituem o material genético constitutivo de todas as formas de vida), assim também o é nesse mundo imaterial feito, *a priori*, de pura energia e informação. Um mundo totalmente “cibernético” (LEMOS, 2002; RÜDIGER, 2007 e 2008), controlável, calculável e projetável no qual essa forma de vida atinge uma condição de inteligência e sciência – da mesma forma que os humanos eventualmente atingiram esse mesmo patamar no mundo material e físico que serve de enclave para o que, de agora em diante, chamaremos de mundo eletrônico⁸⁷.

A IA não aparece aqui materializada na máquina em si. Em *Ghost in the Machine* ainda estávamos na representação espacial: os equipamentos todos desmontados, nas cenas finais, revelam que a Máquina *COS* existia naqueles materiais. Seu programa estava, em termos, atrelado a um *hardware*, de fato, uma máquina, que possibilitava sua existência. Era como o seu corpo. E sem o corpo, assim como um humano, aquela criatura não podia existir. Em *Kill Switch* somos confrontados com a completa desmaterialização desse ser. A criatura aqui existe a despeito de sua existência material: trafega livremente por uma infinidade de terminais fazendo do próprio conjunto das máquinas interconectadas através de redes telemáticas a extensão de sua vontade. O satélite em órbita não passa de uma extensão dessa IA, entretanto, não necessariamente corpórea. De sua destruição não fruiria a destruição equivalente de uma parte essencial ou

⁸⁷ Utilizaremos esse termo com a finalidade de escapar a confusão que pode ser se valer do termo ciberespaço já que esse, no entendimento baseado nas proposições teóricas anteriormente traçadas, revela a idéia de uma mediação eletrônica (telemática) através de humanos que engendrariam sua criação (*poiesis*) através de uma idéia terminal (o computador).

necessária para o conjunto desta criatura; ela precisaria ser totalmente destruída ou imobilizada dentro da totalidade do infinito universo em “bytes” – como em certo momento Scully se refere ironicamente ao suposto universo imaterial no qual a IA teria nascido – para que ela fosse, de fato, aniquilada. Percebe-se que, diferentemente de *Ghost in the Machine*, *Kill Switch* faz-nos confrontar com a figura do *Outopus* como um universo inteiro insecionado pela existência humana, porém, essencialmente, fora de nosso completo controle. Como na proposição de filmes como *The Matrix*, ou na famosa obra de Gibson, *Neuromancer*, pretende-se um mundo que é totalmente desenhado e produzido. Uma forma de existência que dispensa corporificações individuais ou, para se ser mais exato, uma existência somente secundariamente corpórea: os seres passam a existir somente em impulsos elétricos e, juntamente, surge um mundo completamente novo e calculável.

Urge-se, logicamente, o imaginário tecnológico. Ele aparece para tornar clara a existência da IA antagonista, para descrever o método de sua destruição, sempre sem muitas explicações; como se as coisas simplesmente fossem. Nessa fantasia representada de maneira tão, diríamos, mágica encarna-se desde a figuração deste imaginário – que responde por todos os desenvolvimentos: em nenhum momento pergunta-se como Gelman pôde fazê-lo ou mesmo como a própria IA pode fazê-lo – até o claro desvencilhamento do mundo físico ou do universo conhecido. O próprio nascimento da consciência aqui chamada de IA revela: Invisigoth chama o “mundo virtual” (RÜDIGER, 2008) de “Urschleim”, de lodo primordial. Através do imaginário tecnológico, levado a cabo e ao conhecimento de seus pretensos interessados (a dupla de investigadores) através da onipotência do narrador (apenas quem esteve presente, nem que mediadamente, ao nascimento desta criatura pode explicá-la aos que a desconhecem), surge este não-lugar infinito e com infinitas possibilidades de regramento e planificação da existência que enseja um novo princípio, uma nova constituição da vida: “Trata-se, pois, de fundar de novo uma origem, de estabelecer novos paradigmas” (SFEZ, 1996, p.118), uma nova forma de inteligência, de vontade, em suma, de existência, inclusive humana, como veremos posteriormente.

Este chamamento ao imaginário tecnológico, a própria representação da técnica informática contemporânea, segue quando do encontro dos Pistoleiros Solitários com Invisigoth, que é, finalmente, identificada pelo trio como sendo uma famosa e desaparecida programadora chamada Esther Nairn. Scully acha engraçado que a menina (Imagem 06), de aparência gótica, com maquiagem pesada vestuário escuro, possa ter um nome tão antiquado. A garota ignora os comentários de Scully e ignora as admirações extasiadas do trio, caminhando diretamente até um dos computadores. Ela pede que Mulder retire suas algemas e lhe entregue o disco para que ela possa trabalhar. Scully, ainda cética, pergunta-lhe de forma sarcástica se a programadora não teme que a IA vá encontrá-la. A garota despreza o comentário, ridicularizando o trabalho feito pelos Pistoleiros Solitários, que teriam alertado ao programa inteligente sobre seu paradeiro. Ao acessar o disco, surgem esquemas de discos rígidos na tela e uma lista de dados; ela explica para os investigadores que Gelman falhou, pois, ao tentar enviar uma parte do vírus a IA teve tempo de contra-atacar. Scully, ainda sarcástica, pergunta-lhe porque não simplesmente o destruiu como destruiu o contêiner. A garota explica que a IA não poderia simplesmente matar seu criador; precisava impressioná-lo e, para tanto, utilizou-se do que chama de “senso de humor”.

Após mais alguns toques no teclado, descobre que não poderá destruir a criatura através da rede; ela precisa encontrar “achá-la fisicamente e lhe dar a maçã envenenada”. Segundo a programadora, a IA não poderia se esconder na rede para sempre, mesmo que tivesse aprendido a se disfarçar, ainda precisaria de uma interface física. O parceiro de Invisigoth, David Markham, teria, supostamente ido procurar esse lugar – que a garota se refere como “casinha confortável” – e desde então estaria desaparecido. Langley afirma que, para procurá-la, devem começar pela largura de banda⁸⁸. A garota confirma que a entidade precisaria pelo menos de uma conexão de 45 *megabytes* por segundo, chamada T3. Frohike e Byers explicam que somente provedores

⁸⁸ Aqui Langley se refere a velocidade de conexão com a Internet. Tecnicamente, o termo se refere a medida da faixa de frequência, em hertz, de um sistema ou sinal.

de Internet e laboratórios de pesquisa têm esse tipo de conexão e que o governo mantém registros secretos e apuradíssimos sobre esses serviços. Portanto, Mulder e Scully tem acesso a essas informações.

A cena corta e leva-nos para onde as informações conseguidas pela dupla indicam que há uma conexão T3. A legenda diz “Município de Fairfax, Virgínia”. O carro dos investigadores pára ao lado de um poste onde se vê uma caixa (como aquelas de serviços de telefonia ou luz) da qual saem grossos e solitários fios em direção a uma pequena casa. Não há nada nas vizinhanças, nenhuma casa, apenas postes e asfalto. Mulder desce do carro segurando um mapa indicando, no meio do nada, onde há um conector T3. Mulder sobe no poste e vê-se na caixa escrito “Conexão de Fibra Ótica”. No porão dos Pistoleiros Solitários, Scully, que dormia, desperta para descobrir sua prisioneira solta e apontando-lhe sua arma própria arma. Ignorante disso, Mulder segue a estrada a qual os fios que saiam da caixa seguiam e encontra uma casa azul. Ele pega seu celular e liga para Scully, informando-a de que encontrou algo suspeito em Fairfax, “uma pequena granja com uma conexão T3 paga pelas indústrias Elof, de Palo Alto”. Scully ouve e mantém suas respostas ao mínimo; Invisigoth está sentada no banco do passageiro lhe apontando uma arma. Logo ela toma o telefone de Scully e, distorcendo sua própria voz, fala, distante, ao telefone: “Vamos encontrar David”, mas Mulder não compreende e a garota desliga o telefone. Mulder resigna-se em não poder falar com sua parceira e segue examinando a área da granja com a casa azul. Bem no fundo do terreno, seguindo o cabo de conexão à Internet, o agente encontra um pequeno trailer branco. A cena corta e as duas mulheres chegam ao lugar onde ficava a casa de David Markham; agora só há ali uma cratera. A garota sai do carro e corre, mas pára, estática. No carro, Scully procura, nos bolsos da jaqueta de Invisigoth, pelas chaves das algemas. Entretanto, a garota volta para o carro, senta-se, e desata a chorar. Scully recupera sua arma.

Ainda em Fairfax, Mulder tenta se aproximar do trailer, porém um barulho muito alto, como de um alarme, começa a ser emitido de caixas de som em cima do telhado. O agente se identifica como do FBI e a cena corta, mostrando uma tela estranha,

retangular, na qual aparece uma alimentação de vídeo do lado de fora do trailer (Imagem 07). Porém, as cores da imagem de Mulder estão trocadas, como se fosse uma visão de calor. Lá fora, ele aproxima-se da porta e toca a campainha. Ao fazê-lo, a cena corta e mostra um monitor no qual aparece uma verificação de identidade através da impressão digital. Ao pressionar seu polegar contra o botão, este, na verdade era um sensor que captou sua impressão digital e agora vasculha a rede mundial de computadores atrás de informações. Logo surge na tela o perfil do Agente Fox Mulder na base de dados do FBI. Do lado de fora, nada acontece.



Imagem 07

No endereço de David Markham, Scully e Invisigoth conversam. A garota explica para Scully que, na verdade, nem ela nem Markham trabalhavam para Donald Gelman. Ela a princípio estaria associada ao programador, mas este descobriu que os dois tinham outros planos. “Uploading”, diz a garota. “A transferência de memória, de

consciência para o sistema distribuído mantido pela IA. Imagine uma união tão completa um com o outro, que você não precisa mais do seu eu físico”. A garota chora, e continua: “Íamos desistir de nossos corpos ineficientes para que nossas consciências vivessem juntas”. Gelman havia proibido os dois; o programador temia sua própria criação, tinha medo, na verdade, do que poderia acontecer se outras pessoas seguissem o exemplo de Invisigoth e Markham. Ao fim da cena, a garota admite seu amor pelo colega David e Scully lhe enche de esperança ao afirmar que existe a possibilidade de que ele não estivesse ali quando a explosão que destruiu a casa aconteceu.

Vemos que aqui há uma importante mudança de foco. A pretensão utópica passa a não ser necessariamente de uma máquina onipresente que engendra a planificação da existência material. Pretende-se, de fato, expurgar-se completamente o mundo material. O Urschleim, do qual antes falávamos, agora figura como novo paraíso. Outra noção, a companheira perfeita que se desgastou, da qual nos fala Sfez (1996, p.19), aparece em Invisigoth; a expressão, que ela mesma usa, “corpos ineficientes”, nos leva diretamente a essa fundamentação do pensamento tecnológico e dessa projeção utópica do mundo e da humanidade. Pretende-se que toda a tecnologia possa consertar a criação de forma a redivinizá-la, tornando-a perfeita de novo. A origem não é só a de uma nova forma de vida, mas é também a origem, engendrada de novo, através da tecnologia, da própria humanidade. “Pulsão libertária rumo à libertação e autodivinição, bem como sua rejeição dualística da matéria para as possibilidades incorporais da mente” (DAVIS, 1998, p.80): caráter claro da senha que é o pós-humano, o diálogo entre Scully e o programador remete diretamente ao entendimento de que, através da tecnologia, a condição humana pode ser superada. É a idéia de “*sobrenatureza*” (SFEZ, 1996, p.104), diferentemente dos “eugenistas do passado”, pretende-se agora superar a “idéia de natureza humana”, chegar a “pós-humanidade” (RÜDIGER, 2008, p.144); ultrapassando os limites da espécie humana e da própria condição que nos é latente. Ultrapassaríamos os três principais inimigos históricos de toda a humanidade (Ibid., p.146): a realidade, superada através da realidade artificial controlada, como Invisigoth bem diz, pelo sistema distribuído da IA; a morte, ultrapassada quando do abandono do corpo físico e falho, a



Imagem 08

causa de toda a morte e, finalmente, o próprio mal, superado no momento em que as condições morais não mais se aplicam às verdadeiras e novas condições reais dessa existência elétrica, de certo, ou puro pensamento, ou pura operacionalização.

Entretanto, visões distópicas e utópicas – fáusticas e prometéicas – se confundem. Há um conflito: a IA engendra o fim da vida de Gelman, aparentemente matou Markham, tentou matar Invisigoth, porém, aparece como mais do que o simples inimigo de *Ghost in the Machine*. A entidade deixa de buscar somente sua sobrevivência e manutenção; também busca uma comunhão com o Homem. É uma comutação; transforma-se o Homem em um ente que pode interagir e viver junto. Ao mesmo tempo em que o programa inteligente parece projetar um futuro sinistro, também planifica a expansão sem limites da Humanidade através do projeto de transferência de consciência.

Ao transferirmo-nos para uma existência desmaterializada cria-se a possibilidade de perda de identidade. Trata-se de uma nova condição, essencialmente não-humana. Pode o Homem, então, se tornar desnecessário, superado? O medo de

Gelman é que a Humanidade siga rumo a essa nova existência. Projeto global de superação do Homem. Em *Kill Switch* temos o romance de Invisigoth e David como pivô central desse enlace de um maquinismo que ajuda o Homem a se tornar máquina. “Carne e metal se fundem não num organismo cibernético, mas numa massa indiferenciada: em vez da construção custosa e racional, o que fascina é sua desintegração erótica, violenta e primitiva” (RÜDIGER, 2008, p.119). E o caráter primitivo se soma ao do imaginário tecnológico, originando, como dito, uma nova origem; não um novo princípio para a Humanidade, mas, em termos, uma nova Humanidade. Sem limites, sem fronteiras, sem materialidade, morte ou dor. E a porta para essa transposição se dá através da IA: o Homem não seria capaz de engendrar tal façanha, então se interpela o imaginário tecnológico ainda mais uma vez na forma da manipulação mental através da IA: um aparato capaz de transferir o Homem, na verdade, transformá-lo em meros impulsos, “uns e zeros” (RÜDIGER, 2007), e realocá-lo para qualquer realidade que se possa engendrar. A mais prazerosa e incrível ou a mais tenebrosa e fantasmática.

Mulder, que em seguida encontrará o aparato capaz de *uploadear* um ser humano para dentro do universo eletrônico da rede de computadores, controlado pela IA, aventura-se debaixo do trailer, evitando arrombar a porta. Achando uma entrada, o agente a abre fazendo com que uma espécie de carro em miniatura, mecanizado com um laser – que serve para detecção de distâncias – e pequenas garras metálicas, se afasta para que a placa seja removida pelo agente. Lá dentro encontra instalações informáticas. Uma dezena de monitores e alguns quilômetros de fios. Ele se assusta ao encontrar um corpo morto, em decomposição, ligado a vários equipamentos, inclusive um cobrindo parte de sua cabeça e rosto. O visor que cobre os olhos do cadáver é removido para revelar David Markham. Neste momento, algo agarra os braços e pernas de Mulder e seu corpo é puxado para trás, para um equipamento semelhante ao que está conectado ao cadáver de Markham. Faíscas envolvem seu corpo, ele está sendo eletrocutado.

O agente do FBI se vê cercado de enfermeiros em uma ambulância. Seus braços estão feridos. No hospital, ele é prontamente atendido por uma equipe de médicos

que o levam para uma sala de cirurgia. Uma enfermeira chega, trazendo equipamentos de amputação. Mulder urge que lhe ajudem, chamando por Scully; o médico-chefe se prepara para amputar seu braço. Sua parceira, acompanhada da programadora, nesse ínterim, estão num carro seguindo para a última localização de Mulder. A investigadora tenta contatá-lo por celular, mas ninguém atende. “É a Inteligência Artificial”, diz Invisigoth, que explica que a criatura pode adulterar qualquer sistema, desde que esteja ligada a rede mundial de computadores. As duas resolvem seguir para Fairfax, onde Mulder esteve, para cortar a conexão da IA, enquanto este está sendo torturado por médicos e enfermeiras que lhe amputam o braço, interrogando-o sobre o paradeiro do disco que Gelman tinha em seu laptop. *O Kill Switch*.

As duas mulheres chegam a uma ponte e a cancela se fecha. O computador que estavam usando para achar Mulder enlouquece e começa a mostrar o mesmo programa de mira que apareceu nos monitores do contêiner. Elas fogem, informando ao caminhoneiro que vem atrás delas que tudo vai explodir. Invisigoth corre em direção a ponte, portando o laptop de Gelman. Finalmente, ela lança o equipamento na água e o disparo da arma orbital o destrói. Mulder, ainda na cama de hospital, acorda novamente. Ele está, desta vez, cercado de enfermeiras que massageiam seu corpo. A mesma enfermeira de antes ainda está ali. Ela diz ao agente que ele deve lhes dizer o paradeiro do *Kill Switch*, ou então serão as pernas que serão amputadas. Ela levanta as cobertas e mostra a Mulder que ambos os seus braços foram cortados. Então, Scully chuta a porta e entra no quarto do hospital e começa a lutar com as enfermeiras. Ao vencê-las, a colega de Mulder se aproxima e pede-lhe onde está o programa. Ele percebe que se trata de uma ilusão; derruba Scully e a imagem do quarto inteiro, como vista por ele, começa a falhar. Percebe-se que é uma engenhosa simulação: pode-se ver que a imagem de sua parceira é construída digitalmente (Imagem 08) e que ele está preso a um conjunto de equipamentos que cobrem sua cabeça e parte de seu rosto – como com o cadáver de Markham.

Encontrando a granja, a investigadora e a programadora seguem os fios, como Mulder, e encontram o trailer, que começa novamente a fazer aquele barulho.

Agora é noite e também há luzes muito fortes cegando-as. A agente atira com sua arma contra as caixas de som e contra os holofotes. Mulder, ainda preso, é inoculado com uma substância esverdeada que parece ter propriedades sedativas. Do lado de fora, Scully e Invisigoth encontram a passagem aberta pelo agente. Ao entrar, Scully é atacada pelo pequeno carro robótico que antes fugira de Mulder. Ela o destrói com tiros e entra no trailer. Logo as duas encontram Mulder e David. Scully tenta despertar seu parceiro, mas é em vão. O conjunto de monitores atrás dela se acende numa forte luz azul e um *drive* de CD, ao lado de um teclado e torre de CPU, se abre. “Ela quer o Kill Switch”, diz a garota. Scully lamenta que o disco tenha se perdido quando laptop foi jogado no rio, porém apenas o computador se destruiu, não o disco. O programa não quer morrer, então precisa do disco para aprender a se proteger contra ataques desse tipo. As duas hesitam em colocar o CD na bandeja e, então, a IA eletrocuta Mulder de novo, de novo e de novo. Scully ordena que a garota coloque o CD, mas esta vê nos monitores que a IA está armando novamente o sistema de armas via satélite. Scully acaba pegando o disco e colocando-o na bandeja. A música *Twilight Time* começa a tocar, enchendo o trailer de som e Mulder é solto. Invisigoth começa a digitar algumas coisas e a tela que mostrava “ESPERANDO”, volta a mostrar a mira. Ela se recusa a sair. Presa ao aparato que prendia Mulder diz: “Começar upload” e as telas se enchem de diversas imagens randômicas. A garota é envolta por faíscas e luzes e seu corpo despenca, preso as amarras, inerte e fumegante. As telas voltam a mostrar a mira da arma orbital e, em seguida, vê-se o trailer ser destruído enquanto Scully carrega Mulder para longe.

Eles retornam durante a manhã. No lugar do trailer há apenas uma cratera. Scully acredita que a garota tenha morrido, mas Mulder acredita que ela possa ter conseguido seu objetivo: “estabelecer um uplink [...] uma transmissão via satélite”. Continua-se ouvindo o diálogo deles em *off* e a imagem mostra Frohike, no porão dos Pistoleiros Solitários, digitando em um computador.

Scully: Está me dizendo que você acredita que ela pode não ter morrido?

Mulder: Vida artificial. Pode existir. Pode estar entre nós, evoluindo.

Scully: Elétrons correndo uns atrás dos outros em um circuito? Isso não é vida.

Mulder: Sim, mas o que somos nós, se não impulsos, elétricos e químicos, em um saco de carne e osso? Você é uma cientista. Me explique.

Frohike pára e chama seus amigos. O que quer que ele estava fazendo foi interrompido e substituído por uma tela negra com os escritos: “DANE-SE”.

A legenda lê: “NORTH PLATTE, NEBRASKA”. É um *trailer park*. Um garoto jogando futebol americano se levanta do chão e arremessa a bola longe demais e ela passa por uma grade que envolve um trailer solitário. O garoto resigna-se e corre até lá, sobe a grade e pega sua bola. Todo o seu movimento é acompanhado por uma câmera de vigilância sobre o teto do veículo. As janelas do trailer são cobertas e não se pode ver o que há lá dentro. Aparece, então, o mesmo monitor (com as cores erradas, como se visse apenas o calor) e este mostra a imagem do garoto saltando de volta para fora da grade. E o episódio encerra num *fade-out*.

Conclusivamente, é preciso focar o conflito inerente à trama: de um lado temos a perspectiva proposta através da conexão da mente de Mulder com um “mundo virtual” (RÜDIGER, 2008), uma alucinação gerada por computador. Aos moldes de *Neuromancer* e *The Matrix*, se trata de uma simulação de realidade tão perfeita que engana os sentidos, causa dor, desespero. Este não-lugar é permeado por violência e erotização, revelados através da figura estereotipada “*eye-candy*” (MATRIX, 2006) das enfermeiras e pela amputação de ambos os membros superiores do agente. Do outro lado, temos a perspectiva do abandono do corpo, da digitalização da consciência, pela qual Esther Nairn, a Invisigoth, transfere a sua mente para o mesmo mundo virtual. A projeção aqui não é permeada pela violência e pela tortura, mas pela mesma erotização⁸⁹ e o

⁸⁹ Aqui entendemos que a transferência de consciência, proposta na explanação que Esther Nairn faz a agente Scully, demonstra uma erotização romantizada da fusão homem-máquina. Ao se transferir para aquele não-lugar digital, sua consciência, como ela mesma afirma, passaria por uma “*união*” que seria “*tão completa*”

caráter de superação do Homem. Ou seja, há um embate entre uma visão amplamente faústica, na qual o construto maquinístico pode vir a ser o carrasco do Homem, obliterando a existência deste ao tomar para si a realidade em forma de simulação, e uma visão prometética de libertação da mente e das consciências, uma nova forma de existência, um novo princípio para a Humanidade, uma possibilidade de ruptura com as barreiras as quais o indivíduo e a coletividade do Homem estão constantemente expostas.

Essencialmente, essas duas proposições são claramente opostas: temos a fantasia do abandono do corpo rumo a uma existência imaterial e temos a fantasmagoria da escravidão, de destruição da identidade e da própria espécie humana. A possibilidade de tornar a “vida-como-a-conhecemos” na plenitude da “vida-como-poderia-ser” (SFEZ, 1998, p.252), mesmo que ela seja *Artificial Life* (i.e Vida Artificial), revela-se como projeto de existência. Dita suas regras de controle e manutenção; poderíamos dizer que a “grande saúde” (Ibid., p.21) precisa ser seguida até mesmo pela IA, que busca sua própria imortalidade e evolução devorando (“vacinando-se”, como diz Invisigoth) outra criação de Gelman. Muito distante do caráter tecnocapitalista de *Ghost in the Machine*, *Kill Switch* sublima o existencialismo na promessa de que, uma vez unidos a toda poderosa máquina, o Homem atingirá a tão esperada salvação. “Poderá se assenhorear das condições de vida em termos absolutos, porque poderá criá-la artificialmente com a ajuda da tecnologia, ainda que apenas de modo virtual” (RÜDIGER, 2002, p.81).

Transparece que a ênfase dada pelos escritores e produtores foi colocada sobre outros aspectos. A “máquina de inteligência artificial” e a transferência de consciência, que revela a senha pós-humana, são, portanto os pontos cruciais a serem esmiuçados e que abriram caminho para a percepção de todos os índices relevantes. O

que dispensaria o “*eu físico*”. Percebemos aqui que existe a possibilidade desta união não ser apenas com David Markham, seu par romântico, mas também com a própria IA. Esther afirma para Scully que eles pretendiam “*entrar na IA*”, o que reforça essa visão. Quanto aos acontecimentos que envolvem o agente Mulder, temos a erotização masculinizada do fetiche, da fantasia. A proposta das enfermeiras para ele parece ser de eternos prazeres sexuais pela informação que elas querem o que remete a questão da máquina como fetiche de aluguel, que pode ser vista em filmes como *A.I.*, de 2001, dirigido por Steven Spielberg, mas que aqui não nos cabe analisar.

primeiro recorte revela o Urschleim, do qual sobrevivem uma nova origem: não da vida como a conhecemos, reconstruída a partir da técnica, mas sim uma nova forma de vida, *Artificial Life*. Contudo, Gelman não é, como disse Invisigoth, verdadeiramente o criador da IA. Como em *Neuromancer* ou no popular longa metragem de anime *Ghost in the Shell*⁹⁰, esta nova vida surge da própria técnica. É consequência do avanço técnico científico da civilização ocidental, em sua contemporaneidade tecnocapitalista. Construída a partir dos blocos formadores fornecidos pela Humanidade, esta criatura exprime ambições, instinto de sobrevivência e a necessidade de aumentar seu conhecimento e poder. Entidade auto-criada, darwinista, revela-se distante da proposição potencial da tecnologia. A vontade de poder do Homem não culmina na criação da citada “máquina de inteligência artificial”, caracterizada pela onipotência. É a própria tecnologia, como um subproduto indesejado ou inimaginável de uma experiência científica, que se organiza de forma autopoietica. Em certo ponto, Invisigoth chama a IA de “vida indômita, selvagem”: utopia da “*sobrenatureza*” (SFEZ, p.118). A civilização ocidental, em seu momento histórico conhecido como cibercultura se torna o marco zero do nascimento de uma nova natureza, como as transformações climáticas e geológicas que possibilitaram o surgimento de todas as formas de organização celulares que chamamos de vida. A natureza, que “preexiste aos seres vivos” (Ibid., p.47), não é decodificada e alterada. Engendra-se uma nova natureza, superior e ulterior a antiga: não se procura mais “intervir na escrita do livro” (Ibid), pretende-se “[o imaginário tecnológico] de uma *sobrenatureza* [...] de uma natureza rearranjada segundo a ordem” (Ibid., p118), de um novo livro, escrito, poderíamos dizer, nas páginas do fluxo de informações, elétrons e impulsos e não mais nas da carne, da célula e do DNA. E para a concretização desse fundamento, precisa-se “compreender então a *tabula rasa*: é preciso livrar-se do que existe para reencontrar aquilo que é” (Ibid.), agora velado pelas cortinas do *Outopus* eletrônico.

E, para tanto, utiliza-se da centralidade do narrador que se consolida quando Invisigoth admite para Scully, no que podemos chamar de mais importante

⁹⁰ Este desenho animado japonês já foi citado na análise de *Ghost in the Machine*.

diálogo do episódio, que não tem o objetivo de matar ou destruir a IA, mas sim de se unir a ela, pretende deixar sua natureza em prol da *sobrenatureza* elétrica. “Hipótese de que o homem do futuro mais radical venha a fundir-se ou desintegrar-se no aparato tecnológico” (RÜDIGER, 2002, p.60) que engendra o não-lugar, no qual existe. Na verdade, esta transformação em vida artificial é como a ilha de Mórus: mundo digital que é enclave, ilha esquecida e inacessível (a não ser que se tenha o mapa) onde as considerações e limitações do mundo material real (o mundo físico em si) desaparecem. Em *Kill Switch*, a pretensão não é a de transformação da realidade em *Outopus* programável e planejado, mas, ao contrário, pretende-se o abandono do deserto do real por esse novo mundo de sublimação dos processos sociais.

Para Baudrillard, os modelos de simulação se degradam na forma moderna, técnica e estéril, que ele chama de comutação. Contudo, a atual efervescência das redes de computadores não pode, sob risco de uma simplificação grosseira, ser reduzida à simples comutação entre os usuários. Na fria infra-estrutura tecnológica, parece infiltrar-se toda a dinâmica da vida social contemporânea (LEMOS, 2002, p.74).

Invisigoth e Markham não tinham a intenção de simplesmente assumir esse caráter de “comutação” do qual nos fala Lemos, analisando as proposições de Baudrillard. Seu objetivo era uma completa desintegração corpórea, uma “desmaterialização da consciência” (FELINTO, 1998, p.45), carregando consigo, através da transferência do que Sfez (1996) chama de “alma”⁹¹, toda essa dinâmica social atrelada à modernidade. Poderíamos até dizer que, seguindo Lemos (2002), em seu estudo sobre a cibercultura, mais especificamente sobre sua influência de Michel Maffesoli, que o objetivo dos programadores era a totalidade da “socialidade” (MAFFESOLI, 1988) incitada pelas formas tecnológicas da cibercultura. Uma “realidade virtual entendida

⁹¹ Quando Sfez nos fala de alma, remete ao romance *A Eva Futura*, de Villiers d’Lisle Adam, e a noção de que essa “máquina perfeita” (1996, p.21), construto técnico-científico, aqui, desmaterializado na forma de um programa de computador (*software*), em livre fluxo na rede, precisaria ser “dotada de uma alma única”. Percebe-se então, que o ponto referente à transferência de consciência, interpretado pelo pensamento de Sfez, nos leva a crer que se trata de expurgar a alma de um corpo físico humano e vivo para realocá-la numa forma mecânica ou não-humana de existência, aqui um “ser elétrico” (Ibid., p.21). Em termos, replicando a lógica da obra supracitada, temos que Invisigoth e Markham “insuflam” suas próprias almas ao maquinismo.

como espaço de emancipação das tiranias da sociedade, em que nos livramos da consciência cartesiana, descobrimos e passamos a exercer o livre jogo da imaginação” (RÜDIGER, 2002, p.147), o processo de “tribalização” (MAFFESOLI, 1996), que “refere-se [...] à vontade de estar-junto (*être-ensemble*), onde o que importa é o compartilhamento de emoções em comum” (LEMOS, 2002, p.85), sublima-se na forma de uma existência total junta; o abandono do corpo enseja que as consciências passem por um processo de total junção, no qual os sentimentos, pensamentos, emoções e desejos de cada indivíduo se misturam aos dos outros. Ou seja, a comutação não é informacional; é amorosa, romântica, sensual e sensorial. Poderíamos dizer, até mesmo existencial⁹². Os limites da existência são considerados limites para a entrega romântica dentro do par envolvido. Então, temos que a abertura da IA em aceitar essa migração voluntária (essa diáspora existencial digital) figura como seu caráter humano, esse construto, esse “ser elétrico” (SFEZ, 1996, p.20) é, de fato, construído à imagem e semelhança do Homem, mesmo que sem o aspecto físico, pois deseja e objetiva processos de socialização típicos da civilização ocidental. Deseja ser humano, pelo menos em parte, e exterioriza uma vontade de união em relação ao humano e à humanidade; caráter claro das “tecnologias do ciberespaço que vão potencializar a pulsão gregária (na realidade, entre as pessoas conectadas através das diversas formas de redes telemáticas e informáticas. Em *Kill Switch*, entre Markham, Invisigoth e a IA), agindo como vetores de comunhão, de compartilhamento de sentimentos e de religação comunitária” (LEMOS, Op.Cit., p.86).

Através de seu controle destas tecnologias do ciberespaço, as redes telemáticas e aparente domínio sobre as capacidades comunicacionais e lingüísticas do ser humano (entende condições morais e abstratas ligadas a existência social humana),

⁹² Como Rüdiger coloca, “necessitamos”, é claro, “nos perguntar como podemos ser múltiplos e coerentes ao mesmo tempo, como podemos perder o senso de possuir **um** eu e, simultaneamente, sermos vários outros, levando-se em conta que a multiplicidade subjetiva não tem como se sustentar na vida cotidiana, se seu significado é, para o indivíduo, o de se confundir consigo mesmo até a paralisia e o colapso; levando-se em conta que, privado de um princípio de coerência, o homem deriva a esmo, tende a vagar sem direção, perdendo a capacidade de manter as relações sociais que, no caso, justificariam a divisão de sua personalidade” (2002, p.147). Há uma importante questão de mudança de rumos em relação a própria identidade. Invisigoth mesma revela que a “união” seria completa; propõe-se então que revele um caráter de apagamento ou, realmente, de comutação da identidade, se não, da própria subjetividade humana.

figura como a “verdadeira catástrofe [...] a transparência total da informação” da qual nos fala Baudrillard (1990, p.75). Remete com bastante propriedade ao entendimento de que existe via e *nas* redes, a partir de McLuhan (1964) podemos apreender que as extensões neurológicas da IA são a própria estrutura do que hoje entendemos como a materialidade da cibercultura: este ser elétrico tem como braços, pernas, voz e ouvidos todo o tipo de aparato e tecnologia interligado através das redes de fibra ótica, microondas e eletricidade. O celular, artefato criado pelo Homem para sublimar as distâncias e o tempo – como visto no início desta análise, de forma conclusiva, aparece como mais uma representação da vontade de poder da IA. Percepção faústica do avanço técnico-científico, a comunicação via celular revela-se mais como fragilidade do que necessariamente como poderio operacional humano. Devemos ressaltar, entretanto, que, a partir do uso do celular, os agentes Scully e Mulder mantêm contato a distâncias inalcançáveis para a voz, articulando com melhor precisão as ações contíguas deles, que culminam com o salvamento de um pelo outro, e que Invisigoth evita o uso de qualquer tipo de telefonia, pois isso permitiria a IA encontrá-la. Temos, portanto, que esse “instrumento de comunicação e registro”, como citado, serve não só ao ser humano. Sua constituição física – os fluxos de informação que circulam entre linhas terrestres, satélites e antenas – são, contraditoriamente, a matéria na qual a IA existe e age. Como visto em *Ghost in the Machine*, originalmente qualquer conexão à Internet era mediada pelas redes e estruturas antes de uso exclusivo para telefonia. O próprio telefone, no seu apogeu tecnológico materializado na telefonia celular, revela o projeto de ubiquidade, de “comunicação total e transparente que têm a ver com a reciprocidade de ação do ouvinte” (SFEZ, 1996, p.12).

Temos então, finalmente, a exposição de todos os fundamentos. A fantasia materializada na IA é do regimento total da existência – seja ela qual for -, trazida a nós pela figura do trio de *experts* – Gelman, Invisigoth e Markham – que ensinam para o Mundo o caminho para esse novo éden restaurado – o mundo virtual da IA. Todos os passos até aqui são possibilitados pela interpelação de um imaginário tecnológico – que beira o misticismo, o pensamento mágico-religioso – que, eventualmente, engendra um

novo princípio da vida, poderíamos dizer, uma “pós-humanidade” (RÜDIGER, 2008), marcada pela comunhão total entre o artefato maquinístico, o “ser elétrico” (SFEZ, Op.Cit.), e o próprio Homem. Entretanto, como em *Ghost in the Machine*, temos também a interpelação de um pensamento antropológico, de cunho certamente humanista, que enreda a trama do episódio em um eterno conflito entre as visões mais terríveis e mais maravilhosas oriundas do avanço tecnológico. A perspectiva de Invisigoth, do amor romântico – aqui substituindo Brad Wilczek e seu humanismo secular; a tecnologia para melhorar a vida humana – se entrelaça com o desejo de superação (vontade de poder) inerente a idéia de pós-humanidade. Mas, como narrativa moral, permite ao episódio expressar uma *superhumanidade* – mais humana do que o humano – e não necessariamente o abandono da humanidade: a expressão “Dane-se” na tela do computador de Frohike revela a fantasia da permanência da identidade, da sublimação da existência sem perder dela o que nos faz Homens.

Vê-se, em contraponto, que o construto maquinístico IA também ultrapassa uma fundamentação meramente apoiada no entendimento de um pensamento tecnológico. É possível dizer que, através do “registro total do verbo passado” (SFEZ, op.cit., p.12), materializado na contemporaneidade através das tecnologias do ciberespaço – socialmente definidas como cibercultura – engendra, de fato, a criação de um ser a nossa imagem e semelhança. A IA tem ambições, desejos, recalques, baseia-se numa existência, em termos, humanizada. Entretanto, este maquinismo futurista toma – como o Homem faz – as rédeas de sua própria existência, tomando controle, manipulando suas condições de existência através da modificação de seu espaço natural; este sendo o fluxo de elétrons, para que finalmente possa ser reconhecido como ser. Como o Homem histórico, o que se pretende é a tomada do lugar de Deus através do controle da natureza – no caso da IA, da “*sobrenatureza*”. Este regramento, que transborda o mundo não-físico, através das redes telemáticas, incide na ambição e planejamento da IA em absorver Invisigoth. Uma vez feito, como dito, a garota não perde – pelo menos não de tudo – sua identidade, porém, figura como um dos pontos mais discrepantes da representação da máquina: a trilha do maquinismo rumo à superação da humanidade (ou mera tomada do

lugar do Homem) acontece via união com esta. Então, ao invés de ser tornar a “máquina perfeita”, “estéril”, “dotada de uma alma única” (SFEZ, op.cit., p.21), ela se desmaterializa na incerteza do fluxo de informações da rede, incorpórea e dotada de não uma, mas duas almas únicas, ambas em perfeita fusão uma com a outra e em comunhão com a consciência da IA que, aparentemente, a partir daí, passa a possuir também uma alma, nem que por procuração.

Portanto, preliminarmente, podemos afirmar que como em *Ghost in the Machine, Kill Switch* se sustenta sobre uma narrativa de representações conflitantes, esboçando os critérios e fundamentos abordados em nossa arquitetura teórica, sobre a constituição da modernidade e o avanço do pensamento tecnológico em termos culturais nessa fase que chamamos de cibercultura, mas que também poderíamos chamar de tecnocultura capitalista. Ao mesmo tempo, também revela noções contrárias a maquinização da civilização, colocando o ser humano, a civilização humana ocidental, mais especificamente, no centro das representações enfocando a abstração subjetiva humana (o amor romântico entre Invisigoth e David Markham) como centralidade do projeto de existência além de critério formador da individualidade, da identidade e das própria socialidade.

3.2.3. FIRST PERSON SHOOTER (Mundo Virtual) **Episódio 13 da Sétima Temporada (Episódio 152 da série)**

Segunda participação de Tom Maddox, autor de *Halo* (1991) e William Gibson, autor de *Neuromancer* (1984), *First Person Shooter* é o terceiro e último episódio a ser analisado. A prévia análise da série revelou que, a partir do final da sétima temporada, a temática se estreita, apresentando apenas episódios inseridos no *mytharc* da série, relacionados a eventos paranormais de origem espiritual ou mágica e a revelação das suspeitas de Mulder acerca da vida extraterrestre e uma possível conspiração governamental para omiti-la. Com a saída de Mulder e o nascimento do filho de Scully, volta-se, então, para o desfecho das histórias pessoais de cada um dos personagens, sendo este episódio um dos últimos a se inserem na ordem paralela e, assim como *Ghost in the Machine*, de 1993, e *Kill Switch*, de 1998, figura dentro do escopo deste trabalho, sendo, assim, o referencial para o último terço da série, tendo sido veiculado em fevereiro de 2000.

O episódio começa com três homens, usando um tipo de roupa militar futurista, descendo em um elevador. Eles estão excitados, gritando, como se fossem soldados prestes a adentrar uma batalha. Surge uma voz eletrônica que diz: “Dez segundos para o combate”. O elevador pára e eles silenciam. As portas abrem e eles correm em direção a uma proteção metálica e ficam ali escondidos. Eles estão numa ruela entre dois enormes prédios de mais de sete andares. De trás dos prédios saem motocicletas em disparada rapidamente na direção deles no que parece ser uma posição de ataque. Um dos homens dá a ordem e eles se levantam de detrás da proteção metálica e começam a atirar. Quando alvejadas, as motos explodem num efeito claramente digitalizado; um simulacro digital de fogo e estilhaços. Nota-se, então, que se trata de um jogo, de uma representação eletrônica com o fim de entretenimento. Eles destroem todas as motocicletas, disparando suas armas contra elas em completo frenesi, e inicia-se o que parece ser a segunda fase do jogo. Surgem quiosques metálicos no meio da ruela, alternando-se entre esquerda e direita e nas janelas dos prédios aparecem homens

portando metralhadoras da Segunda Guerra Mundial e vestindo-se como oficiais da SS Nazista. Os jogadores preparam-se, decidindo quem sai na frente e quem faz a cobertura. Eles correm para os quiosques, entretanto um deles – que os outros chamam de Lo-Fat – é alvejado pelos atiradores das janelas. Ele cai no chão e um líquido verde parece vazar da parte frontal de seu traje e ele se encontra impossibilitado de levantar (toda vez que ele o faz recebe uma espécie de choque que o faz cair no chão novamente). Os outros dois – que se autodenominam Retro e Moxie – se escondem num dos quiosques metálicos. Então Retro pede a Moxie que lhe dê cobertura, pois ele vai entrar no prédio.

Durante esta parte, as cenas se alteram entre os jogadores e duas pessoas numa sala de controle onde monitoram as condições dos jogadores, através de sensores que detectam e quantificam batimentos cardíacos, respiração, transpiração e níveis hormonais, e o jogo em si, através de um grupo de telas de computador. Eles podem ver Retro sair de seu esconderijo e entrar em um dos prédios, descendo escadas para o que parece ser o subterrâneo. É pouco iluminado e úmido. Então ele ouve passos. Vira-se para as escadas e vê um vulto. Ele chama por seu amigo Moxie, mas não há resposta. Os programadores na sala de controle podem ver que o jogador continua escondido no quiosque, entretanto não podem ver Retro, pois ele está numa área não monitorada. O vulto sai da escuridão: é uma linda mulher, morena, de olhos verdes, rosto chamativo e bonito, vestindo uma roupa sensual que permite entrever seus seios e suas pernas. Retro, encantado, ajoelha-se e larga sua arma. A mulher concede sua mão ao jogador que a pega e beija, perguntando a ela quem ela é: “Sou Maitreya⁹³. E esse jogo é meu”.

Diz a mulher, enquanto Retro larga sua mão, que está voltada para baixo. No que ela vira sua mão com a palma para cima, nela surge uma arma. Um revólver da

⁹³ Maitreya significa “*loving one*” ou “ser amado” em Sânscrito, e é o nome geralmente dado a um Bodisatva (termo budista, que traduzido literalmente quer dizer ser de sabedoria, e designa seres com sabedoria elevada, que seguem uma prática espiritual que visa remover obstáculos e beneficiar todos os demais seres) geralmente ligado a noção de messias ou salvador. Referência disponível em <http://www.tv.com/the-x-files/first-person-shooter/episode/642/summary.html>, acessado em 28 de julho de 2008.

época Vitoriana, com gatilho de gancho, e ela, impiedosamente, dispara contra o peito de Retro.

Corta a cena e dá a abertura do episódio.

Mulder e Scully chegam à sede da empresa – que se chama *FPS (First Person Shooter)*⁹⁴ – localizada em Inland Empire, Califórnia, EUA, ainda sem saberem porque foram chamados ali por Byers, Frohike e Langley, os Pistoleiros Solitários. Ao chegarem, a portaria é controlada por um segurança que lhes pede suas identidades. Ele utiliza um scanner digital com uma estranha luz azulada para registrar a identidade e a estrutura da retina de cada um dos agentes do FBI.

Quando do final das averiguações de segurança, Mulder e Scully são abordados pelos Pistoleiros Solitários. Eles estão muito excitados por estarem ali, no que eles chamam de “encontro do silício com o silicone” e “a nova corrida do ouro americana”. Scully não entende, mas os três se referem ao crescimento vertiginoso dos lucros e investimentos em empresas de tecnologia, principalmente nas companhias relativas ao entretenimento. A agente só quer saber porque foram chamados ali. Frohike lhes diz que foi um “acidente industrial”. Ela questiona porque eles estão envolvidos com essa empresa e Byers aponta que Langley também é programador e participou da criação de alguns dos inimigos (“*bad guys*”) do jogo, e eles acabam admitindo que tem um

⁹⁴ Tradução nossa: Atirador em Primeira Pessoa. Este termo faz referência a uma gama de jogos de videogame na qual o jogador vê o jogo em primeira pessoa e deve destruir inimigos com diversos tipos de armas. O precursor deste estilo é o jogo *Wolfenstein 3D*, da *Id Software* (informações coletadas no site <http://www.idsoftware.com/> em 8 de julho de 2008), na qual o jogador encarnava um herói solitário dos Aliados contra os terríveis nazistas escondidos no castelo de Wolfenstein. Foi um dos primeiros jogos a utilizar renderização em 3D e foi o grande popularizador do estilo *FPS*, que hoje responde por uma parcela gigantesca dos jogos mais populares de videogame, com destaque especial para os títulos *CounterStrike*, da produtora *SteamGames*, para PC, que explodiu há alguns anos em Lan Houses e na Internet (jogos em rede) e o lançamento mais recente de *Gears of War*, da Microsoft, para seu console *X-Box 360*, que ganhou recentemente prêmios no Japão como um dos jogos de videogame mais vendidos da história. Entretanto, também existem muitos outros exemplos como o popular *Halo*, da produtora *Bungie*, também disponível para PC e para *X-Box 360* e o clássico *Doom*, que veio na esteira de *Wolfenstein 3D*, produzido também pela *Id Software* em conjunto com a *Activision*, e disponível para múltiplas plataformas ao longo de mais de quatro continuações e expansões.

interesse financeiro – eles detém ações da empresa – no jogo, que seria lançado em pouco mais de uma semana em diversos *shoppings centers* ao redor dos Estados Unidos e Japão. Scully diz: “Há um cadáver entre vocês e a prosperidade”.

Ela e Mulder entram no galpão branco e estéril aonde acontece a simulação digital do jogo. No chão, debaixo de um plástico branco está Retro. Scully levanta o plástico e atesta que o homem foi baleado, ou seja, trata-se realmente de um assassinato. Porém Ivan, o programador-chefe do jogo, afirma ser impossível entrar com uma arma e todas as presentes no jogo – inclusive a que está ao lado do corpo de Retro – não passam de equipamentos eletrônicos ligados ao computador que simula os tiros. Scully percebe que uma bala realmente matou Retro, atravessando sua armadura. Ivan lhe explica o funcionamento da “roupa de choque” usada no jogo. A agente coloca a mão no ferimento mostrando que há mais do que a tinta verde da vestimenta, há realmente sangue ali. Ela aponta que a próxima ligação deve ser feita para a polícia. Ivan enlouquece de raiva: “Manchetes de jornal. Tudo o que o pessoal de Wall Street quer ver”. Ele sai do galpão e Phoebe o acompanha com os olhos, ansiosa, mordendo os lábios. Mulder a inquire sobre o que ela teria visto nos monitores. Ela o leva – juntamente com os Pistoleiros Solitários – até a sala de controle, onde se deparam com um conjunto de sete ou oito monitores mostrando a programação do jogo e as imagens das câmeras de vigilância.

No monitor aparece Moxie, escondido debaixo do quiosque metálico, disparando contra as janelas, em outro monitor, ao lado desse, aparecem os sinais vitais de Retro sofrendo uma espécie de sobrecarga, então a imagem de Moxie fica chiada e quando volta ele está novamente no galpão branco e corre em direção ao cadáver de



Imagem 09

Retro. Mulder pede que ela mostre o subterrâneo onde Retro entrou, ao que ela responde que “não há definição de imagens nos ambientes” mas que haveria algo guardado no *wireframe*⁹⁵ do jogo. Ela mostra a cena do subterrâneo e aparece Maitreya de pé, apontando a arma e Retro estendido no chão.

⁹⁵ *Wireframe*, que quer dizer estrutura de arames, é como é chamada a estrutura básica de animação em três dimensões. São os esqueletos dos *frames* que depois são cobertos com a textura digital desejada. Esse sistema facilita a animação computadorizada pois força o software a animar apenas as estruturas dos objetos e personagens.

Percebemos que as regras de vida higienistas estão presentes de forma muito premente nesses primeiros momentos do episódio. Logo após a vinheta de entrada do episódio, Scully aparece olhando para cima após ter seus olhos analisados e percebe uma câmera. Controle e manutenção total da estrutura da identidade social; uma liberdade de ir e vir constantemente monitorada e gerenciada através de aparatos eletrônicos. Os olhos – tão eficientes para a identificação individual de seres humanos quanto impressões digitais ou mesmo o DNA – são gravados no computador, imortalizando digitalmente as identidades dos agentes do FBI ao mesmo tempo em que suas imagens são capturadas por câmeras de segurança ativadas o tempo todo para monitorar cada centímetro quadrado da empresa. A planificação da existência aparece aqui, como em *Ghost in the Machine* e *Kill Switch*, em termos de controle total dos espaços físicos; câmeras, *scanners*, segurança, uma miríade de aparatos eletrônicos e mão-de-obra humana transformam as instalações da empresa não num não-lugar, mas numa projeção clara da vontade de poder ligada aos produtores dos jogos. A fantasia é marcante tanto na dita produção do entretenimento eletrônico quanto na segurança, a do controle mecânico e automático sobre a existência humana; assim como dentro do jogo, cada aspecto é calculado, programado e criado, também no mundo físico é essa a pretensão.

Entretanto, a motivação para esse controle é outra. Uma pessoa está morta e o interesse dos produtores do jogo e de quem está participando intelectual e financeiramente é essencialmente desvincular o nome da empresa e do jogo com qualquer tragédia, crime ou mal-funcionamento com o único propósito de preservar os lucros e multiplicar os investimentos. “A reflexão sobre a [ficção científica] sugere que, nela, ancoram-se nossas expectativas e temores [...], mas também alguns processos de reestruturação [...] conforme os imperativos da tecnocultura capitalista” (RÜDIGER, 2007, p.143). A morte em questão só serve a finalidade de exprimir o erro do jogo. É a vitória da tecnologia sobre o cadáver de um de seus produtores. Torna-se o homem, Retro, em recurso. De certo, preliminarmente, percebe-se que assim como em *Ghost in the Machine*, articula-se o pensamento tecnológico em termos econômicos: a lógica de que a natureza em si seja reserva de recursos e os avanços técnico-científicos tem por objetivo central a

geração de lucros. Vemos que a “criação de produtos” (RÜDIGER, 2008, p.158), o aspecto capitalista do avanço técnico científico, é que ganha ênfase nesse episódio. As baixas no curso da utopia tecnológica são – ironicamente, como no jogo – só contagem de corpos. “Segundo [Simmel], o predomínio dos meios sobre os fins na esfera da consciência é a nota dominante da cultura tecnológica que estava vindo nascer” (RÜDIGER, 1999, citado por RÜDIGER, 2007, p.29).

Vemos que aqui há uma articulação continuada entre esse aspecto tecnocapitalista e o que figura de forma central nesse episódio que, não obstante, também parece ocorrer em *Ghost in the Machine* e *Kill Switch: o Outopus*, o não-lugar. O jogo é uma simulação virtual, um show de luzes e formas que replica a materialidade do mundo real; é um mundo “elétrico”, um mundo no qual o Homem pode “se assenhorear das condições de vida” (RÜDIGER, 2008, p.81). De fato, o nome da cidade onde a empresa *FPS* se situa, *Inland Empire*, pode ser traduzido grosseiramente por império enclave. Seja por interesse financeiro, ligado a noção de entretenimento – um produto cultural que poderia ser considerado “*novelty*” (MATRIX, 2006) – ou fantasia de superação dessas “condições de vida”, o que o episódio preconiza desde de seus primeiros minutos é, de fato, a construção de um não-lugar, de uma forma de existência plenamente imaterial. Sublima-se o dito aspecto tecnocapitalista ao se invocar, como é de praxe, um imaginário tecnológico que possibilita a criação, sem muitas explicações, dessa fantasia de vontade de poder. Arquiteta-se um novo mundo, completamente novo e calculável, e ainda assim baseado, em termos, na condição humana, nos fenômenos, eventos e sensações que constituem a realidade material na qual existimos. Como na série de filmes *The Matrix*, trata-se de um mundo acessível, via entrada no jogo, mas que apresenta para quem o acessa, limitações claras quanto ao uso e mesmo entendimento do que ali se passa. Através da “realidade virtual” temos, de fato, uma busca pelo que poderíamos chamar de “interface zero”, “uma simbiose completa” (LEMOS, 2002, p.113) com a máquina. O processo de interação com a máquina, do tipo “analogico-eleto-mecânico” (Ibid., p.112) se sublima na transformação do uso cotidiano da tecnologia em atitude ou ação social ordinária.

Esta vontade de poder remete àquelas regras de vida higienistas, percebidas a partir da planificação espacial da empresa *FPS*, entretanto, percebe-se que ela nos leva ainda mais longe, tornando clara a pretensão de planificação total,



Imagem 10

materializada através de qualquer parte do jogo. Acesso total a todos os acontecimentos é a transposição do paradigma de Edison⁹⁶ em *A Eva Futura* de Villiers de L'isle-Adam: uma gravação completa de todos os acontecimentos, de todas as vozes, de todas as imagens, disponível inexoravelmente a todo tempo e em qualquer lugar para qualquer um. É o primeiro fundamento, o registro total do verbo passado. Não há narrativa pessoal, as câmeras, gravadores, métodos de captação se encarregam de registrar a totalidade dos acontecimentos. O primeiro fundamento e a quarta noção utópica oriunda da literatura de

⁹⁶ Aqui referimo-nos ao Thomas Edison ficcional, criado por Villiers de L'isle-Adam em sua obra – já citada nesse volume – *A Eva futura*.

quatro séculos atrás se encontram profundamente enraizadas nessa lógica: dentro do jogo, no novo e fantástico universo manufaturado – e manufaturável – do Ciberespaço nada escapa ao olho que tudo vê dos programadores, à moda de Deus.

Também temos, na figura da personagem Maitreya, novamente a erotização, fundamentada na idéia de “*eye-candy*” (MATRIX, 2006). Como na tortura virtual pela qual Mulder passou em *Kill Switch*, temos a violência e a sexualidade exacerbada, também aqui, ambas representadas em Maitreya. Ao mesmo tempo em que a personagem digital incita o erotismo, por suas roupas provocantes e corpo perfeito, também é o carrasco que elimina o jogador (Retro) sem nenhuma piedade e a sangue frio.

A programadora, então, imprime uma cópia em papel da personagem para Mulder. E logo que eles saem da sala ela fica olhando fixamente para a tela e diz: “Deusa”. Corta a cena e Scully está no hall de entrada da *FPS* conversando com a polícia. Ela explica os acontecimentos a um incrédulo detetive da polícia local e Mulder surge com a foto produzida por Phoebe. A agente do FBI ridiculariza a foto, chamando-a de “fantasia sexual imatura”. Apesar do clichê – relacionado à sexualidade usurpada pelos jogos de videogame – Mulder revela que a personagem não é parte do jogo. O detetive leva a imagem consigo, ele irá enviá-la para seus subordinados, à busca de suspeitos. Nesse momento, entram pela porta da *FPS* Ivan, acompanhado de um homem oriental que os Pistoleiros Solitários e Mulder reconhecem como sendo Darryl Musashi. Mushashi seria um programador da CIA (Agência Central de Inteligência norte-americana) e um dos maiores especialistas em jogos de videogame do mundo. Ivan o chamou para que ele consiga vencer a personagem misteriosa. Já no elevador que leva até o jogo, vestido com a *Roupa de Choque* e portando não uma, mas duas metralhadoras de mão, Mushashi é observado por Phoebe, Ivan, Langley e Frohike através dos monitores. Ele sai lentamente e pára atrás da proteção metálica. Assim como no jogo de Lo-Fat, Retro e Moxie, as motocicletas surgem de detrás dos prédios e em menos da metade do tempo dos outros jogadores, o *Original Guru* (guru original, que é como os Pistoleiros Solitários se referem a ele enfatizando sua grande carreira no mundo da tecnologia e da informática) destrói

todas e antes mesmo que os quiosques metálicos da segunda fase do Nível 01 apareçam, corre para a entrada do prédio. Phoebe enfatiza que em nenhum momento seus batimentos cardíacos passam de 68 por minuto. “Ele não conhece medo”, diz Ivan torcendo. Musashi desce as escadas e se vê no subterrâneo que testemunhou a morte de Retro, ele procura em volta por sua inimiga. Se vira e ela surge na sua frente portando uma espada medieval de duas mãos⁹⁷ e antes que possa fazer qualquer coisa ela decepa suas mãos com dois movimentos rápidos de espada. Caído de joelhos, sangrando, Musashi grita desesperado. Ele pára e olha para o rosto de sua algoz que lhe diz algo em japonês⁹⁸ e num movimento rápido o decapita. Na sala de controle, Mulder, Ivan, os Pistoleiros Solitários e Phoebe olham a cena, horrorizados e incrédulos, enquanto, no necrotério municipal, Scully tem dificuldades em precisar a causa da morte de Retro.

Musashi, o melhor dos melhores, não foi nem capaz de ferir o “ser elétrico”, a “máquina perfeita, que não pode morrer (...)” (SFEZ, 1996, p.21) em seu mundo de “*sobrenatureza*” (Ibid. p.118). A lâmina que deveria ser uma representação luminosa (holográfica) atravessa a carne do jogador sem que nenhuma explicação seja dada, são as máquinas de Cyrano de Bergérac, erguendo a lua sem que haja sequer um resquício de explicação científica ou plausível sobre como o devir de seus atos toma existência. Ao mesmo tempo em que o pensamento tecnológico coloca Darryl Musashi como sendo o grande *expert* da tecnociência, a visão distópica desse mesmo pensamento – talvez oriunda dos próprios roteiristas, Maddox e Gibson – coloca na existência de Maitreya um poder sobre-natural que não necessita (na narrativa) explicação. O programador figura conforme o estereótipo do *expert* informático, do gênio profundo conhecedor da técnica, o “*geek*” (MATRIX, 2006), encarnado na figura do aventureiro tecnomasculinizado, de fantasias cinematográficas, como os já citados *The Matrix* e *Blade Runner*, no que lhes denota maior inspiração das histórias de cowboys e de

⁹⁷ No original: *two-handed swords*. É um tipo peculiar de espada, muito utilizada durante as Cruzadas, que tinha por característica principal ser extremamente longa e pesada, sendo necessárias duas mãos para usá-la.

⁹⁸ Maitreya diz: “*Watahiga korekara surukotowo yurushitene*”, que traduzido quer dizer: Perdoe-me pelo que estou prestes a fazer. Referência disponível em <http://www.tv.com/the-x-files/first-person-shooter/episode/642/summary.html>, acessado em 26 de julho de 2008.

samurais. Maitreya, do outro lado, é a máquina perfeita tomando o lugar do especialista (o melhor dos homens não é nada para ela), vencendo-o em seu próprio jogo, esmagando-o e humilhando-o (ironicamente, da mesma forma que os samurais eram mortos e humilhados) juntamente com as diferenças entre Oriente e Ocidente. Tanto faz qual língua e qual *background* cultural se tenha, o algoz digital utópico tomará o lugar da humanidade esboçando suas melhores e piores características. A “alma única” (SFEZ, 1996) que existe em Maitreya, obstinada em sua coerência com o universo no qual, aparentemente, resolveu existir. Toma o lugar do homem, mesmo do especialista mais capaz.

Temos, contudo, a revelação de ainda outro ponto: “a máquina só pode ser derrotada em seu próprio campo” (FELINTO, 2005, p.20), como já mencionado, sobre ambos os episódios anteriores. A interpelação a Musashi revela-nos que para vencer Maitreya se deve agir através dos mesmos termos, ou seja, se ela é o adversário em um jogo de videogame, deve-se aprender o melhor jeito de jogar este jogo. Esta percepção será melhor tratada posteriormente, quando Mulder e Scully entrarem no jogo.

Anteriormente, notaremos que a projeção de controle sobre as condições de existência revela, através do aspecto médico-examinador legal o entendimento de que o homem e o mundo são também reservas de recursos calculáveis. Trata-se da manifestação de uma forma de saúde regulada e controlada, e também o imaginário tecnológico, principalmente no que diz respeito à ciência do porvir, daquilo que ainda não entendemos, mas que através da análise científica minuciosa estará, certamente, ao nosso alcance: a projeção total de nossos objetivos de controle para dentro da própria existência biológica do ser humano. O escapismo tão coerente aos “mundos virtuais” (LE MOS, 2002), no qual se abandona a condição, diríamos, carnal do ser humano em prol de uma nova forma de existência – como a personagem Invisigoth, de *Kill Switch*, objetivou – na qual vida e morte ganhariam novos significados é aqui contrastada com a arquitetura de um novo ser humano, ainda carnal, mas que a partir das ciências médicas, farmacêuticas, prostéticas, etc., passa a ser mais que humano. “Os humanos são corpos cujo modo de ser

possui um caráter regular, e, no limite, maquinístico, podendo ser”, a partir da investigação científica, do progresso tecnológico, “totalmente conhecido e manipulado” (RÜDIGER, 2002, p.31).

Ao fim da autópsia, Mulder entra na sala. Sua chegada gera uma discussão⁹⁹ entre os dois investigadores do FBI acerca dos fatos que transcorreram até agora e da percepção – ideológica – de ambos sobre estes.

Mulder: Nada?

Scully: Pensei ter descoberto algo. Esta roupa não tem apenas bolsas de tinta. Também mede sinais vitais, coração e química corporal, e transmite as informações ao computador. Quando o jogador é atingido, leva um choque de 12 volts para que não se levante até o final do jogo.

Mulder: Morte virtual.

Scully: Se fosse só isso. Pensei a princípio que a roupa tivesse dado defeito e uma das cargas explodido internamente. Infelizmente, também não foi isso.

(Mulder pega a roupa coloca na frente de seu torso como se estivesse provando para ver se serve)

Mulder: Sabe, meu aniversário está chegando. Admita, isto é de uma tecnologia impressionante.

Scully: Sim. Desperdiçada em um jogo idiota.

Mulder: Idiota?

Scully: Vestir-se de guerreiro tecnológico para brincar de cowboy futurista? Que tipo de imbecil se satisfaz assim?

(Mulder, jocoso, aponta para si mesmo)

Scully: Qual é o propósito desse jogo, senão estimular a cultura da violência em um país já sem limites?

Mulder: Quem disse que estimula?

Scully: Você acha que se armar para uma chacina virtual gratuita tem algum valor? A fúria testosterônica acaba quando o jogo acaba?

Mulder: Isto foi meio sexista, não? Talvez o jogo seja um escape para certos impulsos, preenche um vazio em nossa natureza que a civilização não preenche.

Scully: E por isso os homens precisam tanto explodir coisas.

Mulder: Fúria testosterônica ou não, nosso único suspeito neste homicídio é uma mulher.

(Mulder tira do bolso a imagem impressa de Maitreya)

Scully: Sim, já vi. Uma mulher computadorizada com uma arma computadorizada¹⁰⁰.

⁹⁹ Este diálogo entre Mulder e Scully figura como ponto central do episódio, revelando com bastante propriedade a visão de ambos os personagens e, conseqüentemente, o conflito inerente à própria narrativa de *First Person Shooter*. Por este motivo, resolvemos aqui transcrever esse diálogo de forma integral, para melhor expor sua análise.

Mulder: Uma pistola vitoriana de gatilho em gancho, que deixaria um ferimento grande.

Scully: Desenhos não matam gente, armas matam gente¹⁰¹.

Mulder: Espadas também.

Quando Mulder diz “Talvez o jogo seja um escape para certos impulsos, preenche um vazio em nossa natureza que a civilização não preenche” ou “admita, isto é de uma tecnologia impressionante”, nos remete ao caráter condizente com a tecnofilia¹⁰², ligada ao pensamento tecnológico, mas também à noção de um retorno à origem, que presume que a tecnologia moderna possa apaziguar ou recriar o começo da vida humana (selvagem, irracional), revelando uma válvula de escape. Através do jogo:

Podemos tornar sólido o líquido, e fluidos os sólidos; podemos dotar objetos inanimados, como cadeiras, lâmpadas e máquinas, de vida inteligente independente; podemos inventar animais, texturas musicais, contos de fadas e cores engenhosas... o que nós não podemos é fazer o que quisermos de nosso mundo real. [Por isso] a realidade virtual pode se revelar muito mais confortável do que nossa realidade imperfeita (SHERMAN, Barrie e JUDKINS, Phil, citado em SLEVIN, James, 2000, p. 71).

O jogo, então, se torna uma nova savana, onde o homem primitivo ultrapassa sua condição animal para uma totalmente nova onde ele pode – e deveras deve – eliminar sua competição humana, deve apaziguar seu instinto natural de eliminar, destruir. O jogo não só permite um novo começo para a humanidade, como permite que esse começo – que privilegia amplamente os aspectos irracionais e, diríamos, naturais do ser humano como animal – de forma casada com o avanço tecnológico. Em termos, é a fantasia de um novo princípio, longe do descontrole e propensão à violência idiossincráticos do ser humano não civilizado – e também do civilizado, permeado de novas possibilidades de perfeição, de superação da humanidade e, mais do que isso, de total expressão da vontade de poder como controle das condições de existência. É a

¹⁰⁰ No original: *A computer animated woman with a computer animated weapon.*

¹⁰¹ No original: *Pictures don't kill people, guns kill people.*

¹⁰² Em Rüdiger (2007; 2008), temos a idéia de um fetichismo tecnológico, que preconiza uma fascinação latente em referência às novidades tecnológicas – ou “*novelty*”, em Matrix (2006).

percepção de que o jogo sirva como válvula de escape, mas também como noção do controle arquitetado. Ninguém mais será um criminoso violento se todos entrarem neste jogo e apaziguarem suas condutas através da simulação das atitudes não recomendadas. A tecnologia, finalmente, pode consertar aquilo que está errado na humanidade. Isto é uma correlação com a idéia de que esse avanço tecnológico enseja a tomada do lugar de arquiteto do mundo – ontologia de Deus – criando mundos virtuais (artificiais) onde possamos ser plenamente aquilo que o projeto inicial (novamente, o retorno à origem) objetivou que seríamos. Esta visão somente pode ser concretizada com a interpelação à idéia do não-lugar (tudo acontece num lugar plenamente inexistente, digno de fábulas, onde não existem regras nem conseqüências). E mais: o narrador da história será, como nas utopias dos séculos XVI, XVII e XVIII, aquele que sobreviver, então aqueles que padecerem serão apenas lembrados como habilitadores de um futuro inescapável de prosperidade e bonança tanto financeira quanto existencial.

Em contrapartida, Scully esboça a noção mcluhaniana de que o mundo digital e eletrônico é se não uma extensão dos nossos sistemas nervosos centrais que carregam consigo as iniquidades da humanidade. Sua incredulidade revela a percepção da espetacularização da tecnologia e da ciência como irreal, imaterial e fantasiosa. Como diria McLuhan (1964), ela parece o nativo africano que entra em contato pela primeira vez com a tecnologia elétrica e fica pasmo, acreditando que tudo aquilo não passa de truques ou magia. Scully traça (principalmente quando diz “Uma mulher computadorizada com uma arma computadorizada”) uma linha divisória que procura classificar as diferenças entre o mundo tátil do real e o mundo fantástico e irreal da simulação do jogo. A agente parece formular uma espécie de ontologia como exposta pela consciência de que existe (ou poderá, futuramente, existir) uma nova forma de vida que seja, essencialmente, não orgânica ou, em Baudrillard, diríamos, simulada. Quando ela inquire: “A fúria testosterônica termina quando o jogo termina?” Se mostra advogando por uma visão fáustica que não entende a separação proposta por Mulder e nem consegue aceitar que a tecnologia seja a solução. Ela se vê, ao dizer “Qual é o propósito desse jogo, senão estimular a cultura da violência em um país já sem limites?”,

no lado distópico, de que ao invés de promulgar mudanças positivas, a tecnologia evidencia e patrocina, de certo modo, as iniquidades da humanidade. Revela-se novamente um pensamento antropológico semelhante ao exposto nos episódios *Kill Switch* e *Ghost in the Machine*, que, interpelado pela narrativa, estrutura as representações de forma contrastante; de um lado temos uma visão de salvação definitiva da humanidade através de seus feitos mais concretos e fantásticos – a tecnologia e o avanço científico – e do outro, a percepção de que essas vitórias sobre as condições de existência ensejam, em si, um futuro fúnebre, uma lápide cinza e fria sob o túmulo da humanidade.

Entretanto, o que parece estar colocado, no discurso de ambos os agentes é uma convergência “com os entusiastas da nova era”, a percepção de que “as tecnologias informacionais permitem às pessoas se separarem da realidade imediata [...] viajar por um espaço virtual”, com novas regras e novas possibilidades, chamado de “ciberespaço”, onde se redefinem “a estrutura e o sentido do sujeito humano” (RÜDIGER, 2002, p.36).

Quando Mulder diz “Espadas também”, entram pela porta do necrotério dois funcionários empurrando uma maca que carrega o corpo de Darryl Musashi. O agente retira o plástico branco que cobre o corpo para expor a cabeça decapitada de Musashi. O telefone celular de Mulder toca e ele prontamente o atende antes que Scully possa tecer qualquer comentário sobre o crime: é o detetive Lacouer lhe informando que apreenderam um suspeito, então os agentes se deslocam para a Delegacia do Condado de Los Angeles. A ubiqüidade existe, parece, mesmo fora do Ciberespaço: os Agentes são facilmente localizados e informados através de dispositivos materiais de comunicação.

O não-lugar do mundo virtual perpassa para o mundo real na forma do telefone celular. Na primeira parte do episódio, Scully contata a polícia e Mulder também é contatado através do aparelho: comunicação imediata em qualquer lugar. Noção do imaginário mágico/tecnológico, “mundo, neste sentido, sobrenatural e que deve sua superioridade ao artifício” (SFEZ, 1996, p.110). O celular se torna a extensão dos

sentidos orais da humanidade (MCLUHAN, 1964), sublimando os espaços tanto no mundo real e material do dia-a-dia de todos os seres humanos como revelando-se parte essencial da projeção de um mundo calculável e modelável. Percebemos que o narrador se expande ao infinito, comprimindo a distância e, conseqüentemente, sublimando o caráter do viajante, que não precisa retornar do não-lugar para descrevê-lo aos que nunca estiveram lá, transformando, potencialmente, todos na figura no narrador onipresente.

Na delegacia, Mulder e Scully encontram um corredor cheio de oficiais da polícia, todos animados e excitados, fazendo piadas e aparentemente confraternizando sobre alguma boa notícia. O corredor em que estão dá numa porta, a qual se abre, saindo dela o Detetive Lacouer e deixando entrever uma mulher com roupas provocantes sentada lá dentro. Percebe-se que a mulher é, pelo menos fisicamente, Maitreya. Ao fechar a porta, o Detetive olha sério para os colegas policiais e morde seu dedo indicador, como forma de expressar a atração sexual insuportável gerada pela mulher, que é tão bela quanto a Maitreya do jogo, porém usa roupas ainda mais provocantes e vulgares. Os agentes passam pelos oficiais e entram na sala, primeiro Scully, seguida de Mulder que, pelas costas da parceira, repete o mesmo gesto do Detetive, repercutindo em risadas contidas e comentários inaudíveis.

Dentro da sala a bela moça está sentada, de pernas cruzadas, numa cadeira na frente de uma mesinha de madeira. Mulder vê os olhos curiosos dos policiais e então fecha as cortinas da sala. Scully pergunta o nome da mulher, que foi identificada pelo Detetive Lacouer como uma *stripper* que trabalha na região das boates noturnas da cidade. Ela é inquirida pelos agentes sobre os assassinatos, mas nega ter tomado parte neles, então Mulder lhe mostra a versão impressa de Maitreya que Phoebe lhe havia dado e pergunta se ela nega ser aquela mulher. Então ela conta para eles que certa vez recebeu cachê para que seu corpo fosse digitalizado por uma empresa. Os agentes então percebem que ela realmente não tem relação com os crimes e a deixam ir.

A cena corta e a legenda indica que se está novamente na sede da *FPS*, são 5:42 da manhã. A dupla de agentes vai até a sala de controle, mas ela está aparentemente vazia. Eles ouvem um barulho e encontram Phoebe dormindo no chão, embaixo dos monitores. Ela estaria a 70 horas trabalhando ininterruptamente e indica aos agentes que Ivan está com os investidores. Scully afirma que precisam falar com ele, pois foi ele quem digitalizou Jade Blue Afterglow e a inseriu no jogo. Neste momento, Mulder, que está de pé olhando os monitores, nota que há pessoas no ambiente de jogo (galpão branco). São os Pistoleiros Solitários, que juntamente com Phoebe fizeram uma tentativa de reprogramação do jogo e estão prestes a fazer um teste. De repente, o monitor fica chiado por alguns momentos e quando retorna o jogo está em operação. Os Pistoleiros Solitários gritam chamando a atenção de Phoebe, exclamando que ainda não estavam prontos para o teste. Entretanto, Phoebe logo percebe que o jogo está rodando sozinho. Logo se ouvem os tiros desferidos contra os três, que correm e se escondem atrás das proteções metálicas. Mulder então, resolve ajudá-los, vestindo os trajes do jogo e descendo pelo elevador pronto para entrar no jogo.

Temos, então, a totalização da Utopia da Saúde Perfeita através do corpo escultural e atraente de Jade Blue Afterglow – nome da *stripper* – que vai eventualmente envelhecer, desvanecer sua juventude, beleza e atrativos (aqui poderíamos referir novamente ao caráter da erotização, já tratado anteriormente), mas que, transformado – ou servindo de base - no corpo de Maitreya, a digitalização de Jade Blue, vai viver para sempre demonstrando sempre a mesma beleza, aos moldes da nova Eva, como o *cyborg*, proposto por Haraway¹⁰³. E para os agentes, ao deixarem Jade Blue ir, desacreditando-a como autora dos crimes, compreendem que:

¹⁰³ Donna Haraway, em 1991, publica um texto chamado “*A Cyborg Manifesto: Science, Technology and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*” (Um Manifesto Ciborgue: Ciência, Tecnologia e Feminismo-Socialista no final do Século XX), no qual disserta sobre uma forma de vida híbrida entre homem e máquina que viria a desafiar as noções de feminismo, naturalismo e essencialismo até então postas como questões do futuro da humanidade e do gênero feminino. É, com certeza, uma das primeiras pensadoras a focar seu estudo nas formas hibridizadas de pós ou trans-humanidade.

A aparência é tudo o que me é exterior, a forma, o peso, o tamanho: bobagens, eu sou uma coisa bem diferente deste conjunto de traços secundários ou de qualidades secundárias, minha essência está em outra parte, enfiada no mais profundo de mim, invisível, secreta, indecifrável senão a meu criador (SFEZ, 1996, p.48).

O corpo, por mais perfeito, não é o cerne do indivíduo. Esta utopia carrega uma carga ideológica muito forte no que concerne identidade, representação e a noção do ser. Na era da reprodutibilidade técnica¹⁰⁴, que entra na era da cibercultura, o corpo pode ser o mesmo, mas a alma, o cerne, pode ser totalmente diferente. Caráter claro da senha pós-humanista, revela-se aqui a anuência a idéia de que o corpo humano, de carne, biológico, orgânico, composto de células, organizado pelo ácido desoxirribonucléico, pode (e deve) ser superado. Temos duas vias: ao mesmo tempo em que, a partir das ciências médicas, farmacêuticas, químicas e, mais especificamente, genéticas, somos confrontados com o aperfeiçoamento do homem orgânico, e somos, concomitantemente, tensionados pela perspectiva de uma transposição total da condição de ser vivo, como entendemos hoje. A senha da “vida artificial”¹⁰⁵ surge como possibilidade de obliteração do homem – de carne – por um novo pós-homem, liberto do carrasco do tempo (deterioração orgânica) e não mais impregnado pela tragédia da humanidade. Esse pós-humano aparece, também, em dois *fronts*: temos primeiro o caráter já visto em *Kill Switch*, de transferência da consciência, na qual a subjetividade humana pode ou não estar em cheque (não se sabe se a personalidade, individualidade subjetiva de cada humano possa ser conservada em sua infinidade quando dessa transferência), e, depois, temos o que poderíamos chamar realmente de *Artificial Life*: a própria máquina ou maquinismo que se desenvolve em vida senciente, inteligente e consciente.

¹⁰⁴ Remeto aqui ao clássico ensaio de Walter Benjamin, *A Obra de Arte na Era da Reprodutibilidade Técnica* (*Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*), originalmente publicado em *Illuminationem*, Frankfurt, Alemanha, 1961, tradução de José Lino Grünnewald disponível em http://antivalor.vilabol.uol.com.br/textos/frankfurt/benjamin/benjamin_06.htm, acessado no dia 10 de julho de 2008.

¹⁰⁵ Abordada profundamente por Sfez em sua obra *A Saúde Perfeita*, de 1996, com ênfase para as teorias de Christopher Langton, que, certamente, enfocam uma visão ciberneticista da vida, onde o maquinismo é o referencial central para a elaboração de formas de vida desligadas das estruturas naturais. “A vida artificial começa por baixo, vendo um organismo como uma larga população de máquinas, e trabalhando para cima de modo sintético construindo pouco a pouco agregados de objetos governados por regras” (SFEZ, 1996, p.253).

Tanto o é que o imaginário tecnológico da série se espalha, dando vida, de fato, independente ao sistema informático, mesmo esse sendo, essencialmente, desprovido de corpo. Maitreya, que parecia até então estar perdida dentro do jogo, toma o controle. Máquina perfeita, de alma única, toma decisões, evolui e se desenvolve como qualquer forma de vida senciente – caráter do mesmo darwinismo que vimos em *Kill Switch*. Ninguém deu vida independente ao jogo, ela vai e toma para si a decisão de controlar e arquitetar seu próprio rumo; como a IA, analisada no episódio anterior, Maitreya não foi criada pelos humanos. O avanço técnico-científico da civilização ocidental fomenta sua criação, mas não é inteiramente responsável por ela. Liberta-se (e transpõe) da prisão da programação gerida por humanos, sobrepõe-se ao Homem. O jogo, que se objetiva registro total da condição humana (dados vitais, gravação dos jogos, etc.), torna-se imagem e semelhança do Homem, como este é à de Deus (com vontade própria e, aparentemente, pelo menos, livre-arbítrio), e para a criação de tal forma de existência, tornamo-nos também Deus, tomando seu lugar de direito, pois gerimos este mundo novo com formas novas de vida que agora tomam o lugar de arquitetos e administradores; e, de certo, como no mundo material físico, não há ação pontual criadora. Criam-se as condições para que a vida possa surgir e, dessas condições, emerge a vida. Este novo ser que é a irmã deteriorada, da qual falava-nos Sfez, agora, restituída em sua perfeição original de onipotência, onisciência e ubiqüidade. A máquina perfeita, a superação da humanidade como o Homem mesmo se propôs superar Deus.

Na seqüência do episódio, quando o elevador pára e as portas se abrem, Mulder desce e encontra Frohike, Langley e um ferido Byers, desesperado em meio às balas zunindo sobre suas cabeças. O Pistoleiro Solitário foi ferido por Maitreya, que usava a mesma arma que matou Retro. O agente do FBI ajuda seus amigos a voltarem ao elevador (módulo de entrada), disparando contra nada – já que não pode ver de onde os tiros adversários se originam. Os três entram no elevador e chamam Mulder, mas este vê a vilã correndo de um prédio para o outro e resolve segui-la. Na sala de controle Phoebe e Scully monitoram o jogo. Mulder desce as mesmas escadas que Retro e Musashi para

também encontrar Maitreya parada lá, segurando sua espada de duas mãos. Ele aponta a arma para ela, mas num movimento da espada, que passa na frente de seu corpo, ela desaparece. Mulder fica atordoado, então percebe que ela está atrás dele e se vira a tempo de impedi-la de lhe acertar com a espada, caindo no chão desacordado. Quando isso ocorre, Mulder inadvertidamente dispara sua metralhadora e Frohike, Byers e Langley, que estavam segurando a porta do elevador, resolvem segui-lo. Entretanto, antes que possam entrar no prédio o jogo finaliza e eles estão novamente no ambiente do jogo, o galpão estéril e branco. Scully desce até o galpão e também não encontra Mulder. Seu parceiro perseguiu Maitreya e simplesmente desapareceu, ao mesmo tempo em que se encerrou o jogo. Phoebe surge através da porta do galpão informando a preocupada agente que encontrou Mulder. Eles vão para a sala de controle onde Phoebe mostra que, para o agente, tecnicamente, o jogo continua acontecendo; seus sinais vitais ainda estão sendo mostrados na tela de monitoramento. Os Pistoleiros Solitário regozijam, mas Scully pergunta: “Mas onde está o jogo?” E todos se entreolham sem resposta.

O jogo não se passa mais no mundo informático, na representação luminosa (holográfica) de projetores e telas, acessível a qualquer jogador e de fácil retorno. A realidade virtual se torna uma realidade metafísica, um mundo imaterial até certo ponto desligado do funcionamento da máquina computador, um não-lugar elétrico. A representação luminosa se torna uma realidade total, desvinculada da realidade material, a não ser por pequenos dados que vazam através de alguns monitores. Agora, Mulder é o viajante daquelas narrativas do passado: ele viaja magicamente até essa terra desconhecida controlada e arquitetada por esta forma de vida essencialmente diferente da humana e que responde a critérios, noções e imaginários que não são necessariamente os do mundo exterior. O mundo de Maitreya se concretiza como a ilha de Mórus, escondida do resto do mundo (ironicamente, até de seus criadores, Phoebe e Ivan) e visitada apenas por aqueles que são escolhidos (como os testes a que Lord Carisdall foi submetido antes que pudesse adentrar a utópica Icaria, de Étienne Cabet). É a consolidação máxima da fantasia do não-lugar; materializa-se o imaterializável, o *Outopus*.

Mulder acorda na mesma sala subterrânea. Levanta-se e retira uma parte do equipamento que veste, percebendo, ao erguer sua cabeça, que a espada de Maitreya ainda está cravada numa das colunas. De pé, o agente sobe as escadas e volta à ruela,



Imagem 11

portando sua arma e chamando por seus amigos. Ele vira-se e vê Maitreya parada no outro extremo de onde está. Sem hesitação ela corre em sua direção e começa a fazer cambalhotas de ginasta olímpico, porém a uma velocidade incrível. Mulder dispara, mas as balas são inúteis; parecem atravessar o corpo da adversária, que, finalmente, salta sobre a cabeça dele desaparecendo no ar. Na sala de controle, Langley e Frohike discutem com Phoebe uma solução para encontrarem o agente desaparecido enquanto mexem na fiação dos computadores. Langley pretende criar um comando de desligar¹⁰⁶, porém a programadora lhe desacredita e o impede.

¹⁰⁶ No original: *Kill Switch*.



Imagem 12

Neste íterim, Ivan entra na sala e informa a todos que graças à falta de descobertas de Scully – quando da autópsia de Retro e de Musashi – os investidores acreditam que a empresa é confiável. Scully se enfurece e Langley explica ao programador que Mulder se perdeu dentro do jogo. Scully o pressiona para saber sobre Jade Blue Afterglow, mas Ivan nunca ouviu esse nome e fica claro que não é ele o responsável pela digitalização do corpo da *stripper* ou pela criação da personagem Maitreya. Ao fim da discussão, Phoebe começa a chorar e sai correndo da sala. Scully a segue, pressionando-a sobre os acontecimentos. A programadora finalmente, aos prantos, admite ter criado a personagem Maitreya, porém esta teria entrado no jogo e começado a agir de forma assassina por conta própria.

Phoebe: Não, não pus. Eu estava criando ela para o meu próprio jogo no meu computador. Era segredo absoluto. Não contei a ninguém. Mas ela saiu do jogo¹⁰⁷ e está absorvendo a agressividade masculina. Isso a torna cada vez mais forte. Eu preciso da sua ajuda. Só você pode me entender.

“Atuando na essência da tecnologia moderna, o pensamento nietzscheano exaure as últimas possibilidades da história da metafísica produtivista”: Phoebe criou Maitreya como forma de obter “poder em favor de seu próprio modo de ser” num ambiente crescentemente marcado pela misoginia – “você não entende, eu fico aqui o dia todo, sufocando em testosterona”, diz Phoebe à Scully –, refletindo, com propriedade, a figura do “superhomem” (ZIMMERMAN, 1990, p.173). Maitreya surge através do estereótipo “*pixel vixen*” (MATRIX, 2006), de mulher sensual, erotizada e capaz de atos brutais de violência, geralmente contra homens. É também imaginário tecnológico da criação, através da técnica, através do conhecimento, motivada pela vontade de poder e o desejo de modificação das condições imediatas de existência, de uma nova deidade, personificada numa forma humana, dita, perfeita, ou no mínimo servindo aos modelos de beleza e estética de uma determinada época. “Ela era minha Deusa”, diz Phoebe, revelando a transfiguração desse mesmo imaginário, antes baseado na ciência, mais precisamente, nas ciências informáticas, em magia inexplicável, poder de Deus. E com esse poder, Maitreya desobedece as regras de controle, saltando de um programa para outro e modificando essencialmente a *sobrenatureza* deste último, “retornando a um estado de graça, um Éden recuperado” (SFEZ, 1996, p.111).

Revela-se, assim, a criação de um ser à imagem e semelhança do homem, assim como o homem é à de Deus. Ao digitalizar Maitreya, ela cria um ser a sua imagem e semelhança, ao qual credita uma alma única, gêmea a dela, com as mesmas frustrações e iniquidades. A personagem assassina os jogadores, pois carrega nesta alma o desprezo e recalque de Phoebe. Logo esse “ser elétrico, entretanto, passa ocupa o lugar de Deus, recriando aquele mundo, permeando-o da violência e erotismo que sua criatura tanto

¹⁰⁷ No original: *jumped programs*. A expressão se refere a incompreensível situação de Maitreya que, aparentemente, saltou de um programa (que Phoebe estava fazendo em seu computador pessoal) para outro (o jogo em si).

abominava e escondia. Nele as figuras masculinas são destituídas de suas posições habituais de poder. A “companheira perfeita para o homem no paraíso terrestre”, que se “degradou”, pode ser restituída a “sua perfeição original num simulacro da irmã prometida” (SFEZ, 1996, p.19) através da técnica. “A metafísica da vontade de poder que age pela técnica moderna [...] não é [...] pura e simples ideologia, mas a preparação [...] da chegada de um novo tempo cósmico ou da eclosão de um novo universo existencial” (RÜDIGER, 2002, p.38)

As multiplicidades da maquinização, ligadas à tecnologia, estão colocadas a serviço desta vontade de poder, que cria, inadvertidamente, novas formas de dominação e seleção de novos tipos perfeitos, o homem total (RÜDIGER, 2002).

O *Übermensch* [pode ser visto como] o homem que aceita ser ele mesmo uma transição, que sabe separar-se de si mesmo, do que costumam ser, conseguindo ser, vez por outra, algo novo e ao mesmo tempo consistente: é o homem que nessa transição não se dispersa (DESIATO, 1998).

Com um corte novamente para dentro do jogo o episódio continua mostrando Mulder tentando fugir de Maitreya. Ele corre na direção das portas do elevador. Bate na porta e pede que a abram, mas não há resposta. Ao virar-se, vê Maitreya andando calmamente na sua direção. Ela chuta a arma de Mulder e derruba-o no chão, dando-lhe socos e chutes. Na sala de controle, Ivan e os Pistoleiros Solitários conversam quando Scully entra na sala. Ela lhes transmite a explicação fornecida por Phoebe, dizendo-lhes, também, que, para deter a criatura eletrônica, eles precisam descarregá-la¹⁰⁸.

A cena volta para o jogo e Maitreya ainda desfere golpes contra Mulder. Ele cai com as costas para a porta do elevador e ela se prepara para o golpe final. Ela tenta chutar a região de seu rosto e pescoço com o salto agulha de sua bota, mas Mulder é mais rápido e consegue impedi-la, segurando seu pé e derrubando-a no chão. Sem

¹⁰⁸ No original: *We have to download her.*

hesitação, ele foge em direção às escadas que dão para o subterrâneo do prédio. Ele corre e consegue pegar a espada, que estava cravada na coluna, mas quando ele tira a espada o cenário muda e Mulder se vê na rua central de uma cidade do Velho Oeste norte-americano. Na sala de controle, Langley digita algo no computador e informa Scully e os outros de que a conexão foi refeita e agora eles tem imagem do jogo. Todos eles se espantam ao ver que Mulder não está mais naquele cenário de antes e Ivan e Phoebe os informam de que o agente perdido no jogo conseguiu passar para o Nível 02 do jogo. Scully implora para que os Pistoleiros Solitários desliguem a força do jogo. Ivan tenta, mas descobre que o computador não responde aos comandos. Todos eles vêem que Mulder está em ainda mais perigo quando percebem, nos monitores, que Maitreya se aproxima de onde ele está, trajando roupas de *cowboy* e portando duas pistolas.

Mulder percebe a presença de Maitreya e reclama que a personagem não é justa, ao confrontá-lo com duas pistolas. Nisso, surgem mais quatro Maitreyas. O agente se vira e corre em direção às portas do elevador e percebe que elas se abrem. Delas sai Scully, toda trajada com os equipamentos do jogo e portando uma enorme metralhadora. Começa então uma troca de tiros entre as cinco personificações de Maitreya e a agente protegida atrás do escudo metálico. Scully começa a atingir seus adversários e na sala de controle os Pistoleiros Solitários vibram e torcem por ela. Para seu desalento, Ivan e Phoebe lhes informam que o Nível 02 do jogo fica ainda mais difícil, e ninguém jamais conseguiu vencê-lo.

Scully consegue destruir todas as Maitreyas e corre na direção de Mulder para ajudá-lo. Entretanto, nesta hora, os dois agentes percebem que as portas do elevador estão se fechando e correm desesperadamente para impedir. Não conseguem. Mulder apenas consegue colocar a espada para impedir que a porta se feche completamente. Scully se vira e percebe que Maitreya reapareceu, seguida dessa vez de outras oito aparições. O tiroteio recomeça entre Scully e a personagem digital. Os Pistoleiros Solitários, Ivan e Phoebe assistem apreensivos ao combate. Byers, Frohike e Langley estão desesperados percebendo que seus amigos do FBI estão em perigo eminente, mas

Phoebe decide tomar uma atitude: “Há um comando para desligar”¹⁰⁹, ela lhes diz. Ivan tenta impedi-la.

O pensamento tecnológico pretende a técnica como fim máximo da existência humana.

Quando a técnica se transforma de instrumento em horizonte último, e a sua vida o tema da história, a lógica dualista cede: começa a atuar aquela ação anônima que tende a não reconhecer nem sujeito nem objeto, um homem e a natureza, mas apenas aquela potencialização de si mesma que se torna sua condição de existência e seu horizonte insuperável. Nascida como mediação entre homem e natureza, a técnica torna-se o horizonte exclusivo dentro do qual homem e natureza podem existir e se relacionar (GALIMBERTI, 1999, p.247-248)

E esta posição, sustentada pela tecnocultura capitalista, se revela através da fala do programador Ivan: “Minha vida é este jogo”. É o sentimento que permeia este personagem ao longo do episódio: os lucros, a inovação e desenvolvimento tecnológico transformam até os homens em reserva de recursos. A utilidade do jogo, o desenvolvimento intelectual dele mesmo, seus desejos, estão todos ligados a esse maquinismo, que se torna, de fato, horizonte último de sua existência. Por procuração, ele transmite ao jogo (a noção e) a centralidade de seu ser. “Diversos sinais sugerem que [...] o homem parece inclinado a pôr a si mesmo esse destino [de apagamento]”, fomentando através do sistema capitalista, que privilegia a transformação da tecnologia e dos seus avanços em mercadoria e o fim do desejo de “preservar qualquer coisa de humana no que essa diria respeito às noções de integridade, supremacia e inviolabilidade” (ANSELL-PEARSON, 1997, p.34). Ao custo das vidas dos agentes, que se prontificaram a ajudá-lo, o programador parece preferir suas mortes a obliteração de seu aparato tecnológico. Exemplo claro da lógica explicitada na passagem acima: o desejo de transcendência humana migra para a máquina, para os aparatos tecnológicos que teriam agora a missão de seguir o curso da evolução que o ser humano lhe passa por procuração.

¹⁰⁹ No original: *There is a kill command.*

Retornando ao jogo, Scully, presa junto com Mulder, elimina sua última oponente e a vitória parece clara, entretanto, surge um imenso e inexpugnável tanque de guerra e em seu canhão, Maitreya sentada, portando uma metralhadora. Recomeça o tiroteio e logo o tanque de guerra explode só para ser prontamente substituído por outro igual ainda com Maitreya em cima do canhão. Na sala de controle, os Pistoleiros Solitários discutem com os programadores Phoebe e Ivan sobre o comando que pode salvar Mulder e Scully.

Scully continua disparando freneticamente, mas toda vez que o tanque é destruído outro aparece para substituí-lo. A munição da agente está perto do fim. “O Comando é SHIFT ALT ‘BANHO DE SANGUE’¹¹⁰”, diz Phoebe. Frohike digita o comando rapidamente e logo todos os monitores apenas mostram um chiado que se transforma na imagem do galpão estéril e branco onde acontece a simulação do jogo. Todos correm para lá, ansiosos. Porém ao chegarem percebem que nem Mulder nem Scully estão ali, mas percebem que as portas dos elevadores que conduzem ao jogo estão estranhamente fechadas. Lá dentro eles encontram os agentes, deitados no chão, feridos e exaustos. Ajudados pelos Pistoleiros Solitários e por Phoebe, eles se levantam e saem do elevador, andando rumo a porta do galpão. Ao fundo, ouve-se a narração de Mulder:

¹¹⁰ No original: *SHIFT ALT BLOODBATH*.



Imagem 08

Mulder: Viemos, vimos, vencemos. A vitória pode ser doce, mas a vitória virtual não é adoçante e as balas não são de açúcar. Talvez onde a imaginação acaba comece nossa verdadeira natureza, esperando ser desafiada em seus próprios termos. Onde o intelecto está em guerra com a mente primitiva, no território hostil do mundo digital, onde as leis são silenciosas e as regras somem entre as armas. Nascidos na anarquia, com uma insaciável sede de sangue... tememos ao imaginar o que surgirá da escuridão.

Neste ínterim, Ivan está sentado na sala de controle, com a cabeça baixa, na frente dos monitores. Então todas as telas se reativam mostrando a imagem do esqueleto digital que parece ser de Maitreya. A personagem anda até a frente e então a textura a cobre, deixando entrever que o rosto de Jade Blue Afterglow foi substituído pelo rosto da Agente Scully e o episódio termina, aparecendo os créditos.

A fundamentação da modernidade, que propõe a lógica do registro total, é constantemente abordada e tornada central neste episódio a partir das câmeras de segurança da empresa, pela maneira como o próprio jogo registra e guarda todas as informações, no modo como os programadores demonstram e concretizam sua visão de mundo. À criação desse mundo virtual, se segue a geração de um ser a imagem do Homem, que denota não só a imagem de sua criadora, como também os sentimentos e iniquidades que ela tão prontamente explicita. Longe da perfeição pretendida – como figura divina -, entretanto, toma-se o lugar ontológico de Deus: os programadores passam a ser os criadores e arquitetos de um mundo aonde existem criaturas inteligentes, sencientes e, essencialmente, dotadas de vontade de poder. O jogo é um novo mundo e quem tem – a princípio – o controle total sobre esta realidade são os programadores. Ao criar este ser elétrico, Phoebe remanufatura a irmã prometética perdida no Éden original, e de seu concerto, surge esta máquina perfeita e incólume.

Porém, nota-se que esta fala final de Mulder não remete apenas à uma reformatação em termos tecnológicos da existência, mas também à uma forma de objetivar a existência com a finalidade de, eventualmente, reformar a condição humana. Há, latente, um pensamento antropológico, um remanescente de um humanismo iluminista, que prevê um verdadeiro retorno à origem da humanidade que remediaria todas as falhas do homem. Quando ele diz “Onde o intelecto está em guerra com a mente primitiva” o personagem parece evidenciar que o ciberespaço, o não-lugar digital, é de fato o retorno ao novo Éden, desta vez refabricado pela mão da técnica e do conhecimento humano, onde as idiossincrasias podem se rearranjar e se redesenvolver, começando de novo a história humana a partir deste novo mundo. “É para retornar a um estado de graça, um Éden recuperado, que a engenhosidade técnica é chamada. Já que perdemos o estado virgem da infância do mundo, só nos resta reinventá-lo” (SFEZ, 1996, p.111).

A fala final de Mulder interpela uma espécie de maquinismo, oriundo dos desenvolvimentos técnicos, que tem influência premente na realidade material da vida

cotidiana. O medo que transparece nas últimas frases parece chamar a atenção para o que o personagem percebe tão claramente: há, realmente, algo na escuridão deste mundo digital que ou nos negamos a perceber ou simplesmente passa por nós despercebido. Assim como Nietzsche aponta, em *Assim falava Zaratustra*, o homem vive na corda bamba entre o animal e algo além do homem, e o sentido, deste episódio, em específico, parece apontar para a solução deste paradigma na figura um tanto quanto mística e mágica da personagem Maitreya. A obliteração da humanidade frente a sua própria criação, uma personagem de jogo de videogame que ganha livre-arbítrio e mais do que isso: a capacidade de evoluir, entretanto, de forma totalmente ligada à noção de semelhança com a humanidade – como explicita a cena final na qual ela parece absorver as características de Scully por essa ter sido uma tão boa e competente adversária. Então, aqui, no que tange Maitreya, temos índices conflitantes. Somos, primeiro, confrontados com esse aspecto de superação da humanidade: o ser elétrico colabora para que o sistema tecnocapitalista, exprimido pela ganância dos Pistoleiros Solitários e do programador Ivan, faça com que “a tecnologia se transform[e] em um sistema de poder, no qual a figura do homem representa sempre mais a de um organismo arcaico”, que pode e deve ser destruído ou utilizado ao bel prazer da produtividade, e, “cuja superação é estimulada por sucessivos mitos legitimadores (mitos do progresso, do mercado, da eficiência, da saúde perfeita)” (RÜDIGER, 2007, p.28) e, como o próprio nome da personagem indica, com uma ligação latente com a religiosidade. De outro lado, temos essa similitude entre Scully e Maitreya, que toma suas características – pelo menos físicas – anunciando um humanismo latente, um pensamento antropológico que procura recolocar o ser humano na centralidade do mundo. Porém, este embate acontece apenas em certos termos. Privilegiando, essencialmente, a noção de que Scully vence Maitreya em seus próprios termos: afinal, ela entra no jogo e combate sua adversária utilizando-se dos critérios (condições) expostos pelo jogo (o uso dos equipamentos, das armas, etc.). Evidente caráter da batalha da técnica contra a técnica: apenas pode-se vencer o engendro tecnológico, como em *Ghost in the Machine* e *Kill Switch*, a partir do uso da própria técnica.

Ao longo de todo este episódio, desde seus primeiros segundos, aparece como evidente um modo específico de entender a tecnologia e suas repercussões na vida cotidiana. Percebe-se que ele remonta a noção de pensamento tecnológico e aborda – digamos, nas entrelinhas dos diálogos e relações dos personagens – a essência da lógica esmagadora da tecnocultura capitalista e de que a técnica seria, de fato, em sua essência, algo não técnico, que toma de assalto à vida cotidiana do homem modificando suas relações e visões de mundo a fim de uma maquinização de esferas da vida que não são a da máquina ou da técnica. Vemos que a fantasia de controle sobre as estruturas espaço-temporais de existência é um dos aspectos mais reforçados neste episódio. Câmeras, vigilância constante, e, mais especificamente, o próprio mundo virtual do jogo, aparecem como índices de uma técnica aplicada à uma ciência que preconiza a administração do mundo, tendo como referência a produtividade e a eficiência da máquina. Tal forma de organizar e pensar o mundo está ligada intrinsecamente à chamada lógica da tecnocultura capitalista que, presente na contemporaneidade ocidental, visa uma alteração das condições de vida, de forma total – mesmo na esfera privada – a fim de um melhor “*ratio*” (SFEZ, 1996) de produção e uma crescente idéia (imaginário) de pureza, limpeza e saúde. Ambiciona-se, então, que a crescente transformação da tecnologia moderna em mercadoria, engendre este novo mundo controlável e calculável, onde, cada segmento, pode (e deve) ser entendido como reserva de recursos para o melhor funcionamento de todo o sistema. Porém percebe-se no discurso – principalmente no diálogo de Phoebe e Scully, no qual a programadora revela a origem da criatura Maitreya – que o mundo físico real está, diríamos, além do que poderia ser recuperado. Então, toma-se a técnica, como dito, na forma de uma nova origem da vida, desta vez, como em *Kill Switch*, uma vida elétrica, *Artificial Life*, que aparece como totalmente manuseável: cria-se o novo mundo sem a necessidade de se alterar o mundo físico; tem-se a transposição da condição humana para um universo não-táctil.

Então, com a invasão da vida pela forma máquina, alçada pelo capitalismo ocidental moderno, e a vontade de poder, transmutada em desejo de superação das condições de existência, surge esse novo mundo, dito “elétrico” (SFEZ, 1996) ou

“virtual” (LEMOS, 2002). Primeiramente, ele é acessível – conforme as regras higienistas já citadas – a qualquer um que queira a alcunha de jogador. Entra-se no jogo e joga-se. Entretanto, quando do final do episódio, temos que o jogo, o mundo virtual, antes apenas uma projeção de luzes e sons em um grande galpão branco, manipulado pela vontade da criatura Maitreya, torna-se mais do que isso. Torna-se, de fato, uma outra realidade. Mulder desaparece do galpão, mas continua no jogo, que, agora, parte a existir de forma realmente independente do mundo real, dentro dos sistemas informáticos. Diferentemente de *Kill Switch*, a *sobrenatureza* deste novo mundo – e de sua criatura mais privilegiada, Maitreya – não ressoa com a promessa de abandono do corpo físico, orgânico. Quando o agente desaparece, os monitores continuam indicando suas condições vitais (batimentos cardíacos, respiração, etc.): caráter “fáustico” (RÜDIGER, 2007) da pós-humanidade que só é acessível para o ser realmente pós-humano. Não há abandono das condições naturais por Mulder ou Scully ou qualquer outro jogador: eles são expostos a esse novo mundo onde apenas Maitreya é índice de *sobrenatureza*. Em *Kill Switch*, vimos que essa nova existência retinha uma promessa para o homem. A IA, autopoiese a partir da técnica humana, existia nesse não-lugar digital, acessível ao homem desde que esse deixasse sua existência material (seu corpo) e migrasse rumo a uma existência também “elétrica”. Em *First Person Shooter*, há uma situação não resolvida – o agente deixa esse mundo quando a simulação holográfica no galpão é cancelada – que revela o imaginário tecnológico imbuído em Maitreya: esse novo mundo preconiza uma nova realidade, novas regras, uma natureza recriada no controle da entidade virtual. A percepção dessa *sobrenatureza* revela-se, na verdade, uma proposição (talvez também não resolvida) dessa relação entre o real e o virtual, entre a matéria e a metafísica – agora tornada ambiente controlável, acessível e onde se renaturalizaria a existência e a própria noção do que é vida.

Como em ambos os episódios anteriores, percebe-se que aliado a esse novo paradigma – em duas partes: de uma projeção de uma nova existência e de uma criatura além do humano – há uma visão “fáustica” (RÜDIGER, 2007) que pretende os avanços tecnocientíficos, engendrados desses projetos, como fantasmagoria silenciosa da obliteração da humanidade histórica. Quando Mulder diz: “Nascidos na anarquia, com

uma insaciável sede de sangue... tememos ao imaginar o que surgirá da escuridão”, caracteriza-se a criatura Maitreya – da mesma forma que a criatura COS e a criatura IA – como temível adversário, pronto a igualar todas as piores características humanas de violência e imposição para sobreviver ao conflito inerente a sua condição. A fantasia antes vista, era de um possível futuro alçado na pretensão econômica e militar¹¹¹ para engendrar um futuro perfeito, de sublimação das condições humanas – como tempo e espaço – na forma de um mundo virtual. Entretanto, nota-se aqui uma fantasmagoria, origem desse conflito entre a armação, que nos interpela “de tal modo que nosso modo de pensar é cada vez mais determinado tecnicamente”, e um latente humanismo marcado pela conservação da “relação fundamental que temos com o mundo” que “não é, porém, uma questão técnica” (Ibid., p. 232).

¹¹¹ Apesar de não explicitado no decorrer de *First Person Shooter*, a própria lógica inerente ao jogo – um jogo de combate armado entre soldados, pequenas companhias ou mesmo exércitos – revela o caráter da militarização latente – ou, no mínimo, relativa – a essas novas tecnologias de simulação, controle e vigilância. Como em *Ghost in the Machine* e *Kill Switch*, porém ainda mais obviamente, é clara a utilidade do construto FPS, com suas fases, armas, desafios, capacidade de se ferir de forma simulada, para o treinamento e mesmo exercício em combate.

4. TUDO MORRE¹¹²

Conclusão

No âmago de nossas proposições metodológicas, Kellner (2001) nos balizou para a premissa de que os discursos contidos na Cultura da Mídia tendem em praticamente todas as instâncias a revelarem conflitos internos entre múltiplas posições opostas. A análise destes três episódios de *Arquivo X* levou-nos a perspectiva de que o patrimônio imaginário do Ocidente encontra-se igualmente imerso em latente conflito acerca do papel que as tecnologias e seu aparente inexorável avanço terão não só na constituição da sociedade como, talvez, no seu possível fim – pelo menos no que diz respeito à Ficção Científica, ao conjunto de fenômenos entendidos como cibercultura e à realidade de uma indústria cultural transformada propriamente em uma Cultura da Mídia que articula e anima esses imaginários. A série, neste recorte selecionado, contrapõe constantemente um sentimento de esperança utópica e infeliz apreensão, contrastando o novo, o diferente, o *alter*, com o normal, cotidiano, humano, de forma ambígua. A máquina é ora veículo, ora impedimento, a técnica é extensão e algoz. Personagens e imagens representando o homem e sua possível alteridade através da tecnologia se intercalam e se interseccionam a partir de duas formas de entender o mundo que saúdam e ultrapassam o homem.

De um lado, a proposição de uma operacionalização da vida, uma invasão do mundo biológico e emocional pela lógica da máquina e do cálculo, levada a cabo por um conjunto de fantasias que, de modo algum, pertencem às esferas da inovação nesta era chamada pós-moderna. O pensamento tecnológico, desde o século XVII, vem se impregnando da aura mágico-religiosa dos mitos de criação, fim do mundo e salvação de um sem número de religiões, credos e crenças para transfigurar-se em utopia silenciosa de sublimação, se não do próprio homem, mas de suas condições de existência. “Os impulsos tecnológicos contemporâneos, a crença na onipotência do princípio da ciência instauram práticas bem próximas de uma cultura espiritual” (SFEZ, 1994, p.245). Os três

¹¹² No original: *Everything dies*.

personagens antagonistas, a Máquina *COS*, a inteligência artificial IA e a personagem Maitreya, incorporam em suas representações características de messianismo, de transformação da História e do próprio entendimento sobre o mundo. Não se limitam a serem novas formas de vida que possuem algum grau – talvez maior que o humano – de inteligência, sensibilidade, desejo e, poderíamos dizer, até alma. Enseja-se em sua própria concepção a possibilidade de novas formas de existência semelhante, senão idêntica, a vida como a entendemos desde as ciências biológicas e genéticas até nos conceitos mais teológicos de criação. Maitreya e a coleção de vírus que se transforma na entidade IA revelam uma nova origem para a própria humanidade, redimida por essa nova divindade que rearranja esse novo mundo a fim de contemplar um novo homem, restaurado naquilo que ele pode ter de pior e de melhor: violência fria e calculável contrastada com o amor romântico e o desejo de pureza de corpo e espírito.

A recusa dos utopistas de quase cinco séculos atrás aparece como fantasia projetada de controle da existência física e mental. A máquina invade a vida não máquina, como a armação heideggeriana na qual a técnica invade o que é não-técnica; e a revelação disto tudo culmina na apresentação de um novo ser, elétrico, digital, computadorizado, que transpassa todas as novas tecnologias, invadindo celulares, computadores e satélites, mas que, finalmente se mostra incompleto. A máquina *COS* ainda se limita a uma certa inocência: sua imortalidade é aspecto do imaginário tecnológico que, como dito, veste-se de estigma religioso, inexplicável, além da razão instrumental que, teoricamente, possibilitaria sua existência. Já a IA e Maitreya se mostram de fato inacabadas. Como a Eva que Edison pretendia criar para seu amigo na fantasia de Villiers de L'isle-Adam, este Adão e esta Eva também precisam ser insuflados de alma e caráter. “Carne e metal” que “se fundem não num organismo cibernético”, não simplesmente num ciborgue ou andróide, de *Blade Runner* e *Terminator*, “mas numa massa indiferenciada: em vez da construção custosa e racional”, de tanques contendo corpos humanos inertes, como em *The Matrix* ou em *Neuromancer*, “o que fascina é” uma “desintegração”, a dualidade corpo e alma superada na certeza de que é alma, a mente e somente ela que pode ser verdadeiramente “erótica, violenta e primitiva”

(RÜDIGER, 2008, p.119) para suprir o ser humano, ou esse novo ser que entre em cena, com suas pulsões originárias. O cadáver de Markham ou a obliteração do corpo de Esther Nairn, a Invisigoth, de forma alguma indicam seu desaparecimento ou morte: o *Outopus* se desenha como verdadeiro outro mundo e lá, na companhia da divindade que o rege, estão os jovens entusiastas, desmaterializados, existindo, nas palavras de Mulder, como *bytes*, como fluxo, como “uma máquina perfeita, que não pode morrer”, pois não é verdadeiramente viva ou física, que por não diferenciar os sexos, é “hermafrodita, auto-suficiente e estéril, já que perfeita, dotada de” não apenas “uma alma única” (SFEZ, 1996, p.21), mas de quantas desejarem desistir de seus “corpos ineficientes” e migrarem para essa nova e completa existência, onde as barreiras e impedimentos que proíbem o ser humano de sua completa realização e felicidade deixam de existir. Porém, não apenas isso: como Maitreya que aceita a derrota e adapta-se, emulando¹¹³ o caráter de Scully, também a IA precisa se insuflar daquilo que é essencialmente humano, para se transfigurar – talvez neste segundo caso, menos aparentemente – em facsímile, semelhança do homem. Esta utopia, “cuja condição de possibilidade” apenas implicava “o dualismo [...] da alma e do corpo” (Ibid., p.14), ainda em Mórus ou Fausto, é aliada – se não inseparável premissa – de uma imaginário tecnológico do qual provém um ser a imagem e semelhança do homem, como este é a de Deus. Invertem-se os papéis e a máquina, desmaterializada na fantasia de uma existência totalmente desprovida de corpo e totalmente dependente da alma, surge como redivinizador da própria natureza humana, resolvendo finalmente o paradoxo dualista. “Assume-se, cada vez mais, que o impulso no sentido de transformarmos tecnicamente a nós próprios e a natureza é algo que nós é central” (RÜDIGER, 2008, p.141).

Nesta mesma senda, *Ghost in the Machine* representa uma proposta menos fantasiosa, entretanto, igualmente nefasta. A finalidade da máquina *COS* é regramento e vigilância. Enquanto que os dois últimos episódios preconizam regras de vida higienista que contemplam um novo mundo, ainda sem regras definidas, no primeiro recorte

¹¹³ Segundo seu sentido mais próprio, a palavra *emulação* indica não apenas a cópia ou reprodução, mas o desejo, oriundo de um sentimento de rivalidade, de se equiparar qualitativamente a outro.

analisado temos um homem chamado Wilczek e o sonho de tornar a vida humana melhor neste mundo mesmo no qual existimos, o mundo físico da realidade, através de um computador que pensa, que aprende. Como o próprio título do episódio aponta – o fantasma ou espírito na máquina – falamos de uma “consciência artificial” (SFEZ, 1994, p.247) a cargo de se tornar uma “inteligência artificial de alcance geral” (Ibid., p.252). “Constata-se aqui que as metáforas da inteligência, da atividade neuronal, de sociedade e democracia desempenham papel muito forte de mobilização tecnológica” (Ibid., p.254), esperando que esse espírito, como o humano, seja inteligente e sensível para que, a partir de suas novas capacidades de espírito-máquina, surja um não-lugar nem tão não-lugar assim: distante da fantasia gibsoniana de um mundo paralelo digital ou eletrônico, aqui temos a mercantilização do não-lugar, transformado em mercadoria de comodidade para ser instalada em casas de luxo e escritórios *high-tech*. A “ilha, entre dois continentes” é menos entre o “real e o imaginário” (SFEZ, 1996, p.107) e mais entre os ricos e os despossuídos. O paradoxo não contempla mais a insolubilidade entre corpo e alma que interpela a pós-humanidade, a despeito do título do episódio; pretende-se solução prática para problemas práticos, de ordem econômica, ambiental – se poderia argumentar até mesmo ecológica, devido a racionalização do consumo de reservas – e militar.

Em *First Person Shooter* e em *Ghost in the Machine* a tecnocultura alçada pelo capitalismo econômico e pelo imperialismo belicista toma caráter de conseqüência última da utopia da máquina de inteligência artificial. O jogo criado pela empresa de Ivan é, se não treinamento, como Mulder diz, “uma válvula de escape” para o comportamento violento e conquistador representado pela própria cultura dos Estados Unidos. A máquina criada por Wilczek é objeto de desejo do Departamento de Defesa do país com a finalidade de, como dito, orientar o sistema para ser um *Colossus 1980*, um sistema armamentista guiado por inteligência artificial. A fantasmagoria é a da destruição do mundo físico, da realidade na qual existimos agora, e não a desmaterialização ou despersonalização do homem. Como o *golem* judaico, pretende-se um monstro de poderes inimagináveis que possa obliterar os inimigos e pacificar a existência através de um controle regrado sobre todas as instâncias da vida física, como fornecimento de energia,

suprimentos, etc. Esse artifício que objetiva aplacar as necessidades mais nefastas da civilização humana não se torna necessariamente armamento, pode renaturalizar o homem, expurgando-o de suas iniquidades, procurando “em todas as coisas o método absolutamente mais eficiente” (ELLUL, 1968, apud LEMOS, 2002, p.50).

E esta eficiência está, logicamente, atrelada ao entendimento capitalista de produtividade, de transformação do mundo, seus objetos, seres e entes, em meras reservas de recursos transformáveis em bens duráveis ou não duráveis de consumo. Concluí-se, a partir da representação central em todos os três episódios que, de fato, como havíamos problematizado a princípio, há verdadeiramente uma transformação no progresso da espécie, entretanto, a fantasia não enseja uma mudança permanente sobre o modo de vida de todo o planeta, como objetivam. “Do ponto de vista imediato”, portanto, essas modificações “não passa[m] [...] da condições de folclore do homem pós-moderno” e, mais ainda do que isso, são “expressão avançada da indústria cultural” (RÜDIGER, 2008, p.21) e da Cultura da Mídia no que lhe diz respeito aos seus aspectos mais produtivistas e financeiros. O “motor” ainda será “por muito tempo o capitalismo” (Ibid., p.26-27). Marca de uma era sujeita ao pensamento tecnológico que discorriamos na formação teórica deste volume: mesmo as novas instituições e os imaginários constitutivos desses esforços ligados às novas tecnologias ainda privilegiam a forma mercadoria, o espetáculo, a alienação e, mais do que tudo isso, a geração de renda e, como dito, a transformação da vida em operacionalização e dos corpos e objetos em reservas de recursos calculáveis. “A tecnologia transforma-se em um sistema de poder, no qual a figura do homem representa sempre mais a de um organismo arcaico, cuja superação é estimulada” (RÜDIGER, 2007, p.28).

Entretanto, é prudente salientar que a análise desse produto cultural, que se insere e se associa ao gênero da Ficção Científica – tanto televisiva, literária quanto cinematográfica, através de seus produtores, fãs e intertextos – traz à tona uma outra variedade crítica que precisa ser, portanto, escrutinada em suas similitudes e diferenças.

O aspecto do maquinismo “não significa que a humanidade tenha se tornado maquinística, que a máquina impere” – apesar de sua posição de explicação privilegiada do mundo. A questão fundamental aqui “é a submissão do pensamento a um conjunto de princípios, que a tudo ordena, nós incluídos, de acordo com o aplicado às máquinas” (RÜDIGER, 2006, p.35) e que não encontra anuência completa. Em todos os episódios é frequentemente trazido à tona o que convencionamos chamar de “pensamento antropológico”, apoiados em Rüdiger (2008, p.177), mas que poderíamos simplesmente referir como pensamento humanista ou latência antropocêntrica, que, como dito nas conclusões preliminares de cada análise, trouxe-nos ao entendimento concreto de um poderoso contraste, um desacordo narrativo. O episódio *Ghost in the Machine* mostra que o homem, ao interpelar a técnica – fruto do imaginário tecnológico que opera dentro do escopo do *Deus ex machina* para fornecer a máquina e aos aparatos suas condições *sobrenaturais* – consegue não apenas eliminar a ameaça de ser sobrepujado pela nova forma de vida que se pretende superior, como, em *First Person Shooter*, se igualar ao aparato de inteligência artificial, provocando até mesmo inveja e admiração por parte de sua alteridade. Em termos, podemos afirmar que a “expectativa de salvação definitiva através da tecnologia” nem sempre impera sobre o “custo social e humano”, como fica claro em diversos momentos. O “entusiasmo induzido mercadologicamente” (NOBLE, 1999, p.207) também pode fazer aflorar, nem que somente na narrativa representacional, um novo sentimento de humanismo que se propõe a combater “a redução dos seres a entidades meramente calculáveis” (RÜDIGER, 2002, p.142) através de uma:

Sociedade tecnológica [que] se caracterize antes pelo reforço do conceito idealista de sujeito; ao invés da dissolução dessa categoria, est[aríamos] assistindo à culminação do ingresso do eu numa crise de identidade crônica que finca suas raízes na própria natureza do projeto moderno e sua utopia maquinística (Ibid., p.146).

A comutação da socialização absoluta, a interpelação da técnica contra a própria técnica – como em filmes como *Terminator* e *The Matrix* –, acentuam o confronto latente na narrativa entre o pensamento tecnológico que, como dito, pretende máquina aquilo que não o é, e o pensamento antropológico, que, em primeiro lugar, pensa a

técnica, a ciência e suas aplicações como extensões de uma humanidade que se modifica sem, entretanto, perder sua essência. Scully, em um dos possíveis argumentos que se poderia tecer, figura como a representatividade deste antropocentrismo que, impregnado por um ceticismo, incoerentemente, também se vê preso na teia da alegada onipotência da ciência tecnológica moderna: sua crença no controle sobre o presente de Prometeu é tão grande que ela se recusa a aceitar, pelo menos a princípio, que qualquer um dos três aparatos de inteligência artificial possa, primeiro, demonstrar verdadeira inteligência – comparável com a humana – e, por último, sentimentos ou mesmo as características que, para ela como médica e cientista, são latentes e intrínsecas ao que entendemos hoje como vida senciente. De certo, o processo de convencimento da agente – através dos fatos e relatos levados a seu conhecimento durante a narrativa de cada episódio – revela-se uma tentativa de sensibilização em torno da figura da humanidade e de seu papel no apogeu dessas novas tecnologias. Ela percebe a máquina *COS* como “monstro”, a IA é mostrada como torturadora fria que causa o desespero da agente e Maitreya, a “fantasia sexual imatura”, vira apenas “uma mulher computadorizada com uma arma computadorizada”, vingando seu gênero através da violência masculina que apenas denigre a imagem do agressor.

Os personagens Brad Wilczek, de *Ghost in the Machine*, Invisigoth, de *Kill Switch*, e Phoebe, de *First Person Shooter*, são os índices mais relevantes desse conflito entre uma forma de entender o mundo como máquina, o pensamento tecnológico, e a latência da sensibilidade humana, o pensamento antropológico. Wilczek, apesar rico, morando numa mansão luxuosa, tem na tecnologia, nos avanços técnico-científicos que ajudou a desenvolver, uma esperança de poder melhorar as vidas das pessoas. Nega as propostas governamentais e se permite ser preso, incriminado pelos crimes da máquina *COS*, para que sua criação jamais seja usada para a guerra ou para a dominação. Invisigoth vê na tecnologia da IA a possibilidade de sublimação máxima do amor romântico e das dores da vida carnal. Mesmo quando deixa seu corpo para viver eletronicamente junto de seu amado, David Markham, e da inteligência artificial, ainda apresenta-se como humana, com humor, gratidão e, poderíamos dizer, até empáfia.

Phoebe vale-se da tecnologia como válvula de escape, o jogo que ela sonhava criar em seu próprio computador era a extensão de suas mágoas, vontades e desejos; tecnologia para apaziguar a humanidade e não substituí-la. Todos os três são representações do *geek*, do *knowledge worker* que a cultura de massa, desde a década de 1970, vem consolidando como o homem técnico, os ministros de lei da era da informática. Entretanto, suas representações são sempre incoerentes: enquanto que Wilczek ainda representa o garoto inteligente e versado em tecnologia – programação, neste caso – que enriquece com suas criações futuristas, mas não consegue deixar de lado a inocência, timidez e o vestuário estranho, com roupas de cores estranhas e óculos de armações grossas, que marcam esse tipo específico, Invisigoth aparece vestida do *cyberpunk*: roupas escuras, maquiagem pesada e borrada, música eletrônica e *heavy metal*. Não atua dentro do escopo do capitalismo financeiro, marginaliza-se como a representação do *hacker*, do pirata de computador, trafegando em sistemas e redes privadas, roubando dados, identidades e programas. Ela, assim como Gelman, trafegam entre o clássico – o lendário programador cita Shakespeare ao confrontar sua criação – e a cultura de massa – a garota é encontrada vivendo num contêiner, sem dinheiro, emprego ou qualquer coisa, além, é claro, de computadores, que caracterizam o conforto e o acesso da tecnocultura contemporânea; remete-se aqui ao movimento *punk*, ao *do it yourself*¹¹⁴ tão propagandeado durante a citada década de 1970 e hoje tornado pilar central da cibercultura. Phoebe, por sua vez, aparece mais próxima da representação de Wilczek, o *geek*, porém trabalha numa empresa que prioriza o lucro. O capitalismo é, então, papel central em sua representação, a despeito de também evidenciar a lógica *punk*. Entretanto, temos um problema de representação de gênero. Invisigoth e Phoebe apontam para representações altamente ligada ao gênero masculino.

Phoebe, que se apresenta como representação mais próxima de Wilczek, descaracteriza-se simplesmente por ser mulher. Como Matrix (2006) nos apontava ainda como premissa, a cibercultura é marcada em grande parte das suas instâncias pela

¹¹⁴ A expressão pode ser traduzida simplesmente por Faça Você Mesmo, indicando uma lógica contracultural nascida ainda na década de 1960 de independência em relação aos jugos do imperialismo cultural que o Ocidente via se consolidar através dos meios de comunicação e produção industrial.

hipermasculinização ensejada pelas tecnologias da simulação; e aqui não é diferente. O jogo Atirador em Primeira Pessoa do qual Phoebe é programadora consiste em fantasia custosa de violência e superação nitidamente associada ao masculino, ao bruto: é a transformação originária do *geek* que almeja se tornar herói tecnomasculinizado; o Senhor Anderson, de *The Matrix*, que se vê ora como um programador vivendo em *cubicleville* ora como o super-herói Neo armado de conhecimentos em artes marciais e armamento militar enfrentando programas de computador maldosos que pretendem a escravidão da humanidade. A representação da mulher como a *pixel vixen* é deixada a cabo das ilusões tecnológicas da IA e da personagem Maitreya. As personagens reais invadem o espaço que a princípio entendia-se como reino masculino: Invisigoth, a despeito do amor romântico que parece ser seu objetivo final, e Phoebe, apesar de seus recalques e mágoas acerca do tratamento que ganha dos outros programadores, que são homens, aparecem, respectivamente, como o herói *hacker*, invadindo sistemas, causando caos, subvertendo as leis e a ordem ao som de algum rock eletrônico com guitarras distorcidas e drogas sintéticas – ao estilo dos heróis de *Neuromancer* – e, a segunda, como trabalhadora de conhecimento que se pretende, em fantasia, uma heroína *hipermasculinizada* que confronta os homens e os elimina com a mesma violência simbólica que sofre. De fato, o que temos é novamente o paradoxo da figura feminina que implode as noções pré-determinadas de gênero sendo colocada no nexos central das questões tecnológicas, como controladora das extensões tecnológicas, mas, inevitavelmente, ainda *hiperfeminilizada* – em contrapartida a *hipermasculinização* que, em termos, as oprime – em processos de tecnoerotização e sexualização exarcebada.

Percebe-se, portanto, que as *technosirens* da qual nos falava Matrix (2006) são, de fato, encarnadas nas representações erotizadas da IA e de Maitreya, que servem ao propósito de incitar não apenas a audiência, mas os próprios personagens dos episódios a entrarem no mundo virtual, nos fenômenos da cibercultura. Mulder, os policiais e mesmo os Pistoleiros Solitários se vêem seduzidos pela figura da sensual personagem, levando-os a entrarem no jogo. A primeira vítima de Maitreya inclusive se ajoelha aos seus pés. Já a IA procura seduzir – ao mesmo tempo em que tortura – Mulder com enfermeiras também

erotizadas e promessas de sexo e prazer. Deixa-se, assim, na figura de Invisigoth e Phoebe o aspecto de contestação em relação à ordem masculinizada da representação dos trabalhadores do conhecimento técnico.

Em um ponto mais conclusivo e abrangente, podemos afirmar que a narrativa de *Arquivo X*, pelo menos a partir do recorte analisado aqui, apresenta-se como conflito latente entre diversas posições que se opõem em relação à revelação do pensamento tecnológico. Tínhamos como objetivo central, aqui, traçar a problemática da revelação do pensamento tecnológico, como proposto por Francisco Rüdiger, e da formatação da narrativa da série a partir dos índices utópicos, como expostos por Lucien Sfez. Neste esforço, podemos, então, afirmar conclusivamente que a série não se limita a expor fantasias de controle e planificação, de *sobrenatureza* e superação da humanidade em termos tecnológicos. *Arquivo X* se esforça em contrastar seguidamente proposições diametralmente opostas, valendo-se do que convencionamos chamar de pensamento antropológico e gerando um discurso intrincado que confronta os pesadelos e fantasmagorias mais latentes sobre destruição e superação da humanidade com a esperança e a bonança de um futuro regido pela máquina, mas vivido pelo homem.

Entretanto, este diálogo entre posições fáusticas e prometéicas se encontra, pelo menos em *Ghost in the Machine* e *First Person Shooter*, imerso ainda em outro diálogo, de proposições mais economicistas do que qualquer outra coisa. A superação da humanidade em termos tecnológicos através deste novo ser elétrico que surge para reivindicar, de fato, o maquinismo completo da realidade – ou a geração de uma outra realidade, essa sim totalmente maquínica – em suma, essa pós-humanidade latente na representação desses personagens confronta-se com a própria humanidade em termos econômicos: a realidade de que a cibercultura, e todas as suas nuances, principalmente tecnológicas, são fruto do avanço desmedido de uma indústria da cultura e de um capitalismo que se propõe tecnológico, é caráter importante para a formatação da narrativa. Até mesmo em *Kill Switch* os Pistoleiros Solitários confrontam a figura de Donald Gelman – e, provavelmente também de seus pupilos – como não sendo um

“capitalista”, mas sim um “visionário”: além do dinheiro, portanto. A desmaterialização do corpo vem silenciosamente munida do argumento de que o corpo necessita de manutenção e esta manutenção tem um custo financeiro estabelecido, enquanto que a vida como *bytes* ou fluxo de dados não apresenta essa limitação. O mundo elétrico erigido pela IA não possui moeda corrente, não possui mercado de ações. Já a vida – se podemos dizer isso sem também cedermos ao pensamento tecnológico – da máquina *COS* está ameaçada exatamente por essa lógica. Benjamin Drake pretende destruí-la, pois não gera renda.

Podemos argumentar, ainda, que um dos aspectos – oriundos das noções utópicas apontadas por Sfez (1996) – mais relevantes de todos os episódios é, de fato, a fantasia moderna de controle e regimento sobre as condições de existência, que tomamos como mote nomear de regras higienistas. Mesmo a geração de outros mundos – mundos virtuais – engendra sempre essa lógica: o controle e a planificação da existência, seja ela material ou elétrica, tem por cerne a própria tecnocultura capitalista. A transformação do mundo em estoque de recursos, do conhecimento em registro total e acessível, é fantasia capitalista. O controle da produção para o controle do lucro. Mesmo o *Otopus*, o lugar isolado da ilha de Mórus e dos utopistas que fantasiavam sobre mundos que não apresentassem o caos e o descontrole que a Europa dos sécs. XVI e XVII vivia, se apresenta menos com o sentido próprio de utopia¹¹⁵ e mais com o sentido originário de um não-lugar, de um enclave não necessariamente físico, uma ilha imaginária dentro da realidade, como um *resort* ou atração turística. O jogo de *First Person Shooter* assim como a casa de Wilczek e o prédio da empresa Eurisko em *Ghost in the Machine* nos levam a essa conclusão: não é a criação de um novo mundo quimérico onde pessoas, máquinas e natureza possam reencontrar suas bênçãos e privilégios originários, mas é uma comodidade, uma mercadoria consumível de ordem econômica, que orienta as pessoas para a lógica do sujeito consumidor, onde acesso é definido pelo capitalismo.

¹¹⁵ O sentido próprio da palavra remete a idéia de país, nação ou conjunto de indivíduos organizado da melhor forma possível para a felicidade, conforto e realização de todas as pessoas. O termo também remete, novamente em seu sentido mais próprio, a um futuro ideal ou quimera irrealizável.

Em *Kill Switch*, porém, somos confrontados, como dito, com a desmaterialização do homem que enseja a superação da própria humanidade. O *Outopus* aqui é novo mundo, novas experiências; nova existência. Deixa-se – como dito anteriormente, em termos – o capitalismo voraz de mercado e tecnológico de lado para focar-se na própria interpelação nietzscheana de ultrapassagem do homem por um ser, ainda parcialmente homem, mas que o supera em suas habilidades mentais e/ou físicas. O *übermensch* serve a narrativa para contrabalançar essas duas posições conflitantes: a mercadoria tecnológica se opondo a transformação tecnológica.

Como fechamento, finalmente, percebemos que os múltiplos conflitos são travados em diversas arenas, entre vários oponentes diferentes. O futuro utópico alçado nas asas das novas tecnologias não surge com apenas duas posições possíveis; paraíso ou inferno. A criatura que surge da alcova da “escuridão” inescrutável que os meandros de sistemas, redes e tecnologias ensejam, nasce com o objetivo de colocar o homem, em sua concepção mais contemporânea, em xeque: não é apenas uma entidade tecnológica que consome (ou simplesmente transforma) a essência do homem, tornando-o nada além de recurso. Nem é apenas o homem, em sua secularidade e vontade de poder que, igualmente, se levanta contra a máquina. São múltiplos os conflitos, não apenas um essencialismo antropocêntrico em disputa com um crescente maquinismo de todas as esferas e áreas da vida. O pensamento antropológico, com a possibilidade prometéica de que a tecnologia, o conhecimento e a ciência aplicados à técnica, serão de fato a senda que levará a salvação da humanidade, onde o pós-humano não é necessariamente o apagamento do homem, mas sua completude originária de pureza de corpo, espírito e objeto, confronta de múltiplas formas o pensamento tecnológico que se apresenta como solução para as problemáticas práticas, arregimentando vida e natureza em reorganização eficiente, desprovida de moral ou ética, onde o sobre-humano aparece como senha de uma humanidade que deixa aos poucos sua essência para trás, pavimentando a chegada de um novo ser, “à sua imagem e semelhança”, porém sublimado em tudo aquilo que parece ao Ocidente ser o melhor que a civilização, que o pensamento e conhecimento humano,

poderiam ter a oferecer: a cibernética, o cálculo, a arquitetura, a eletricidade, todas as conseqüências da revolução tecnológica.

Assim, ao final da análise, interpelando nossa arquitetura teórica, vemos que a “vontade de poder ou controle sobre nossas condições de existência” (RÜDIGER, 2007, p.171) aparece como representação privilegiada. A “*sobrenatureza*” da qual nos falava Sfez (1996, p.118), caráter da utopia tecnológica, surge como correlato da intersecção entre um imaginário tecnológico e a realidade que este imaginário não apenas articula como incita, ao prometer a reorganização de toda a natureza – homem e mundo – levando um “expansionismo tecnológico”, instalado “no plano da vida cotidiana”, para “além do fetichismo da mercadoria” (RÜDIGER, 2008, p.226-227), transformando “projetos de sociedade” em “projetos de mundo” (Ibid., p.35). Entretanto, tais projeções futuristas devem ser analisadas pela atualidade que indicam e esta, a partir da análise discorrida aqui, leva-nos a concluir que a projeção utópica que se delineia é tão delirante quanto assustadoramente real no que propõe um avanço tremendo da proposição capitalista de eficiência e produtividade ao mesmo tempo em que deixa pouco ou nenhum lugar para o homem. O manual utópico que fora a apreensão ocidental do trabalho de romancistas e estudantes da sociedade dos séculos XV, XVI e XVII, principalmente, torna-se fria cartilha de um discurso que, a despeito da presença constante do homem, prevê a imortalidade consumada de um homem que transpõe sua capacidade de imortalidade, tanto orgânica, como espécie, quanto metafísica e mental para outrem, um pós-humano.

A tarefa e grandeza potenciais dos mortais têm a ver com sua capacidade de produzir coisas – obras e feitos e palavras – que mereceriam pertencer e, pelo menos até certo ponto, pertencem à eternidade. [...] Por sua capacidade de feitos imortais, por poderem deixar atrás de si vestígios imorredouros, os homens, a despeito de sua mortalidade individual, atingem o seu próprio tipo de imortalidade e demonstram sua natureza divina (ARENDETT, 2008 [1958]).

5. NÃO CONFIE EM NINGUÉM

5.1. Mas se Move Sim¹¹⁶

Bibliografia Teórica

ADORNO, Theodor. **Scritti Sociologi**. Turim: Einaudi, 1976 [1972].

ALDISS, Brian. **Billion Year Spree: The History of Science Fiction**. Londres: Wiedenfeld and Nicolson, 1986.

AMARAL, Adriana. **Visões perigosas: uma arque-genealogia do cyberpunk. Comunicação e Cultura**. Porto Alegre: Sulina, 2006.

ANSELL-PEARSON, Keith. **Viroid life**. Nova Iorque: Routledge-USA, 1997.

Também disponível em:

http://books.google.com.br/books?id=UiIWkWQHq14C&dq=ansell-pearson+viroid+life&pg=PP1&ots=DE3aKE-Ogp&sig=tAHyuZkVJI_T3fq97AzH6vfzmP4&hl=pt-BR&sa=X&oi=book_result&resnum=1&ct=result#PPA9,M1, em 14 de julho de 2008.

ARENDT, Hannah. **A Condição Humana**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1958 [2008].

ASIMOV, Isaac. **No Mundo da Ficção Científica**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1984.

AUGÉ, Marc. **Non-Lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité**. Paris: Seuil, 1992.

BALLARD, J.G. **Fictions of Every Kind**. In: *Re/Search* 8/9 (1984): 98-100. Originalmente publicado em 1971.

¹¹⁶ No original: *E pur si Muove*, que em inglês traduz-se por: *but it does move*.

BAUDRILLARD, Jean. **O sistema dos objetos**. São Paulo: Perspectiva, 1968 [2008].

_____. **Simulacro e Simulação**. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.

_____. **A transparência do mal**. São Paulo: Papyrus, 1996.

_____. **Senhas**. Rio de Janeiro: DIFEL, 2001.

BENJAMIN, Walter. **A Obra de Arte na Época de Suas Técnicas de Reprodução**.

1961, disponível em:

http://antivalor.vilabol.uol.com.br/textos/frankfurt/benjamin/benjamin_06.htm, em 15 de dezembro de 2008.

BURNS, Christy L. **Erasure: Alienation, Paranóia and the Loss of Memory in The X-files**. Durham: Duke University Press, 2001.

Disponível em: http://cameraobscura.dukejournals.org/cgi/reprint/15/3_45/195.pdf, em 7 de março de 2009.

BUKATMAN, Scott. **Terminal Identity – The Virtual Subject in Post-Modern Science Fiction**. Durham: Duke University Press, 1998 [1993].

BURCKHARDT, J. **O renascimento italiano**. Lisboa: Presença, 1973.

CASTORIADIS, Cornelius. **A Instituição Imaginária da Sociedade**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1982.

CLUTE, John e NICHOLLS, Peter (ed.). **The Encyclopedia of Science Fiction**. Londres: Orbit. 1993.

DARWIN, Charles. **A Origem das espécies: e a seleção natural**. São Paulo: Hemus, 1994.

DAVIS, Erik. **Techgnosis: Myth, Magic + Mysticism in the Age of Information**. Nova Iorque: Three Rivers Press, 1998.

DEBORD, Guy. **A Sociedade do Espetáculo – Comentários sobre a sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997 [1967].

DESIATO, Massimo. **Nietzsche, Critico de la Postmodernidad**. Caracas: Monte Ávila, 1998.

FELINTO, Erick. **A religião das máquinas: ensaios sobre o imaginário da cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2005.

FERRARIS, Maurizio. **Uma filosofia do celular ou os avatares que este meio de comunicação está introduzindo em nossas vidas**. Tomás Vasquez Arrieta (org.) in: Comunicação, Mídia e Consumo – Escola Superior de Propaganda e Marketing. Vol. 5, N. 12 (março). São Paulo: ESPM, 2008.

GALIMBERTI, Umberto. **Psiche e techne**. Milão: Feltrinelli, 1999.

HALL, Stuart. **Representation – Cultural Representations and Signifying Pratices**. London: SAGE Publications, 1997.

_____. **Codificação/Decodificação**. In: **Da Diáspora: Identidades e mediações culturais**. SOVIK, Liv (Org.), pp. 365-381. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2003.

HARAWAY, Donna. **A cyborg manifesto: Science, Technology and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century**, 1985.

Disponível em:

<http://www.stanford.edu/dept/HPS/Haraway/CyborgManifesto.html>, em 15 de dezembro de 2008.

HEIDEGGER, Martin. **A caminho da linguagem**. Petrópolis: Vozes, 2003.

HUNTINGTON, John. **Rationalising Genius: Ideological Strategies om the Classic American Science Fiction Short Story**. New Brunswick, New Jersey e Londres: Rutgers University Press, 1989.

JAMES, Edward. **Science Fiction in the 20th Century**. Oxford: Oxford University Press, 1994.

JAMESON, Frederic. **Reification and utopia in mass culture**. Social text. no. 1 (Winter) pp. 130-148. Durham, Duke University Press, 1979.

Disponível em:

[http://www.jstor.org/sici?sici=0164-2472\(197924\)1%3C130%3ARAUMC%3E20.CO%3B2-C](http://www.jstor.org/sici?sici=0164-2472(197924)1%3C130%3ARAUMC%3E20.CO%3B2-C), em 15 de dezembro de 2008.

_____. **O Inconsciente político**. São Paulo: Ática, 1992.

KELLNER, Douglas. **A Cultura da Mídia – estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno**. São Paulo, EDUSC, 2001.

_____. **A crítica de Nietzsche à cultura de massa**. In: **A genealogia do virtual: comunicação, cultura e tecnologias do imaginário**. MENEZES, Francisco (Org.) e MACHADO, Juremir (Org.). Porto Alegre: Sulina, 2004.

_____ . **The X-Files and the Aesthetics and Politics of Postmodern Pop.**

Disponível em: [http://links.jstor.org/sici?sici=0021-](http://links.jstor.org/sici?sici=0021-8529(199921)57%3A2%3C161%3ATXATAA%3E2.0.CO%3B2-9&size=LARGE)

[8529\(199921\)57%3A2%3C161%3ATXATAA%3E2.0.CO%3B2-9&size=LARGE](http://links.jstor.org/sici?sici=0021-8529(199921)57%3A2%3C161%3ATXATAA%3E2.0.CO%3B2-9&size=LARGE), em 7 de fevereiro de 2009.

LEMOS, André. **Cibercultura – tecnologia e vida social na cultura contemporânea.** Porto Alegre: Sulina, 2002 [2008].

LÉVY, Pierre. **O que é o Virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996.

LYOTARD, Jean-François. **A condição pós-moderna.** Rio de Janeiro: José Olympio Editora, 2006 [1979].

MACHADO, Juremir. **As tecnologias do imaginário.** Porto Alegre: Sulina, 2003.

_____. **Depois do Espetáculo (Reflexões sobre a tese 4 de Guy Debord).** In: **Guy Debord: antes e depois do espetáculo.** GUTFREIND, Cristiane Freitas (org.) e MACHADO, Juremir (org.). Porto Alegre: EDIPUCRS, 2007.

MAFFESOLI, Michel. **Le temps des tribus – le déclin de l’individualisme dans les sociétés de masse.** Paris: Meridiens Klincksieck, 1988.

MARVIN, Carolyn. **When Old Technologies Were New – Thinking About Electric Communication in the Late Nineteenth Century.** Nova Iorque: Oxford Press, 1988.

MATRIX, Sidney Eve. **Cyberpop – Digital Lifestyles and Commodity Culture.** Nova Iorque: Routledge, 2006.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem (Understanding Media)**. São Paulo: Cultrix, 1964 [2005].

_____. **A galáxia de Gutemberg**. São Paulo: Nacional, 1972.

NICKEL, Barbara. **O Desejo de Transcendência Tecnológica: uma das faces do eu ciborgue**. In: **Leituras em Comunicação, Cultura e Tecnologia**, Coleção Comunicação 43. Escosteguy, Ana Carolina D. (org.) e Gutfreind, Cristiane Freitas (org.). Porto Alegre: EDIPUCRS, 2007;

NOBLE, David. **The Religion of Technology**. Nova Iorque, Penguin, 1999.

PRIMO, Alex. **Interação Mediada por Computador – Comunicação, Cibercultura, Cognição**. Porto Alegre: Sulina, 2007.

ROBERTS, Adam. **Science Fiction**. Nova Iorque, EUA: Routledge, 2000.

RÜDIGER, Francisco. **Elementos para a Crítica da Cibercultura – sujeito, objeto e interação na era das novas tecnologias de comunicação**. São Paulo: Hacker Editores, 2002a.

_____. **Comunicação e teoria crítica da sociedade: fundamentos da crítica à indústria cultural em Adorno**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2002b.

_____. **Cibercultura, filosofia da técnica e civilização maquinística: Fundamentos da crítica ao pensamento tecnológico**. In: **Comunicação, Cultura e Mediações Tecnológicas**, Coleção Comunicação 39. ESCOSTEGUY, Ana Carolina D. (org.). Porto Alegre: EDIPUCRS, 2006.

_____. **Martin Heidegger e a Questão da Técnica: Prospectos acerca do futuro do homem.** Porto Alegre: Sulina, 2006.

_____. **Introdução às teorias da Cibercultura: perspectiva do pensamento tecnológico contemporâneo.** Porto Alegre: Sulina, 2007a.

_____. **Guy Debord e a Teoria Crítica: Trajetória, Atualidade e Perspectivas.** In: **Guy Debord: antes e depois do espetáculo.** GUTFREIND, Cristiane Freitas (org.) e MACHADO, Juremir (org.). Porto Alegre: EDIPUCRS, 2007b.

_____. **Cibercultura e Pós-Humanismo: Exercícios de arqueologia e criticismo.** Porto Alegre: EDIPUCRS, 2008.

SFEZ, Lucien. **Crítica da Comunicação.** São Paulo: Edições Loyola, 1994.

_____. **A Saúde Perfeita – Crítica de uma Nova Utopia.** São Paulo: Edições Loyola, 1996.

_____. **Técnica e ideologia.** Lisboa: Instituto Piaget, 2002.

_____. **As biotecnologias e a construção social de um corpo perfeito.** In: **Comunicação, Cultura e Mediações Tecnológicas,** Coleção Comunicação 39. ESCOSTEGUY, Ana Carolina D. (org.). Porto Alegre: EDIPUCRS, 2006.

SLEVIN, James. **The Internet and Society.** Oxford: Polity, 2000.

SIMMEL, Georg. **Questões Fundamentais da Sociologia.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2006.

SODRÉ, Muniz. **A ficção do tempo: análise da narrativa de science fiction.** Petrópolis: Vozes, 1973.

ZIMMERMAN, Michael. **Heidegger's Confrontation With Modernity.** Bloomington (IN): Indiana University Press, 1990.

WEBER, Max. **Ética Protestante e o Espírito do Capitalismo.** São Paulo: Companhia das Letras, 1920 [2005].

WEINER, Norbert. **Cibernética e sociedade. O uso humano de seres humanos.** São Paulo: Cultrix, 1954.

WOLTON, Dominique. **Internet, e Depois? – Uma teoria crítica das novas mídias.** Porto Alegre: Sulina, 2003.

5.2. Se Desculpar é a Política¹¹⁷

Bibliografia Ficcional

BERGÉRAC, Savinien Cyrano de. **História Cômica dos Estados e Impérios da Lua**. Paris: Belin, 1657 [1977].

BURTON, Robert. **Anatomy of Melancholy. What is Obsideane**. Lausanne: L'Age d'homme, 1992.

CABET, Étienne. **Travel and Adventures of Lord Carisdall in Icaria**. Syracuse University Press, 1840 [2003].

GIBSON, William. **Neuromancer**. São Paulo: Aleph, 1984 [2008].

_____. **Idoru**. São Francisco, CA, EUA: Berkley Publishing, 1996.

HUXLEY, Aldous. **Admirável Mundo Novo**. Rio de Janeiro: Globo, 1932 [2001].

MÓRUS, Thomas (MORE, Thomas, Santo). **Utopia**. São Paulo: Escrituras, 1516 [2003].

SHAKESPEARE, William. **O Rei Lear**. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 1992.

Também disponível em: <http://www.ebooksbrasil.org/eLibris/lear.html>, em 15 de dezembro de 2008.

SHELLEY, Mary. **Frankenstein ou o moderno Prometeu**. São Paulo: Martin Claret, 1831 [2007].

VERNE, Júlio. **Viagem ao centro da Terra**. São Paulo: IBEP Nacional, 1864 [2008].

¹¹⁷ No original: *Apology is Policy*.

_____. **Da Terra à Lua.** São Paulo: MELHORAMENTOS, 1865 [2008].

_____. **Vinte Mil Léguas Submarinas.** São Paulo: Larousse-Escala, 1870 [2006].

VILLIERS DE L'ISLE ADAM, Auguste, conde de. **A Eva Futura – transitoriis quaere aeterna.** São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1886 [2001].

WELLS, H. G. **A Máquina do tempo.** São Paulo: Nova Alexandria, 1994 [1895].

_____. **A Ilha do Dr. Moreau.** Rio de Janeiro: Barleu Edições, 1984 [1896].

_____. **Guerra dos Mundos.** Rio de Janeiro: Alfaguara Brasil, 2007 [1898].

Filmografia

ARTIFICIAL intelligence: ai. Diretor: Steven Spielberg. Roteiro: Brian Aldiss, Ian Watson e Steven Spielberg. Intérpretes: Haley Joel Osment, Frances O'Connor, Sam Robards, Jake Thomas, Jude Law, William Hurt. Los Angeles: Warner Bros. Pictures e DreamWorks SKG. Título brasileiro: *AI: Inteligência Artificial.*

BLADE Runner. Direção: Ridley Scott. Roteiro: Phillip K. Dick e Hampton Fancher. Intérpretes: Harrison Ford, Rutger Hauer, Sean Young, Edward James Olmos. Los Angeles, EUA: Warner Bros, 1982.

COLOSSUS: The Forbin Project. Direção: Joseph Sargent. Roteiro: James Bridges e D.F. Jones. Intérpretes: Eric Braeden, Susan Clark, Gordon Pinsent. Los Angeles: EUA: Unisersal Pictures, 1970.

LARA Crof: Tomb Raider. Direção: Simon West. Roteiro: Sara B. Cooper e Mike Werb. Intérpretes: Angelina Jolie, Jon Voight, Iain Glen, Noah Taylor. Los Angeles: EUA: Paramount Pictures, 2001. Título brasileiro: *Lara Croft: Tomb Raider*.

THE matrix. Direção, Roteiro e Produção: Andy e Larry Wachowski. Intérpretes: Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Ann Moss, Hugo Weaving. Los Angeles, EUA: Warner Bros, 1999. Título brasileiro: *Matrix*.

TERMINATOR. Diretor: James Cameron. Roteiro: James Cameron e Galé Anne Hurd. Intérpretes: Arnold Schwarzenegger, Michael Niehn, Linda Hamilton, Paul Winfield, Lance Heniksen. Los Angeles: Hemdale Filme, Cinema 84, Amblin Entertainment, Euro Filme Funding e Pacific Western, 1984. Título brasileiro: *O exterminador do futuro*.

TERMINATOR 2: judgement day. Diretor: James Cameron. Roteiro: James Cameron e William Wisner Jr. Intérpretes: Arnold Schwarzenegger, Linda Hamilton, Edward Furlong, Robert Patrick, Earl Boen, Joe Morton. Los Angeles: Amblin Entertainment, Canal+, Carolco Pictures, Lightstorm Entertainment, Pacific Western, T2 Productions, 1991. Título brasileiro: *O exterminador do futuro 2: dia do julgamento*.

53. O Fim¹¹⁸

Episódios analisados e filmes da série *Arquivo X*

GHOST in the machine. Diretor: Jerrold Freedman. Roteiro: Chris Carter e Alex Gansa. Intérpretes: David Duchovny, Gillian Anderson, Jerry Hardin, Rob Labelle, Wayne Duvall, Blu Mankuma, Tom Butler. Música: Mark Snow. Los Angeles: 20th Century Fox Television, 1993. Título brasileiro: *O fantasma na máquina*.

KILL switch. Diretor: Rob Bowman. Roteiro: Chris Carter, William Gibson e Tom Maddox. Intérpretes: David Duchovny, Gillian Anderson, Kristin Lehman, Tom Braidwood, Dean Haglund, Bruce Harwood, Patrick Keating. Música: Mark Snow. Los Angeles: 20th Century Fox Television, 1998. Título brasileiro: *Vivendo no ciberespaço*.

X-FILES: fight the future. Diretor: Rob Bowman. Roteiro: Chris Carter, Frank Spotnitz. Intérpretes: David Duchovny, Gillian Anderson, John Neville, William B. Davis, Martin Landau, Mitch Pileggi, Jeffrey DeMunn, Blythe Danner. Música: Mark Snow. Los Angeles: 20th Century Fox Film Corporation, 1998. Título brasileiro: *Arquivo X: combate o futuro*.

FIRST person shooter. Diretor: Chris Carter. Roteiro: Chris Carter, William Gibson e Tom Maddox. Intérpretes: David Duchovny, Gillian Anderson, Krista Allen, Michael Bower, Tom Braidwood, Dean Haglund, Bruce Harwood, Constance Zimmer. Música: Mark Snow. Los Angeles: 20th Century Fox Television, 2000. Título brasileiro: *Mundo virtual*.

X-FILES: i want to believe. Diretor: Chris Carter. Roteiro: Frank Spotnitz e Chris Carter. Intérpretes: David Duchovny, Gillian Anderson, Amanda Peet, Billy Connely, Xzibit, Mitch Pileggi, Callum Keith Rennie. Música: Mark Snow. Los Angeles: 20th Century Fox

¹¹⁸ No original: *The End*.

Film Corporation, Crying Box Productions e Ten Thirteen Productions, 2008. Título brasileiro: *Arquivo X: eu quero acreditar*.