

A Máquina que Devora o Homem:

O Consumo e o Desejo Pela Descorporificação em *Serial Experiments Lain*¹

Leonardo Magela Lopes MATOSO²

Nathalia Figueiredo de Oliveira BRITO³

Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, RN

RESUMO

O presente trabalho buscou refletir as relações entre o consumo da virtualidade e o desejo pela descorporificação atrelado a sociedade capitalista globalizada, tomando como base o anime *Serial Experiments Lain* de 1998. O imaginário do anime é pautado pela visão negativa da tecnologia e do corpo. Com base nisso, traçou-se um paralelo entre as visões do anime e a hiperconexão observada na contemporaneidade, utilizando como autora Lucia Santaella (2023) para discutir cibercultura e Donna Haraway (2009) com pressupostos homem-máquina. Observou-se que o desejo pela descorporificação ocasionado pela idealização dos meios digitais e as relações de consumo frutos das novas tecnologias migram a contemporaneidade para uma sociedade do virtual, da Inteligência Artificial e da devoração humana.

PALAVRAS-CHAVE: cibercultura; anime; corpo; estudos da mídia; comunicação.

INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas, a cultura popular japonesa, especialmente no contexto das animações, tem mantido um diálogo significativo com as representações das mudanças tecnológicas e revoluções científicas, destacando-se pela sua estreita conexão com o gênero de ficção científica.

Aficionados pela cultura nipônica⁴, tecemos nesse estudo reflexões diante de uma produção notável na indústria cinematográfica, no subgênero *cyberpunk*, que deu origem a obras marcantes como *Akira* (1988) e *Ghost In The Shell* (1995). Estes animes exploram de maneira profunda as complexas relações entre corpo e máquina no contexto japonês.

Nesse cenário, exploramos a animação *Serial Experiments Lain* (SEL), cerne analítico desse estudo. Este anime pertence ao gênero *cyberpunk* e foi elaborado por

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho (Estudos de Televisão e Televisualidades), evento integrante da programação do 24º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 8 a 10 de maio de 2024.

² Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Estudos da Mídia da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN). Mestre em Cognição, Tecnologias e Instituições pela Universidade Federal Rural do Semiárido (UFERSA). Jornalista, Enfermeiro e Psicanalista. Membro do Grupo de Pesquisa CORPOLÍTICA: Grupo de Estudos Interdisciplinares, Práticas Discursivas e Política dos Corpos. E-mail: leonardo.l.matoso@gmail.com.

³ Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Estudos da Mídia da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN). Mestre em Letras (URCA). Jornalista. Membro do Grupo de Pesquisa GEMINI: Pesquisa em Comunicação Midiática. E-mail: natfbrito@gmail.com.

⁴ A cultura nipônica refere-se à cultura do Japão, abrangendo uma ampla gama de aspectos que moldam a identidade e o modo de vida do povo japonês. Esses elementos incluem tradições históricas, costumes, arte, arquitetura, culinária, religião, moda, entre outros (Grifo Autoral).

Chiaki Konaka, sob a direção de Ryūtarō Nakamura. Produzido pelo estúdio *Triangle Staff*, e foi transmitido pela TV Tokyo em 1998. A obra é composta por 13 episódios, denominados "*layers*", e narra a vida de uma adolescente chamada Lain Iwakura.

O contexto de produção dessa audiovisualidade é embrionária a origem da massificação da internet. Mesmo tendo sido criada em 1969, foi somente na década de 90 com a implementação do conjunto de protocolos conhecido como *World Wide Web*, que a internet foi disseminada. O que se acopla a animação, que mergulhou no surgimento da Web para desenvolver seu enredo, compartilhando a trama com similaridades de grandes obras do *cyberpunk*, como a Trilogia do *Sprawl* de William Gibson.

Adotando a obra de Gibson como inspiração, que apresenta uma sociedade onde as modificações cibernéticas no corpo humano são comuns, explorando as fronteiras entre humano e máquina, SEL parte do mesmo princípio de que a carne é apenas uma prisão em um mundo conectado, uma vez que as possibilidades são infinitas em um mundo sem fronteiras.

Na animação, a internet recebe o nome de *Wired*, do inglês, cabeada. Com os cabos e a eletricidade sendo planos centrais em uma sociedade pautada pela conexão com a rede, o plano de fundo de diversas cenas são os cabos necessários para utilizar as tão recentes tecnologias que permitiam o acesso à internet nos anos 90. Assim como o anime utiliza-se do som de estática em grande parte da obra, a fim de reforçar a onipresença eletrônica.

O interesse da protagonista Lain pela *Wired* se inicia após esta receber um suposto *e-mail* de uma colega de classe que cometeu suicídio, que por sua vez afirma ter encontrado Deus na *Wired* e que ele a libertou da prisão da carne. É assim que começa a jornada da personagem através do ciberespaço em busca de respostas.

É na rede que Lain começa a perceber como as barreiras que definem o que é real e o que é virtual estão se fragilizando, especialmente pelas infinitas possibilidades oferecidas pelo ciberespaço. Os outros personagens do anime são, na *Wired*, capazes de transformar uma parte de seus corpos em um avatar⁵. A máquina devoradora de homens cospe os fragmentos imaginados e começa a dissolver as individualidades.

⁵ Avatar deriva do sânscrito *Avatāra*, que quer dizer “descida”. É uma palavra de origem Indiana, utilizada na religião Hindu para simbolizar uma manifestação corporal de um outro ser, como uma encarnação. Esse termo foi utilizado pela primeira vez na internet em 1986, no jogo de videogame *Habitat*, para representar corpos virtuais. Se popularizou em 1992, com o livro "*Snow Crash*" de Neal Stephenson, onde hoje é frequentemente utilizado em jogos de computador e na internet (Grifo Autoral).

Com base nos apontamentos supracitados, realiza-se a seguinte indagação, a saber: Qual a relação de SEL com a contemporaneidade no que tange o consumo entusiasmado do virtual e o desejo pela descorporificação? Para responder esses questionamentos desenvolveu-se um estudo descritivo, qualitativo, na ótica da análise fílmica e nos pressupostos de Marina de Andrade Marconi, Eva Maria Lakatos (2021), Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété (2006).

Acredita-se que ao analisar as transformações sofridas pelo corpo no contexto da sociedade capitalista globalizada, o anime SEL pode oferecer *insights* sobre como a busca por uma imagem ideal é influenciada por padrões estabelecidos pela sociedade, mídia e tecnologia. Através da análise fílmica, é possível identificar elementos visuais, narrativos e simbólicos que retratam as transformações do corpo e sua relação com a construção da identidade.

Com base nas discussões levantadas, esta pesquisa tem como principal objetivo refletir as relações entre o consumo da virtualidade e o desejo pela descorporificação atrelado a sociedade capitalista globalizada, tomando como pressuposto o anime *Serial Experiments Lain*.

DEVORA-SE A CARNE, FICA-SE O VIRTUAL: a fagocitose do corpo virtual pelo consumo entusiasmado

O corpo virtual versus o corpo carne é uma discussão central na audiovisualidade de SEL. Em vista que somos apresentados a um enredo que revela que o corpo virtual transcende o corpo carne, devorando-o como a única possibilidade de existir num bios virtual. Isso fica explícito quando o cientista Eiri Masami, que fascinado pela ideia da vida eterna e da possibilidade de ser onipresente e onipotente, faz o *Upload* de todos os seus dados para a *Wired* antes de cometer suicídio. A idealização da rede como um recanto sem limites foi a base para o desprezo de Eiri pelo corpo. O principal objetivo de Eiri é instaurar o *Protocol 7*, um programa que interliga as mentes de todos os humanos em uma espécie de inconsciente coletivo.

A partir do *Protocol 7*, que estabeleceu uma ligação com o mundo, Eiri passa a fazer experiências com a finalidade de transformar *softwares* em humanos, entidades corpóreas e físicas. Assim, ele personifica sua primeira existência em Lain. Ela, inocente

e inconsciente da verdade, não se reconhece como um “*software*”, e passa a investigar sua vida, descobrindo toda a trama, incluindo que sua família era falseada. Logo, Lain se dá conta que foi antes do suicídio de Chisa, que ela ganhou um corpo físico, passando a transitar entre o “virtual” e o “real”.

O personagem Eiri demonstra imenso desprezo pela carne e pelas suas limitações, acreditando que as infinitas possibilidades na *Wired* eram muito mais tentadoras. Na animação, Lain é a única com a capacidade de ter o seu corpo inteiro projetado na rede, tornando o corpo real e virtual da protagonista um objeto de desejo para os outros usuários. A virtualização de seu corpo destaca o poder que a personagem passa a ter sobre a *Wired*. Esse poder, porém, não vem sem males. A sua personalidade acaba por se fragmentar e ela começa a questionar qual dos fragmentos é seu verdadeiro eu.

A ideia de uma existência sem os limites do corpo é muito comum em obras *cyberpunk* e especialmente nas obras japonesas de ficção científica. Verifica-se que na atualidade essas obras tem saído das telas e se projetado na realidade. Lucia Santaella (2021), cunha o termo de humanos hiper-híbridos, aqueles que estão vivendo *on* e *offline* ao mesmo tempo, estando de acordo com a sua percepção, *onlife*.

O resultado dessa hiperconexão é a globalização, que tem um impacto na cultura mundial e resulta também em uma cultura própria do ciberespaço, a cibercultura. É a partir dessa nova cultura e dessas novas tecnologias que as formas de expressão e as mídias são transformadas, sendo estes os resultados imediatos das relações estabelecidas entre os homens, as máquinas e os programas criados por eles (SANTAELLA, 2021).

É com base nessa hiperconexão, desses humanos hiper-híbridos que nasce a necessidade de uma descorporificação. Essa pode ser entendida como uma “desencarnação da mente que abandona o corpo para integrar-se no universo infinito e etéreo dos fluxos informacionais” (SANTAELLA, 2003, p. 190), comum na construção simbólica e imagética do *cyborg*.

Para Donna Haraway expõe em seu Manifesto Ciborgue (2009), um *cyborg* é definido como um organismo cibernético, uma fusão entre máquina e humano, simultaneamente existindo na realidade social e na ficção. É o que Lain passou a ser, quando saiu da virtualidade e se projetou para realidade. Para Haraway no final do século XX todos nós nos tornaremos ciborgues, quimeras teóricas e fabricadas, uma amalgama de máquina e organismo.

Nessa perspectiva, a reflexão sobre o corpo-máquina, centrada na identidade ciborgue em *Lain*, examina como as redes influenciam o que nos torna essencialmente "máquinas". A progressão tecnológica na série revela uma crise de identidade para a personagem principal, conforme ela se relaciona cada vez mais com as máquinas. *Lain*, assim, se transforma em um ser híbrido, evocando questões relevantes sobre nossa própria interação com as máquinas.

Pode-se sugerir ainda que a dicotomia entre o "corpo carne" e o "corpo virtual" reflete a interseção crescente entre a experiência física e a realidade digital, como visto expressado na audiovisualidade de *SEL*. O "corpo carne" representa nossa existência biológica, suscetível a limitações físicas. Por outro lado, o "corpo virtual" engloba nossa presença e interações digitais, ampliando experiências além das fronteiras físicas. Tecnologias como realidade virtual desafiam essas barreiras, levantando questões éticas e sociais como as que foram verificadas em *SEL*.

Santaella (2003) uma vez escreveu que os membros da sociedade de consumidores são eles próprios mercadorias de consumo, o que é acentuado com as redes sociais, onde muitas pessoas que se dizem Influenciadores Digitais confeccionam uma imagem comercializável atrelada às marcas que utilizam.

No *Instagram*, verifica-se uma crescente onda desses Influenciadores, mas não aqueles com corpo carne, os de corpo virtual, como por exemplo, a Satiko, avatar da celebridade Sabrina Sato, que mobiliza mais de 35,1 mil seguidores na rede. Satiko é convidada para apresentações ao vivo e surge em holograma, uma tecnologia vista e discutida pela primeira vez em séries como *Star Wars* e *Star Trek*, e que hoje saem da audiovisualidade para realidade (Figura 1)

Outra Influenciadora Digital é a Lu, da Magalu. Ela possuiu 6,8 mil seguidores no *Instagram* (@magazineluiza) e se apresenta como a primeira Influenciadora Virtual 3D. Já participou de programas como *De Frente com a Gabi* - apresentado pela celebridade Marília Gabriela -, de conferências da *Samsung Galaxy* e outras empresas, já foi capa de revistas e recentemente ilustra a linha de cosméticos faciais da Influenciadora Bruna Tavares (@linhabrunatavares) (Figura 2).

O que essas duas Influenciadoras Digitais têm em comum, para além do alto número de seguidores e monetizarem milhões de reais ao fazerem recomendações em suas redes sociais, são que elas não existem na fisicalidade (ao menos não ainda), são

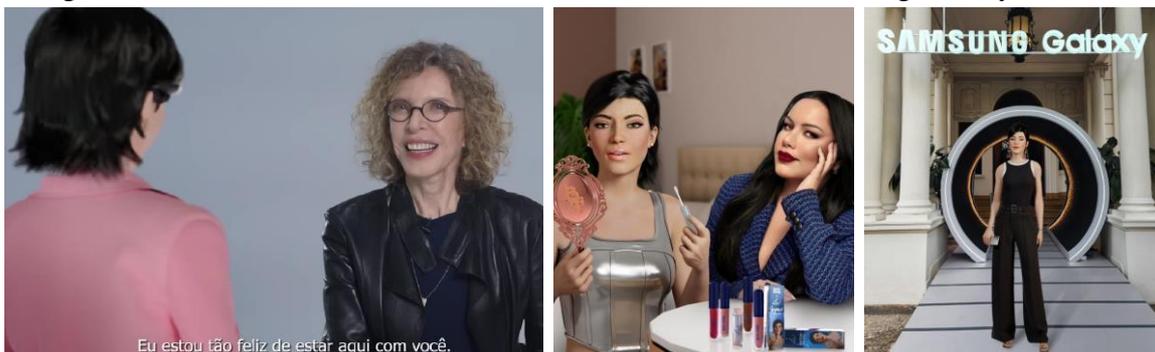
avatares virtuais, que vivem como humanos e buscam a todo custo serem vistas, fagocitam o corpo daqueles que consomem seu conteúdo podendo sugerir descorporificações, recorporificações e novas expansões não carnavais da mente.

Figura 1 – Apresentação da Satiko no Instagram e em programas ao vivo, 2024



Fonte: Extraído do Instagram @iamsatiko_, 2024.

Figura 2 – Lu sendo entrevistada, com Bruna Tavares e na Samsung Galaxy, 2024



Fonte: Extraído do Instagram @magazineluiza 2024.

REFERÊNCIAS

HARAWAY, Donna. **Antropologia do ciborgue**: as vertigens do pós-humano / organização e tradução Tomaz Tadeu. 2ª ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de Metodologia Científica**. 9ª ed. Editora Atlas, 2021.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano**: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

SANTAELLA, Lucia. **Humanos hiper-híbridos**: linguagens e cultura na segunda era da internet. São Paulo: Paulus, 2021.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. Tradução: Marina Appenzeller. 4ª ed. Campinas: Papyrus, 2006.