



17

Cibertíteres: Discurso marxista e a colisão entre o público e privado no cinema de Alex Rivera

Cyberpuppets: The Marxist discourse and the collision between the public and private sphere in Alex Rivera's films

Alfredo Suppia ¹
Igor Oliveira ²

RESUMO O objetivo deste artigo é analisar um possível discurso marxista e como a tecnologia da telepresença catalisa a colisão entre as esferas pública e privada nos filmes *Why Cybraceros?* e *Sleep Dealer*, ambos do cineasta Alex Rivera. *Why Cybraceros?*, mockumentary em curta-metragem de 1997, satiriza a política americana para os trabalhadores estrangeiros nos anos 1940 com os conceitos de “trabalho-em-casa” e tecnologias de telepresença. Lançado em 2008, *Sleep Dealer* expande essa idéia para um filme de longa-metragem. Considerado uma espécie de “Matrix latino-americano”, *Sleep Dealer* elabora uma distopia especulativa em torno de conceitos como reificação, alienação, capital globalizado, o impacto da tecnologia na vida cotidiana e as relações sociais mediadas por tecnologias de telepresença. A distopia proposta por *Sleep Dealer* sugere uma implosão da esfera individual privada, na medida em que tempo do trabalho invade e subjuga o tempo da intimidade, do ócio, do lazer e das práticas culturais do indivíduo. Memórias podem se tornar mercadorias, enquanto a miséria e a violência são vendidas como espetáculo.

PALAVRAS-CHAVE *Sleep Dealer*, *Why Cybraceros?*; Alex Rivera; marxismo; cinema.

ABSTRACT The aim of this paper is to analyze a possible Marxist discourse and how technologies of telepresence favor the collision of the public and private sphere in Alex Rivera's films *Why Cybraceros?* and *Sleep Dealer*. *Why Cybraceros?* is a mockumentary based on the American Bracero Program, which was put in practice during World War II. This short film satirizes the 1940s American policy for foreign workers with the ideals of home-office working and remote technology, devising a tragicomic dystopia in which Mexican labourers are exploited in their own country. *Sleep Dealer* enhances this dystopia in a 2008 science fiction feature film. Regarded as a kind of “Latin American Matrix”, *Sleep Dealer's* speculative dystopia sets further debates in terms of alienation, reification, global capital, the impact of technology on everyday life, and social relations mediated by technologies of telepresence. Thus, *Sleep Dealer's* dystopia proposes the implosion of the individual, private sphere, in as much as the working time invades the personal time for intimacy, leisure and cultural practices. Memories can be exploited as merchandise, whereas misery and violence are sold as mass entertainment.

KEYWORDS *Sleep Dealer*, *Why Cybraceros?*; Alex Rivera; Marxism; cinema.

¹ Professor de cinema e vídeo do Instituto de Artes e Design e do Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF), membro da Sociedade Brasileira para os Estudos de Cinema e Audiovisual (SOCINE) e da Science Fiction Research Association (SFRA). E-mail: alsuppia@gmail.com

² Jornalista, mestrando em Comunicação PPGCOM-UFJF. E-mail: oliveira.internet@gmail.com



Introdução

“Pobre México, tão longe de Deus e tão perto dos Estados Unidos”. *Sleep Dealer* (2008) nos lembra da famosa frase proferida há mais de cem anos por Lázaro Cárdenas, presidente mexicano (1934-1940), em relação ao imperialismo norte-americano no século XIX, quando o México perdeu metade de seu território para os EUA. Co-produção mexicano-americana falada majoritariamente em espanhol, *Sleep Dealer*, dirigido por Alex Rivera, escrito por este e David Riker (roteirista premiado anteriormente no festival de Sundance), descreve um futuro próximo em que, ao invés de anexar território, os EUA se apoderam das reservas hídricas do México, bem como da força de trabalho de seu povo.

A utopia tecnológica descrita por *Sleep Dealer* recobre uma distopia social, como em inúmeros outros exemplos de narrativa de ficção científica politicamente engajada. Segundo Istvan Csicsery-Ronay, Jr. (2003, p. 113), utopia e crítica da realidade social seriam o elo mais imediato entre Marxismo e ficção científica (FC)³. Com base na Décima-primeira Tese sobre Feuerbach, de Marx, Carl Freedman (2009, p. 129) observa que o impulso transformador e o caráter histórico e materialista observáveis na ficção científica tornam o gênero inicialmente afim

aos preceitos mais fundamentais do Marxismo⁴. Neste artigo, pretendemos investigar um possível discurso marxista em *Sleep Dealer*, coerente com a própria trajetória política de Alex Rivera como um cineasta-ativista da tolerância e dos direitos dos imigrantes. A distopia de *Sleep Dealer* especula sobre uma drástica colisão entre as esferas pública e privada em favor do capital. Nesse trajeto de investigação, acabaremos por tangenciar prováveis aspectos realistas e/ou documentais, bem como multiculturais e transculturais em *Why Cybraceros?* e especialmente *Sleep Dealer*.

SLEEP DEALER

Em *Sleep Dealer*, Memo (Luís Fernando Peña) vive com a família numa milpa em Santa Ana, Oaxaca, México. A pobreza é agravada pela falta de água, bem comercializado levemente por uma companhia norte-americana que constrói represas em países latino-americanos. A exploração comercial da água cria tensões regionais que resultam em ações dos chamados “aquaterroristas” (*acqua-terrorists*), brutalmente combatidos pelas forças armadas americanas a serviço de interesses privados.

Numa chave marxista, o despertar de Memo para a realidade de sua condição passa pelo acesso à tecnologia e comunicação com o mundo exterior à *milpa* - tecnologia e urbanidade se apresentam inicialmente como fatores utópicos de inclusão social na narrativa de *Sleep Dealer*. Com grande curiosidade pelo mundo fora dos limites de sua *milpa* e com talento para eletrônica, Memo monta uma rádio-antena e começa a escutar conversas via-satélite. Numa dessas noites de escuta, o equipamento de Memo é rastreado por militares americanos. Pouco

3 De acordo com Istvan Csicsery-Ronay, Jr., “(...) FC e o gênero relacionado da ficção utópica têm afinidade profunda com o pensamento marxista em particular, e o pensamento socialista em geral. Em termos simples, FC e ficção utópica têm se preocupado em imaginar alternativas progressistas ao *status quo*, frequentemente implicando críticas das condições contemporâneas ou possíveis futuras conseqüências de tendências sociais atuais. A ficção científica, em particular, imagina mudança em termos de toda a espécie humana, e tais mudanças são frequentemente o resultado de descobertas científicas e invenções que são aplicadas por seres humanos em favor de sua própria evolução social. Estas também são preocupações da imaginação utópica e social marxista” (2003, p. 113). As traduções são nossas.

4 “Materialismo, a perspectiva histórica e o impulso não apenas para interpretar, mas também transformar o mundo: sem dúvida estas não são as únicas afinidades importantes que poderiam ser exploradas entre marxismo e FC.” (Freedman, 2009, p. 129).



tempo depois, um caça-bombardeiro não-tripulado (*drone*), pilotado remotamente pelo soldado Rudy Ramirez (Jacob Vargas), é enviado ao México para destruir uma suposta base terrorista - que vem a ser a própria casa de Memo. A missão é televisionada num *live show* fascistóide (*Drones!*) ao estilo de *Cops e America's Most Wanted*. A casa de Memo é destruída e seu pai brutalmente assassinado⁵.

Abalado pela tragédia, Memo parte para a região de fronteira com os EUA, no intento de conseguir um *node job* e trabalhar como *node worker* (a.k.a. *cybracero*) para os *sleep dealers* – “fábricas” em que trabalhadores mexicanos operam remotamente máquinas em solo americano. Oficialmente, os *sleep dealers* (“*networked factories*”) integram o programa *Cybracero*, iniciativa montada pelo governo americano com anuência das autoridades mexicanas. Para se tornar um *cybracero* é necessário dispor de conectores – *nodes* - instalados no próprio corpo, por meio dos quais máquinas podem ser operadas à distância. Os *nodes* são implantados cirurgicamente por médicos especialistas, mas isso custa muito dinheiro para um mexicano desempregado. A saída é recorrer a um “*coyotek*” (sim, os *coyotes* continuam no ciberespaço), pois atravessar “fisicamente” a fronteira é uma meta inviável devido à eficiente vigilância militar. No futuro de *Sleep Dealer*, a queda do Muro de Berlim não surtiu efeitos duradouros, e a conectividade global mascara uma segregação muito mais acirrada que nos tempos pré-*internet*.

No trajeto para Tijuana, Memo conhece Luz

5 O evento que lança Memo em sua jornada lembra muito o trauma de iniciação de Luke Skywalker: a destruição da fazenda e assassinato de seus pais adotivos em *Star Wars* (1977), de George Lucas – cena por sua vez associada a sequência equivalente em *Rastros de Ódio* (*The Searchers*, 1956), de John Ford, e à estrutura narrativa modelar do western clássico. Vale dizer que a inspiração imagética e mitológica em *Star Wars* parece relevante em *Sleep Dealer*.

Martínez (Leonor Varela). Ela tem os *nodes* tão almejados por Memo, e ganha a vida como “escritora virtual”. Seus escritos são na verdade suas próprias memórias, as experiências que adquire pelo contato com outras pessoas. Dessa forma, a convivência cotidiana pode ser convertida em mercadoria também. Esses “textos virtuais” são vendidos *on demand* no ciberespaço, disponíveis numa espécie de YouTube de memórias, o “TruNode”⁶. Memo parece uma boa fonte de histórias para Luz, que começa a “escrever” sobre ele. Um relacionamento mais estreito nasce entre os dois, e a própria Luz instala em Memo os *nodes* para que este possa vender sua força de trabalho na unidade *Cybracero* de Tijuana. Enquanto Luz implanta os *nodes* em Memo, este conclui: “Finalmente, eu poderia conectar meu sistema nervoso a outro sistema: a economia global.”⁷

6 O ofício de Luz nos remete a considerações sobre trabalho livre vs. arte no livro *As Idéias Estéticas de Marx*, de Adolfo Sánchez Vázquez (2010, p. 169). Como escritora, Luz pode converter suas memórias em arte e, conseqüentemente, em mercadoria. Porém, a mediação da tecnologia dos *nodes* parece realçar o caráter mercantil de seus textos virtuais em detrimento do esforço criativo, do aspecto da autoria. O conceito de “prática” proposto por Louis Althusser, assim como as idéias sobre o “autor como produtor” em Walter Benjamin e Bertolt Brecht, também são atraídos para a discussão. Ver Terry Eagleton, *Marxismo e Crítica Literária* (2011, pp. 107-136).

7 As traduções dos diálogos do filme são dos autores deste artigo. O pensamento de Memo nos remete ao conceito de “aparelho” proposto por Vilém Flusser (1998). Para Flusser, “O aparelho é um brinquedo e não um instrumento tradicional. O homem que o manipula não é um trabalhador, mas um jogador (...)” (1998, p. 44). Em seu exame do “aparelho fotográfico” e dos aspectos do *hardware* e *software*, Flusser sugere a idéia de aparelhos por trás de aparelhos. Nesse sentido, a fábrica de aparelhos fotográficos seria “(...) um aparelho programado para programar aparelhos. O do parque industrial: um aparelho programado para programar indústrias de aparelhos fotográficos e outros. O econômico-social: um aparelho programado para programar o aparelho industrial, econômico e administrativo. O político-cultural: um aparelho programado para programar aparelhos econômicos, culturais, ideológicos e outros. Não pode haver um ‘último’ aparelho, nem um ‘programa de todos os programas’. Isto porque qualquer programa exige um metaprograma para ser programado. A hierarquia dos programas está aberta para cima.” (FLUSSER, 1998, p. 46)



Ao conhecer uma “fábrica” pela primeira vez, Memo ouve do chefe imediato: “Este é o sonho americano. Nós damos aos Estados Unidos o que eles sempre quiseram: todo o trabalho – sem os trabalhadores.” Suprema alienação do trabalhador: não só o contato corpóreo do homem com o produto de seu trabalho é “apagado”, mas também a própria presença do trabalhador, sua identidade e seu corpo “deletados” pela interface da tecnologia. Memo começa a trabalhar como *cybracero*, operando remotamente um robô de construção civil numa obra na Califórnia, e não tarda a sentir os efeitos das longas jornadas de trabalho que sacrificam a todos os *cybraceros*.

Os diálogos e monólogos interiores são particularmente ilustrativos da inserção da fábula numa chave marxista. Após uma conversa por videofone com sua mãe, Memo reflete num lampejo sobre sua verdadeira condição: “Como eu poderia dizer a ela a verdade? Eu apenas pensava num jeito. Minha energia estava sendo drenada... mandada para longe. O que aconteceu com o rio, estava acontecendo comigo.”⁸ Num de seus encontros com Luz, Memo faz um desabafo esclarecedor de sua condição alienada: “Eu não sei o que estou fazendo. Eu trabalho num lugar que eu nunca vejo. Eu posso ver minha família, mas não posso tocá-la. E, bem, o único lugar em que eu me sinto... conectado... é aqui... com você.” A esta altura, Memo ainda ignora o fato de que Luz comercializa memórias do relacionamento entre os dois, de que o tempo da mercadoria invade seus próprios momentos de ócio e intimidade. Memo não é somente trabalhador proletário, mas também objeto de trabalho de outra pessoa – em última análise, mercadoria também.⁹

8 As traduções dos diálogos do filme, do espanhol ou do inglês para o português, foram feitas pelos autores deste artigo.

9 Aqui vale a pena remetermos às observações de Adolfo Sánchez Vázquez sobre a utilidade do objeto de trabalho (2011, p. 173).

Quando finalmente descobrir a verdade, a relação entre os dois sofrerá um abalo.¹⁰

A mercantilização das memórias do relacionamento entre Memo e Luz, assim como a exploração televisual da miséria e violência (o *reality-show Drones!*) sugerem uma implosão da esfera individual privada ainda mais radical do que a verificada na sociedade contemporânea. Nesse sentido, na distopia de *Sleep Dealer*, o tempo do trabalho invade e subjuga definitivamente o tempo da intimidade, do ócio, do lazer e das práticas culturais. Memórias podem se tornar mercadorias, enquanto a miséria pessoal e a violência de Estado são vendidas como espetáculo. As fronteiras entre a esfera pública e a esfera privada se apagam ou se confundem drasticamente, tudo em favor da “otimização de recursos” no contexto da performance capitalista.

Por coincidência, o principal leitor das memórias de Memo é Rudy Ramirez, o piloto militar que destruiu a casa de Memo em Santa Ana. Movido pelo arrependimento, Rudy cruza a fronteira entrando no México “por sua própria conta e risco” – sua motivação deve ser buscada no consumo das memórias privadas de Memo e Luz, e, portanto, mais uma vez, a exemplo de Memo com seu rádio-amador, a tecnologia (neste caso o *TruNode*) promove a consciência de classe. Em Tijuana, Rudy conhece Memo, e revela sua identidade. Memo tenta se desvencilhar da presença do assassino de seu pai, mas Rudy insiste em persegui-lo pelas ruas, e oferecer-lhe alguma reparação pelo crime que cometera. Os dois jovens entram num acordo e, com a ajuda de Luz, Rudy assume o controle de seu avião-robô a partir da unidade *Cybracero* em que Memo trabalha. O aparelho decola dos

10 Nesse ínterim, o relacionamento entre Memo e Luz se estreita ainda mais, na mesma medida em que as memórias do jovem de Santa Ana fazem sucesso na *web*. A essa altura, na verdade um triângulo de relacionamento já está estabelecido.



EUA e parte em direção à represa de Santa Ana. Outros aviões partem em seu encaço, mas Rudy consegue bombardear a represa, liberando água para a comunidade. Por fim, a resolução da narrativa extrapola a esfera privada do triângulo de personagens principais. A água jorra da represa semi-destruída. A comunidade comemora. Não se sabe se a companhia vai reconstruir a barreira. Rudy não pode retornar aos EUA e parte para o sul. Memo permanece na fronteira. O triângulo se abre para um futuro indeterminado.

Sleep Dealer é o testemunho de um cinema de ficção científica renovado por temas da agenda contemporânea sob uma ótica periférica, não essencialmente *hollywoodiana*, muito embora manipule um mosaico de referências da cultura ocidental, de August Strindberg a Phillip K. Dick, de *Blade Runner* ao *cyberpunk* de Bruce Sterling e William Gibson. Considerado uma espécie de “*Matrix* latino-americano”, o filme de Rivera estabelece oposições ou antinomias muito claras em termos marxistas, as quais evoluem do micro ao macrocosmo, da esfera individual à esfera política: campo vs. cidade, trabalhador vs. Estado corporativo, Terceiro Mundo vs. Primeiro Mundo. Além disso, *Sleep Dealer* satisfaz as três características básicas que conectam a ficção científica ao pensamento marxista, segundo Carl Freedman (2009, p. 129): o “materialismo” (o filme descreve e põe em debate as condições materiais de sobrevivência de seus personagens, a distopia tecnológica que formula é fundada em termos materialistas – a necessidade de água, a necessidade de trabalho, o sustento no campo etc.), “a perspectiva histórica” (Memo, Luz e Rudy são personagens na História, em busca de um futuro – mas também de um passado -, e a distopia tecnológica descrita no filme se inscreve na extrapolação histórica), e finalmente “o impulso não

apenas para interpretar, mas também transformar o mundo” (no nível mais básico da diegese, o triângulo de personagens principais, por fim, age concretamente no sentido de mudar o mundo). Por tudo isso, compreendemos *Sleep Dealer* como um filme de ficção científica de extração materialista ou marxista.

Fredric Jameson observa que a ficção científica é sobre nosso tempo presente, e não sobre previsões ou expectativas de futuro, conforme apregoa o senso comum (1982, p. 4). De acordo com Jameson, a ficção científica genuína não procura representar o futuro provável ou possível, mas sim promover um impulso (coletivo e incontido) de distanciamento e desfamiliarização necessário à contemplação mais precisa de nosso presente: “A FC assim encena e enceta um ‘método’ estruturalmente único para apreender o presente como história” (Jameson, 1982, p. 5). Nessa manobra, o gênero elabora um “futuro do passado”, o futuro de um tempo póstumo lembrado coletivamente, e acaba por focar nossa própria incapacidade em “inalar” profundamente o presente e imaginar o futuro – nossa atual incapacidade utópica -, tornando-se uma contemplação de nossos limites (Cf. Jameson, 1982, p. 6)¹¹. Acreditamos que a narrativa de *Sleep Dealer* se encaixe nesse perfil.

Sleep Dealer ganhou o prêmio de roteiro do

11 “Devemos agora, portanto, voltar à relação entre FC e história futura e reverter a descrição estereotipada deste gênero: o que é de fato autêntico sobre ele, como um modo narrativo e uma forma de conhecimento, não é a sua capacidade de manter o futuro vivo, mesmo na imaginação. Ao contrário, a sua mais profunda vocação é continuamente demonstrar e dramatizar nossa incapacidade de imaginar o futuro, de encarná-lo, através de representações aparentemente completas que provam, em uma inspeção mais próxima, serem estrutura e constitutivamente empobrecidas, a atrofia no nosso tempo no que Marcuse chamou de a imaginação utópica, a imaginação da alteridade e da diferença radical (...)” (Jameson, 1982, p. 6). O autor ressalva, no entanto, que autores como Ursula K. LeGuin, Marge Piercy e Samuel Delany têm contribuído para a redescoberta da vocação utópica da ficção científica contemporânea (Jameson, 1982, p. 6).



festival de Sundance de 2008 e o prêmio Alfred P. Sloan para melhor filme com abordagem sobre ciência e tecnologia. A inspiração documentária do filme se verifica por meio das referências - algumas mais, outras menos diretas - a temas como imigração ilegal, capitalismo pós-industrial, exploração, opressão política e econômica, cidadania, identidade cultural, guerra ao terror, privatização do Estado policial, militarização, etc.¹² De certa maneira, *Sleep Dealer* é uma expansão de *Why Cybraceros?* (1995), *mock promotional film* em curta-metragem também realizado por Rivera. Em ambos, o tema da luta de classes norteia a narrativa.

Why Cybraceros?

Conforme explica o próprio diretor¹³, a idéia de *Sleep Dealer* remonta a 1997, quando Rivera lê um artigo da revista *Wired* sobre *telecommuting*, ou o impacto da *internet* nas relações de trabalho. No artigo era debatida a hipótese de um futuro em que trabalhadores cumprissem suas funções profissionais sem sair de casa. Rivera cruzou essa hipótese com a realidade dos imigrantes e imaginou um futuro em que trabalhadores estrangeiros não precisassem mais deixar seus países. O diretor conta que não soube como expressar visualmente essa idéia até se deparar com o documentário *Why Braceros?* (1959), filme de propaganda (*promotional film*) produzido pelo California Grower's Council no final dos anos 1940

12 *Sleep Dealer* também se beneficia de uma estratégia transmídia, conforme se verifica no *website* "oficial" da Cybracero Systems: <http://www.cybracero.com/>. Nele o internauta pode conhecer melhor a empresa e sua missão - "A última geração em controle remoto. Trabalhadores fazendo o que quer que você necessite, de nossas instalações *state-of-the-art* em Tijuana, México" -, conferir depoimentos de seus "funcionários" e se "candidatar" a um emprego. Desta forma, o caráter pseudo-documentário de *Why Cybraceros?* é de certa forma mantido em *Sleep Dealer*.

13 Em *Before the Making of Sleep Dealer*, "mini-mentary" disponível nos extras do DVD de *Sleep Dealer*.

e encontrado por Rivera nos Prelinger Archives¹⁴. O programa Braceros foi estimulado pelo governo americano durante a Segunda Guerra Mundial, e consistia no oferecimento de postos temporários de trabalho para mexicanos nas lavouras dos EUA. ¹⁵ Rivera, então, realizou *Why Cybraceros?*¹⁶ utilizando imagens do documentário original (*Why Braceros?*), cenas especialmente gravadas em vídeo e animações digitais bastante simples e esquemáticas. Rivera disponibilizou seu *mock promotional film* na *internet* e teve uma resposta de público e crítica surpreendente.

Como *Sleep Dealer*, *Why Cybraceros?* também trata do tema da exclusão social e dos fluxos migratórios - porém, pela via da especulação satírica, na tradição de obras como o *Micrômegas* (1752) de Voltaire. No *mock promotional film* de Rivera, o governo dos EUA lança um programa revolucionário em que trabalhadores mexicanos operam de forma remota máquinas em solo americano. Com isso, é sanado um grande problema social: a necessidade da mão de obra mexicana, sem o inconveniente da presença física dos *chicanos*.¹⁷ Tal recurso à retórica documentária, via *mockumentaries* inspirados, tem servido eficientemente para a reconciliação da FC com a

14 *Why Braceros?* encontra-se disponível para visionamento e download em <http://www.archive.org/details/WhyBrace1959>.

15 A idéia era que o trabalhador mexicano viesse para os EUA, trabalhasse na colheita e depois retornasse a seu país de origem, enquanto os americanos se dedicavam ao esforço de guerra.

16 [http://www.vdb.org/smackn.acgi\\$stapedetail?WHYCYBRACE](http://www.vdb.org/smackn.acgi$stapedetail?WHYCYBRACE)

17 Imagens de arquivo, deslocadas de seu contexto original, combinam-se a pitorescas animações digitais, em estilo claramente evocativo dos documentários governamentais americanos dos anos 1950, voltados para temas como saúde pública, educação e segurança na Era Atômica, por exemplo. Atualmente esse artifício parece ter se intensificado no cinema de ficção científica.



longa tradição da sátira literária.¹⁸

Em 1998, Alex Rivera foi agraciado com bolsa de US\$35,000 da Rockefeller Foundation e decidiu tornar *Why Cybracers?* um longa-metragem. O dinheiro serviu para a construção do robô campesino, mas foi insuficiente para o projeto total¹⁹. Em 2001, o roteiro de seu longa foi aceito pelo Sundance Institute e a partir de então, o projeto começou a ganhar fôlego. Um aspecto interessante na concepção do *cybracero* de Rivera é a aparência do conjunto homem-máquina, o qual lembra diretamente uma marionete, com fios pendendo da mão de um “titereiro mecânico” – no caso, da “mão invisível” do mercado neoliberal. Como no célebre *Metropolis* (1927), de Fritz Lang, a máquina opera o homem, e o tempo do trabalho e da mercadoria subordinam os ritmos circadianos. O *cybracero* é uma metáfora do trabalhador reificado, reduzido a mera marionete, peça descartável.

Multi e Transculturalismo

Os temas da identidade cultural e dos fluxos migratórios parecem uma constante no cinema de

ficção científica contemporâneo²⁰. Contribuições interessantes sobre o assunto têm origem em produções (ou co-produções) dirigidas por europeus, latino-americanos ou asiáticos.

No cinema de FC, o multiculturalismo parece ter aportado há menos tempo, pelo menos na produção de maior alcance popular. Há cerca de dez anos, o interesse pelos entrecruzamentos entre ciência, tecnologia e culturas periféricas parece revigorado, com o deslocamento das narrativas de FC para cenários como um gueto em Londres (*Filhos da Esperança*), uma favela em Johannesburgo (*Distrito 9*), ou Tijuana e a zona de fronteira entre México e EUA (*Sleep Dealer*). Tal deslocamento geopolítico vai ao encontro de uma demanda reprimida do gênero, explicitada por Alex Rivera em sua entrevista a Dennis Lim, do *The New York Times*: “A ficção científica no passado sempre olhou para Los Angeles, Nova York, Londres, Tóquio (...) Nunca vimos São Paulo, Jacarta ou a Cidade do México. Nunca vimos o futuro do resto do mundo, onde a maioria da humanidade de fato vive” (LIM, 2009)

Noutras palavras, o cinema de ficção científica no contexto do *World Cinema* tem trazido especulações curiosas sobre a agenda social, política e econômica mundial, conforme podemos verificar em demais títulos que versam sobre questões de identidade

18 A relação entre sátira e FC remonta às origens da literatura de ficção científica, e a estratégia satírica tem sido ostensivamente resgatada pelo cinema de FC contemporâneo mais criativo, *Why Cybracers?* e *Sleep Dealer* incluídos. Sobre sátira e ficção científica, Booker e Thomas observam: “A sátira é um modo literário antigo e distinto que tipicamente emprega o humor para expor e criticar as vicissitudes de diversas práticas sociais ou políticas ou certos hábitos do comportamento humano. Em resumo, a sátira depende do fenômeno do estranhamento cognitivo no sentido de atingir seus efeitos. Nesse aspecto, ela tem muito em comum com a ficção científica, logo não surpreende que alguns dos mais importantes romances de ficção científica tenham sido abertamente satíricos em sua orientação.” (Booker and Thomas, 2009, p. 98).

19 Hoje, dois planos rodados sobrevivem atestando a tentativa.

20 Na literatura, a ficção científica multicultural tem um histórico relevante. Por exemplo, a cultura africana tem sido debatida por meio de obras como *Paradise* (1989) e *Kirinyaga* (1998), de Mike Resnick (que recria o Quênia e a cultura queniana), ou *The Evolution's Shore* (1995, originalmente publicado no Reino Unido como *Chaga*) e *Kirinya* (1998), de Ian McDonald. Em seus romances de FC, McDonald também já se voltou para a Índia de 2047, em *River of Gods* (2005), e o Brasil do passado, presente e futuro, em *Brasyl* (2007) (2009, p. 125). Autores afro-americanos, como a feminista Octavia Butler, ou o escritor e crítico Samuel R. Delany, também tratam de temas como África, escravidão, diáspora africana, miscigenação, sexualidade, homossexualismo etc., em algumas obras-primas da ficção científica, como *Babel-17* (1966), *The Einstein Intersection* (1967) e *Dhalgren* (1975), de Delany, ou a trilogia “Xenogenesis”, que abrange os romances *Dawn* (1987), *Adulthood Rites* (1987) and *Imago* (1989), de Butler.



e imigração, como *Código 46* (*Code 46*, 2003), de Michael Winterbottom, *Filhos da Esperança* (*Children of Men*, 2006), de Alfonso Cuarón, ou *Distrito 9* (*District 9*, 2009), de Neill Blomkamp.²¹

Em sua inspiração materialista ou marxista, *Sleep Dealer* também adere à problemática pós-colonial. Mais especificamente, formula uma crítica ao imperialismo norte-americano, valendo-se dos instrumentos de um gênero que já foi substancialmente associado à ideologia imperialista (negativa ou positivamente). A orientação marxista, a estética realista e o discurso anti-imperialista de *Sleep Dealer* alinham o filme de Rivera a uma safra contemporânea de filmes de ficção científica internacionais, de caráter mais “autoral”, orçamento mais “moderado” e contexto de produção mais cosmopolita ou transnacional.

Em sua inspiração materialista ou marxista, *Sleep Dealer* também adere à problemática pós-colonial. Mais especificamente, formula uma crítica ao imperialismo norte-americano, valendo-se dos instrumentos de um gênero que já foi substancialmente associado à ideologia imperialista (negativa ou positivamente).

Assim como os já citados *Filhos da Esperança* e *Distrito 9*, *Sleep Dealer* é representativo de um grupamento de filmes revigorados dentro do cinema de FC contemporâneo, com forte orientação realista,

²¹ *Distrito 9* é uma alegoria sobre o apartheid em que alienígenas cumprem o papel de minoria segregada. Assim como *Sleep Dealer*, *Distrito 9* deriva de um *mockumentary* anterior, *Alive in Joburg* (2005), também escrito e dirigido por Blomkamp. *Filhos da Esperança* é uma adaptação do romance *The Children of Men* (1992), de P. D. James, e descreve um futuro próximo em que a humanidade é estéril, condenada à extinção. Num cenário decadente de imigração ilegal, segregação racial e repressão a grupos terroristas, uma jovem africana é encontrada miraculosamente grávida. Mas o filme mais semelhante a *Sleep Dealer*, embora sob outra perspectiva, talvez seja mesmo *Código 46*, o qual também versa sobre trabalho ilegal num cenário de Estados fortificados, remake pós-moderno do *Édipo-Rei* (427 a.C.) de Sófocles, atravessado pelo tema da clonagem.

marxista e multicultural – talvez, melhor dizendo, transcultural²². Nesse sentido, tal safra de filmes contribui para o resgate da vocação universalista original da literatura de FC, um gênero naturalmente contestador de fronteiras, classes e definições.²³

²² Devemos assinalar aqui a distinção entre os conceitos de multiculturalismo e transculturalismo. Stuart Hall explica que “O multiculturalismo refere-se a estratégias e políticas adotadas para governar ou administrar problemas de diversidade e multiculturalidade gerados pelas sociedades multiculturais. É normalmente utilizado no singular significando a filosofia específica ou a doutrina que sustenta estratégias multiculturais” (HALL, 2003, p. 52). Segundo Cláudia Álvarez (2012), “Por oposição à ênfase do multiculturalismo na *coexistência* de uma pluralidade de culturas, o transculturalismo distingue-se por realçar a *mistura* de diversas culturas na contemporaneidade. Enquanto o primeiro conceito estabelece fronteiras de reconhecimento e institucionalização das múltiplas culturas que coexistem entre si, o transculturalismo salienta a fluidez dessas fronteiras.” (disponível em <http://www.arte-coa.pt/index.php?Language=pt&Page=Saberes&SubPage=ComunicacaoE LinguagemCultura&Menu2=Autores&Slide=122>)

²³ M. Keith Booker e Anne-Marie Thomas observam que, “Em seu potencial de imaginar tanto a ‘Alteridade’ quanto alternativas ao status quo, a ficção científica tem se provado uma literatura tão eficiente em desconstruir a categoria de raça quanto a de gênero.” (2009, p. 124). Um filme como *Sleep Dealer* opera dentro desse circuito. No âmbito da literatura de ficção científica multicultural (ou pós-colonial), Booker e Thomas observam ainda que “Adicionalmente, nos últimos anos escritores pós-coloniais têm começado a se voltar à FC para expressar o estranhamento dos encontros históricos de suas sociedades com a modernidade ocidental. Ao menos para leitores ocidentais, as perspectivas desses autores produzem um duplice estranhamento cognitivo porque eles escrevem de posições culturais não-ocidentais, ao mesmo tempo em que empregam recursos cognitivos usuais da ficção científica como um gênero.” (2009, p. 124) O diagnóstico de Booker e Thomas pode ser facilmente transposto para o contexto cinematográfico, com diretores e roteiristas “pós-coloniais” que recorrem à FC enquanto ferramenta de expressão das ansiedades e estranhezas inerentes ao encontro de culturas não-ocidentais com a modernidade ocidental. Da mesma forma, esses profissionais e artistas do meio cinematográfico também trabalham de uma posição não-ocidental (ou “transportam” essa posição, tornada explícita pelo modo com que seus filmes são enunciados), ao mesmo tempo em que manipulam recursos característicos da FC enquanto gênero classicamente atado à modernidade ocidental. Não há dúvida de que um realizador como Rivera se encaixa nessa categoria. Muito antes de *Sleep Dealer* e demais filmes contemporâneos, o mesmo processo já podia ser detectado em títulos como *Brasil Ano 2000* (1969), de Walter Lima Jr., ou *Parada 88: Limite de Alerta* (1978), de José de Anchieta.



Considerações finais

De forma esquemática, poderíamos dizer que *Sleep Dealer* nos ajuda a concluir os seguintes aspectos a respeito do cinema de ficção científica contemporâneo:

1) O interesse por temas da agenda social, política e econômica mundial, em extrapolações de caráter especulativo, em geral com viés documentário.

2) A recorrência a três assuntos em especial: Estado policial (terrorismo implícito), imigração e vicariedade.

3) A força do olhar periférico ou da apropriação de um gênero, supostamente americano em essência (conforme defende John Baxter em *Science Fiction in the Cinema*, 1970, a meu ver equivocadamente), por artistas não-americanos.

4) Declínio do *blockbuster* face a iniciativas economicamente menos ambiciosas, porém, por vezes mais inspiradas e criativas, renovadas por uma abordagem mais cosmopolita.

5) Importância da tecnologia digital como ferramenta de acesso a um cinema de FC mais independente e, eventualmente, mais cosmopolita.

6) Abertura de outra via para o cinema de ficção científica mexicano, menos dependente de “âncoras” culturais locais e estratégias de paródia do padrão norte-americano, e mais universalizado, talvez a exemplo da cinematografia equivalente na Argentina.

Sleep Dealer é uma ficção extrapolativa do cenário contemporâneo inserido no vasto contexto das distopias cinematográficas de FC, herdeiras da tradição distópica da literatura. A distopia ou anti-utopia talvez seja o *locus* onde as relações entre ficção científica e realidade ficam mais evidentes,

sobretudo quando se recorre à estilística satírica.²⁴

Em resumo, *Sleep Dealer* é um filme essencialmente híbrido em diversos aspectos²⁵, a começar por seu caráter de co-produção, mas

24 Conforme assinalam Booker e Thomas, “Se sociedades utópicas são tipicamente projetadas para permitir a máxima realização do potencial humano individual, sociedades distópicas impõem condições opressivas que interferem nesta realização. Tais condições opressivas são geralmente extensões ou exageros das condições que já existem no mundo real, permitindo que o texto distópico critique situações da realidade colocando-as num contexto não-familiar de uma sociedade ficcional extrema.” (2009, p. 65) Esse é o caso de *Sleep Dealer* e demais filmes de FC recentes, os quais dão prosseguimento à escalada do cinema de FC distópica, que tem início nos anos 1920 (em filmes como *Metropolis*, 1927, de Fritz Lang, e *Things to Come*, 1936, de William Cameron Menzies), mas que ganha novo fôlego a partir dos anos 1970 nos EUA, incorporando temas como ambientalismo, capitalismo selvagem, estados tecnológicos totalitários e discriminação de minorias. Em títulos como *Laranja Mecânica* (1972), de Stanley Kubrick, *Soylent Green* (1973), de Richard Fleischer, *Rollerball* (1976), de Norman Jewison, ou *Logan’s Run* (1976), de Michael Anderson – este último, diretor de *1984* (1984), adaptação do romance homônimo de George Orwell. Nos últimos anos, o cinema independente e o mercado de co-produções tem injetado sangue novo na linhagem distópica do cinema de FC, por meio do trabalho de artistas e profissionais das mais diversas nacionalidades e origens – caso do próprio Rivera, americano de origem latina, ou Alfonso Cuarón, chileno de nascimento baseado na Espanha. E Carl Freedman nos recorda que mesmo as utopias negativas/distopias – como *1984* (1949), de George Orwell, ou *The Handmaid’s Tale* (1985), de Margaret Atwood -, mantêm seu elo de afinidade com o marxismo: “Tais trabalhos são claros alertas contra sistemas sociais maléficos como os dos mundos inventados que os autores descrevem: porém alertas que são geralmente lançados não a partir de qualquer aceitação do status quo mas, ao contrário, de um senso de que as tendências que atingiram culminância extrema na ficção já estão presentes na realidade em nível alarmante.” (Freedman, 2009, p. 123)

25 Parecem atravessar o filme de Alex Rivera uma série de discursos entrecortados, pensamentos de autores como Garcia Canclini (*Culturas Híbridas*, São Paulo: Edusp, 2006), Manuel Castells (*A Sociedade em Rede*, São Paulo: Paz e Terra, 2007), Henry Jenkins (*Cultura da Convergência*, São Paulo: Aleph, 2008) e Zygmunt Bauman (*Identidade*, São Paulo: JZE, 2005), para nos determos em apenas alguns autores. Por falar em Bauman e sua idéia de identidade multifacetada, “poli-identidade” ou mesmo “identidade líquida”, o personagem Rudy Ramirez é exemplar. Filho de imigrantes mexicanos, o militar americano é o indivíduo cindido por excelência entre a etnia e a cultura, o “lado de cá” e o “lado de lá”, o passado e o presente, o dever e a culpa. Ele fala espanhol e inglês fluente e simultaneamente. Termina exilado, ou entregue à busca romântica de uma herança recalçada.



especialmente pelo olhar periférico que lança sobre a agenda social, política e econômica atual, mobilizando diversos vetores de pensamento (e.g. idéias de Garcia Canclini, Manuel Castells, Henry Jenkins, Zygmunt Bauman), num amálgama de referências imagéticas (Gibson, Dick, *Blade Runner*, *Minority Report*).

Outra hipótese que sugerimos aqui é a de que uma certa parcela do cinema de ficção científica tem se beneficiado da sutil “vocalização realista” e “documentária” do gênero, oferecendo novas e curiosas formas de registro das contradições sociais contemporâneas. Segundo o teórico marxista Adolfo Sánchez Vázquez:

Chamamos arte realista a toda arte que, partindo da existência de uma realidade objetiva, constrói com ela uma nova realidade que nos fornece verdades sobre a realidade do homem concreto que vive numa determinada sociedade, em certas relações humanas histórica e socialmente condicionadas e que, no marco delas, trabalha, luta, sofre, goza ou sonha. (2011, p. 32)

Sleep Dealer seria um bom exemplo de filme de ficção científica contemporâneo de extração realista/marxista, de certa maneira análogo – guardadas as devidas proporções – a um determinado tipo de “romance socialista”²⁶. Dessa forma, a afinidade entre a ficção científica – literária

26 Referimo-nos aqui a “romance socialista” essencialmente no sentido proposto por Friedrich Engels. Em carta de Engels a Margaret Harkness, autora de *A City Girl* (1887), o co-autor de *O Manifesto Comunista* tece alguns comentários sobre realismo literário e o romance socialista. Segundo Engels, o realismo significa, além da veracidade dos detalhes, reproduzir caracteres típicos em circunstâncias igualmente típicas. (2010, p. 67). O pensador alemão elogia Balzac como exemplo de um “mestre do realismo” maior que Zola, por ter desenvolvido em sua *Comédia Humana* “a mais extraordinária história realista da sociedade francesa, narrando, ano a ano e como se fora uma crônica, os costumes imperantes entre 1816 e 1848.” (Engels, 2010, p. 68). Os comentários de Engels na referida carta deixam entrever sua predileção por um certo “documentarismo” socialmente consciente.

ou audiovisual – e o Marxismo, evidente na motivação utópica comum a ambos (Cf. CSICSER-RONAY JR. 2003, p. 113), abrange também, no nível formal e talvez ainda mais simples, o papel e relevância da acuidade documental tanto para um gênero quanto para uma filosofia. Se logicamente não podemos falar de um realismo baziniano em filmes moldados segundo normas e princípios narrativos do cinema hollywoodiano²⁷, por outro lado poderíamos arriscar a análise de um certo “realismo lukácsiano” em filmes como *Sleep Dealer*, obras dotadas de um conjunto complexo e abrangente de relações entre o homem, a natureza e a história, no contexto típico de um determinado período histórico – no caso, o capitalismo pós-industrial da Guerra ao Terror, pós-11 de setembro (Cf. EAGLETON, 2011, p. 57).²⁸

Contudo, o impulso marxista e multicultural de *Sleep Dealer* parece circunscrito ao nível de seu conteúdo, não influenciando significativamente sobre sua forma. A despeito de seu discurso contestatório, o filme parece preservar-se nos moldes do cinema de ficção científica norte-americano, o mais identificado com as forças de dominação que Rivera procura desvendar. Poderíamos observar portanto uma suposta “contradição” entre forma e conteúdo em *Sleep Dealer* (normas e princípios narrativos hollywoodianos vs. Discurso político contra-hegemônico), assim como entre o discurso político assumido pelo filme de Rivera – contra-hegemônico,

27 O realismo de Hollywood, para alguns mais exatamente o naturalismo ou ilusionismo, difere formalmente do realismo cinematográfico preconizado pelo crítico francês André Bazin, autor de *Qu'est-ce que le Cinéma?* (1962) e um dos mais influentes pensadores do realismo cinematográfico no século XX.

28 A despeito de quaisquer revisões ou relativizações aplicáveis à teoria crítica de Georg Lukács, notadamente sua noção de “realismo”, uma investigação mais detalhada das contradições internas e dialógicas em filmes como *Why Cybraceros?* e *Sleep Dealer*, bem como de um suposto realismo lukácsiano em filmes de ficção científica contemporâneos, mereceria atenção específica em etapa subsequente ao breve trabalho aqui apresentado.



inclusivo, multicultural – e a caracterização de seus personagens.²⁹ Nesse sentido, *Sleep Dealer* perderia o ímpeto formal mais identificado com o proletariado, manifesto em *Why Cybracers?*, em favor de uma comunicação maior com o grande público, uma maior inserção no mercado. Dessa forma, acaba alinhado à controversa estratégia da indústria audiovisual hegemônica de cooptar o cinema independente. Tal observação, no entanto, ainda carece de análise mais aprofundada.

De toda maneira, após um exame mais detido de *Sleep Dealer*, fica nítido o discurso de inspiração marxista embutido na fábula, o enfoque nas relações de trabalho profundamente afetadas por tecnologias que implodem a esfera individual privada em favor de um alargamento da esfera pública governada pelo capital. Enfim, uma especulação distópica não muito distante da realidade, em que a exploração capitalista ultrapassa radicalmente não só as fronteiras nacionais e institucionais, mas também as fronteiras do corpo – o corpo enquanto ferramenta explícita a serviço de interesses privados.

29 O aspecto do “design” dos personagens é particularmente interessante na análise das contradições de *Sleep Dealer*. *Why Cybracers!* é uma sátira que assume retórica panfletária (paródica), e nesse sentido não apresenta protagonistas – um filme de propaganda sem personagens principais. *Sleep Dealer*, por sua vez, para expandir e adequar o discurso político de *Why Cybracers?*, necessita recorrer a personagens principais bem delineados, o “motor” narrativo de um cinema ideologicamente alinhado aos valores burgueses mais enraizados no capitalismo (industrial ou pós-industrial). De toda maneira, o que Marx e Engels observam em relação a Balzac poderia ser transposto para casos contemporâneos como o do cineasta Alex Rivera. Devemos lembrar também que Lênin já houvera comentado a respeito do uso de formas pré-revolucionárias na veiculação de conteúdos revolucionários (Cf. Eagleton, 2011).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

ÁLVAREZ, Cláudia. Transculturalismo, disponível em <http://www.arte-coa.pt/index.php?Language=pt&Page=Saberes&SubPage=ComunicacaoELanguagemCultura&Menu2=Autores&Slide=122> (acesso em 04/05/2012)

BOOKER, M. Keith e THOMAS, Anne-Marie. *The Science Fiction Handbook*. Chichester/Oxford/Malden: Wiley-Blackwell, 2009.

EAGLETON, Terry. *Marxismo e Crítica Literária*. São Paulo: Editora Unesp, 2011.

FLUSSER, Vilém. *Ensaio sobre a Fotografia: Para uma filosofia da técnica*. Lisboa: Relógio D'Água, 1998.

FREEDMAN, Carl. *Marxism and Science Fiction*. In: GUNN, James; BARR, Marleen S.; and CANDELARIA, Mathew (eds.) *Reading Science Fiction*. London: Palgrave, pp. 120-32, 2009.

HALL, Stuart. *Da Diáspora: Identidades e Mediações Culturais*. Belo Horizonte/Brasília: Ed.UFMG/UNESCO, 2003.

JAMESON, Fredric. *Progress Versus Utopia; or, Can We Imagine the Future?* *Science Fiction Studies* n.27, v. 9, part 2, July 1982, disponível em <http://www.depauw.edu/sfs/backissues/27/jameson.html>.

LIM, Dennis. *At the Border Between Politics and Thrills*. *The New York Times*. 15/03/2009. Disponível em <http://www.nytimes.com/2009/03/15/movies/15denn.html>

REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS:

Why Cybracers?. RIVERA, Alex. EUA: 1997. 5 min.

Sleep Dealer. RIVERA, Alex. EUA: 2008. 90 min.

Cibertíteres: Sobre um possível discurso marxista nos filmes de Alex Rivera
Alfredo Suppia
Igor Oliveira

Data do Envio: 2 de março de 2012.

Data do aceite: 3 de maio de 2012.

