



Zanzalá

Homepage da revista:

<https://periodicos.ufjf.br/index.php/zanzala/index>



Janaina Overdrive

de Mozart Freire (2016)

por Isabella Herling¹ e Larissa Kilian²

Sobrevivência *queer* na distopia fortalezense

Janaina Overdrive é um curta-metragem brasileiro de 2016, dirigido por Mozart Freire³. O filme foi realizado como trabalho de conclusão do curso de Realização Audiovisual da Vila das Artes, em Fortaleza, participando de festivais como Fantaspoa 2017 e Cine Ceará 2016, no qual foi premiado, assim como no Festival do Rio 2016, Festival Internacional de Cinema de Pernambuco 2016 e Goiás Horror Film Festival 2016. Atualmente está disponível na conta do Vimeo de seu diretor, assim como no YouTube em canais com conteúdo voltado a exibição de curtas-metragens.

Janaina é uma transciborgue⁴ e trabalhadora sexual que luta para sobreviver ao domínio da Corporação, que quer desligá-la e substituí-la por um modelo com hardware e software mais atualizados. Ela busca a liberdade tentando fazer o upload da sua mente para a internet, sendo perseguida pelos executivos-clone da Corporação. Durante seu processo de fuga, ela navega pelo submundo da metrópole com os contrastes entre a tecnologia e pobreza, com detalhes e referências à cultura local cearense, passando por personagens como “ciberrappers”, ciborgue skinhead, cafetina punk e um pastor de dados. Na busca pelo terminal pirata para realizar sua transferência, ela encontra tais personagens, realizando funções e obtendo informações que a levam em sua jornada.

¹ Isabella Herling é mestranda do programa de pós-graduação em Multimeios pelo Instituto de Artes da Unicamp. Possui bacharelado em Imagem e Som pela UFSCar, com ênfases em Direção e Direção de Fotografia.

² Larissa Kilian é mestranda do programa de pós-graduação em Multimeios e possui bacharelado em Comunicação Social Midialogia, ambos pelo Instituto de Artes da Unicamp.

³ Mozart Freire é um cineasta (também professor e sociólogo) cearense. Além de Janaina Overdrive (2016), dirigiu mais dois curtas: Pop Ritual (2019) e Cinemão (2015). Todos disponíveis em <https://linktr.ee/mozartfreire>.

⁴ Ciborgue é “um híbrido de máquina e organismo” (Haraway, 2000, p. 36).

Entre todos esses personagens, assim como cenários, figurinos e caracterizações em geral, residem várias referências clássicas ao gênero de ficção científica que classifica o filme. O título do filme em si já traz a referência ao livro *Monalisa Overdrive*, terceiro livro da trilogia *Sprawl* de William Gibson, romance *cyberpunk* estruturador do gênero. O filme segue ainda com referências a esse universo dominado pela tecnologia, que apesar de apresentar conveniências, também retrata novas formas de controle e opressão ao ser dominada por uma elite econômica-social; seja em referência na iluminação utilizada, pouco natural e voltada para uma iluminação colorida como leds, seja em personagens como a Cafetina Punk, que em sua caracterização e maquiagem lembra a Pris de *Blade Runner*, ou ainda, e principalmente, no executivo-clone da Corporação, que poderia ser visto como uma alusão ao Agente Smith de *Matrix*, se diferenciando dos demais personagens com sua caracterização sóbria baseada somente no seu terno sem demais adereços. Tratando da cenografia, essa é repleta de típicos ideais *cyberpunk*, com fios, cabos, telas e demais itens identitários do gênero que se juntam a iluminação e personagens. Tudo isso, porém, tem o acréscimo de uma versão brasileira do assunto, seja nas falas, nas escolhas de locações, como a festa que é referência a uma conhecida festa fortalezense chamada Dança das Sombras, nos ciborgues deitados em redes ou na banda escolhida para a trilha sonora; assim como apresentam questões *Queer* para a discussão, não só pela Janaina ser uma transciborgue e trabalhadora sexual, mas pela utilização do gênero do *cyberpunk* que dá abertura para a construção de um ambiente que questiona a heteronormatividade e demais construções sociais a partir de seus ciborgues e robôs.

Em *Metamorphoses of Science Fiction* (1979), Darko Suvin define a ficção científica como "um gênero literário cujas necessidades e condições são a presença e a interação de estranhamento e cognição, em que os dispositivos formais principais são uma estrutura imaginativa alternativa à do ambiente empírico do autor." (SUVIN, 1979, pg. 375, Tradução nossa). Estranhamento (*Estrangement*) seria a ambientação da história, cuja realidade deve ser diferente da de quem a escreveu. Cognição (*Cognition*) seria uma lógica rigorosa e consistente da narrativa.

Pode-se definir *Janaina Overdrive* como uma ficção científica não apenas por seus elementos estéticos (luzes neon, cabos, fios e telas expostos) em um universo repleto de ciborgues onde é possível fazer o upload da sua consciência para a internet (*estrangement*), mas também por fazer o uso de elementos tecnológicos/*cyberpunk* para realizar um debate coerente de questões que são relevantes para a nossa realidade (*cognition*): corpo, gênero, uso da tecnologia como instrumento de dominação, capitalismo. Em *The Carrier Bag Theory of Fiction* (1986), Ursula K. Le Guin também define ficção científica:

Ficção científica propriamente concebida, como toda ficção séria, mesmo que engraçada, é uma maneira de tentar descrever o que de fato está acontecendo, o que as pessoas realmente fazem e sentem, como as pessoas se relacionam com tudo que acontece neste

vasto saco, neste ventre do universo, neste útero de coisas que virão a ser e nesta tumba de coisas que já foram, esta história sem fim. (LE GUIN, 1986, pg 170. Tradução nossa).

O curta aborda esse nível de identificação ao tratar de temas como liberdade, autonomia corporal, direito de escolha, liberdade sexual, questões de gênero. Ao abordar a distopia *cyberpunk*, as questões de gênero e sexualidade através da transciborgue trabalhadora sexual, uma figura marginalizada que se opõe a sociedade cis-heteronormativa não só por existir, mas por desfrutar da sua existência, e por lutar por sua liberdade ‘de cu e de sistema’; Janaína Overdrive une a ficção científica com a teoria *queer*.

A teoria *queer* surge nos anos 80. O termo “queer” é apropriado e ressignificado, de difícil tradução, podendo em língua portuguesa ser algo como algo esquisito, estranho, excêntrico ou extraordinário. Era inicialmente usado na língua inglesa como um insulto a aqueles fora do padrão heteronormativo, e com a apropriação do termo há sua positivação e mudança do discurso de poder.

a proposta é dar um novo significado ao termo, passando a entender queer como uma prática de vida que se coloca contra as normas socialmente aceitas. (COLLING, 2007, pg. 01).

Os primeiros estudos *queer* partiram dos estudos gays, lésbicos e principalmente de teoria feminista, sendo inclusive Judith Butler, apontada como uma das precursoras e mais importantes estudiosas dessa área. Os estudos *queer* aprofundam o estudo de gênero, sua performatividade e critica a norma heteronormativa, adotando uma postura de não assimilação. Uma estratégia comum no ativismo gay da época, assim como até hoje, é comparar e demonstrar a igualdade entre homossexuais e heterossexuais, enquanto o *queer* surge para demonstrar que o próprio padrão de normalidade é criado e heteronormativo, que a homossexualidade não tem a necessidade de se encaixar nessa norma, portanto abraça todas as características que o termo *queer* insultava. O *queer*, portanto:

adota a etiqueta da perversidade e faz uso da mesma para destacar a ‘norma’ daquilo que é normal’, seja heterossexual ou homossexual. Queer não é tanto se rebelar contra a condição marginal, mas desfrutá-la (GAMSON, 2002 *apud* COLLING, 2007, p. 02).

O ciborgue, que é como a personagem principal é retratada, começou a ser estudado já nos anos 60 pela cibernética, sendo nessa década que foi usado pela primeira vez o termo “*cyborg*” a partir da junção das palavras “*cybernetic*” e “*organismo*”. Atualmente está também na área de estudos pós-humanos e é estudado também como é a performance e a construção do ciborgue e do sujeito pós-humano.

O robô e o ciborgue⁵, na sua essência, por se tratar de uma construção artificial, escancara e questiona a construção social do gênero e de normas, se aproximando muito dos questionamentos *queer*.

⁵ “Tal perspectiva provém de uma classificação tradicional que Patricia Warrick apresenta logo na introdução de seu estudo

Inclusive, os estudos do pós-humano e do ciborgue, assim como uma das autoras mais importantes nesses estudos, Donna Haraway, vieram dos estudos e teorias feministas, do mesmo modo e na mesma época que a teoria *queer* também se formava. Ambos, portanto, questionam a formação e normas estabelecidas, em áreas e com focos de pesquisas diferenciados.

O *queer* é facilmente aceito na academia e se faz presente nas mais diversas áreas. No cinema, a teoria aparece em filmes já concebidos como *queer*, principalmente a partir do “New Queer Cinema”. Mas o *queer* não é uma teoria cinematográfica, portanto o cinema *queer* pode ser entendido de forma muito mais ampla. Não há um único gênero para o cinema *queer*, com características específicas para ser produzido ou como retratar pessoas e personagens *queer*. Seria além disso um cinema que, lido por essa teoria, abraça o extravagante e estranho, quebrando as normas de representação heteronormativas, repensando e criticando a construção social de gênero, sexualidade e sua performance, por exemplo. E por essa teoria é possível fazer uma leitura do *cyberpunk* justificando o curta cearense *Janaina Overdrive* se apresentar e reforçar enquanto *queer* não só pela narrativa e personagens, mas como se aproveita do próprio gênero.

Assim como o pós-humano e a cibernética, surge também o *cyberpunk* como uma subcultura e gênero inicialmente literário, que se estendeu a outras mídias, como o cinema. Considerado o marco inicial e criador desse gênero está a publicação do livro *Neuromancer*, do já citado William Gibson, em 1984, que popularizou o termo *cyberpunk*, criado somente um ano antes por Bruce Bethke. Esse livro deu início a trilogia *Spraw* do autor, que finaliza com o livro *Monalisa Overdrive*, de onde vem à referência do título do curta. O gênero como estruturado pelo autor retrata alta tecnologia e baixa qualidade de vida (STERLING. 1986), une a cibernética ao universo punk alternativo, tornando os indivíduos *cyberpunks* personagens que fogem do padrão e contrariam as normas impostas pela sociedade. Esse gênero é utilizado para questionar o controle de corporações e governos sobre os indivíduos e a sociedade, o estabelecimento dessas regras na qual os protagonistas das narrativas *cyberpunk* normalmente se desviam.

Logo, novamente há uma aproximação com o *queer*. O *cyberpunk* não é um gênero *queer*, mas pode ser facilmente interpretado dessa forma tanto pela formação da área de pesquisa do ciborgue e do pós-humano ser próxima, inclusive tendo a origem quase no mesmo ponto, quanto pelo gênero em si retratar uma cultura underground e um indivíduo alternativo que questiona seguir a norma estabelecida. Assim, um filme *queer* que se disponha trabalhar com o cinema de gênero ter escolhido partir do

The Cybernetic Imagination in Science Fiction Film: “Um robô é definido como uma máquina móvel feita de material não-biológico tal como metal, plástico, e dispositivos eletrônicos. O robô pode ser autocontrolado (ter um computador em seu interior), controlado remotamente (ter um computador externo que o comande), ou uma máquina intermediária, parcialmente autoativada e parcialmente controlada por dispositivo remoto. (...) robôs devem ser distinguidos de andróides, os quais são definidos como criaturas humanoides, projetadas por homens, feitas de material biológico. Robôs também são diferenciados dos *cyborgs* (uma fusão das palavras *cybernetic* e *organism*), os quais são definidos como entidades construídas pela junção de mecanismos a organismos biológicos.” A perspectiva de Warrick é correta, embora um tanto restritiva e objetiva demais à luz de novas análises da questão e frente ao desenvolvimento tecnológico constante (SUPPIA, 2002, p. 172).

referencial *cyberpunk* pode ser interpretado também pelo questionamento típico do gênero quanto às normas que seus personagens que não se encaixam no padrão quebram, e não um fruto do acaso.

A aproximação do *queer*, do ciborgue e o *cyberpunk* funciona como modo de reafirmar o filme ser *queer*, não sendo somente por retratar como protagonista uma personagem transexual e tratar de forma desviada da norma heteronormativa os personagens. Partindo agora para analisar mais especificamente do curta-metragem, há ainda outras características a serem analisadas que interagem com o *queer* e com o *cyberpunk*.

A estética do gênero foi popularizada pelo filme *Blade Runner* (1982), com muitas luzes coloridas, neon, roupas escuras e baseadas no punk, um ambiente escuro e perigoso da cidade quando fora dos centros que possuem todas as placas neon, também muito inspirado em filme *noir*.

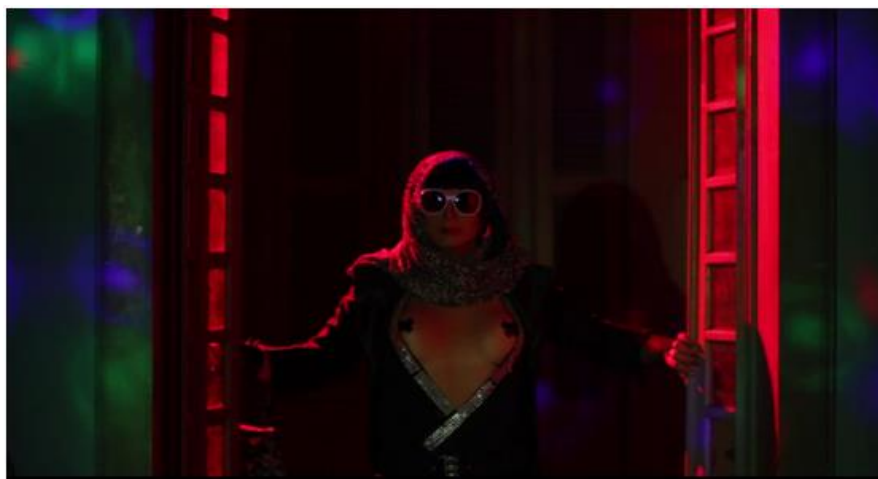


Figura 1: A personagem Janaina

Todas essas características são reproduzidas no curta como um todo: a cidade violenta, as luzes neon que a circundam, mas são feitas de um modo barato, sem grandes orçamentos de estúdios de Hollywood, demonstrando a baixa qualidade de vida das pessoas mesmo em um ambiente altamente tecnológico (característico do gênero *cyberpunk*). Assim, ele abraça a falta desta, a exagera e reafirma, tendo uma abordagem que poderia ser interpretada como “*camp*” dentro de uma leitura *queer*, um conceito pertencente aos estudos *queer*, mas não *queer* por si só.

O *camp* está muito presente nos estudos *queer* e foi bem definido no clássico ensaio de Sontag que está presente no livro *Contra a interpretação*. Neste, já no início do ensaio a autora explicita que “na realidade, a essência do *camp* é a sua predileção pelo inatural: pelo artifício e pelo exagero” (SONTAG, 1987). O *camp* é uma qualidade que pode ser encontrada em pessoas e nos mais diversos objetos, que foi bem integrado pela cultura *queer*, mas não faz parte exclusivamente dela. Ele participa dessa cultura porque reafirma o extravagante e estranho.

(...) o camp pode ser comparado com a fecheação, a atitude exagerada de certos homossexuais, ou simplesmente à afetação. Já como questão estética, o camp estaria mais a esfera do brega assumido, sem culpas. (LOPES, 2002 *apud* COLLING, 2007, p. 2).

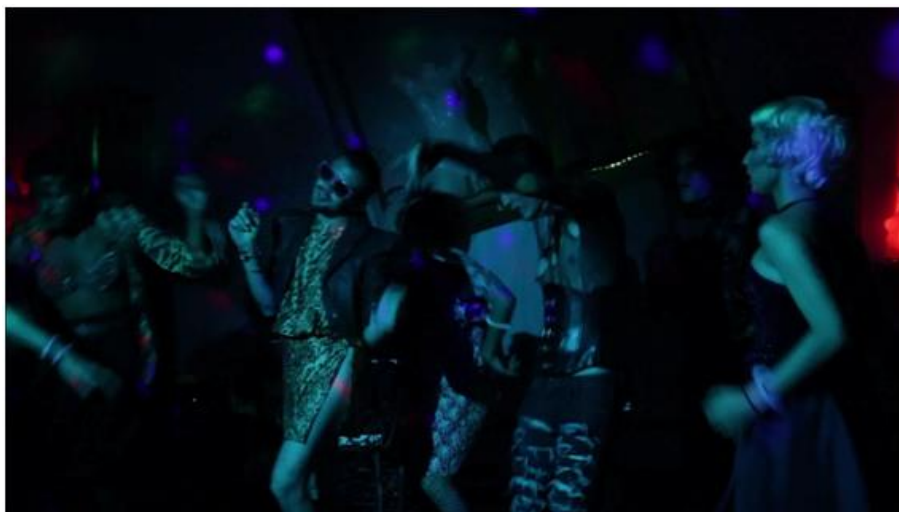


Figura 2 - o camp em *Janaina Overdrive*.

Assim, a adaptação *camp* da estética *cyberpunk* clássica é mais um dos modos como o curta dialoga com o *queer*. As roupas, as maquiagens, a própria locação e o modo de se movimentar dos personagens, como possível visualizar na figura 2, evoca o *camp* e enfatiza o *queer*. São roupas que trazem a inspiração punk, mas estão junto com as estampas de onça, o brilho, a falsidade do couro, das perucas e dos objetos tecnológicos; é uma festa que aparenta ser grande, mas tem cinco pessoas dançando de maneira específicas; e uma locação que é a típica casa brasileira com luzes baratas. E tudo isso é exagerado, escrachado e faz parte da construção do filme enquanto *queer*, e funciona. E pensando novamente o *cyberpunk* por uma lógica *queer*, pode-se questionar o quanto também a própria estética clássica não é por si só *camp*, ou pelo menos lhe faz referência também, com seus exageros tecnológicos, luzes e caracterizações. Citando *Blade Runner* novamente, há um exagero na cenografia que faz referência ao filme, como, por exemplo, uma reutilização e referência da maquiagem da androide Pris.



Figura 3 - À esquerda, Pris, de *Blade Runner*. À direita, personagem do curta *Janaina Overdrive*.

A ficção científica e a figura do ciborgue não são essencialmente *queer*, mas aqui se trata especificamente dessa abordagem quanto a esses temas, trazendo uma leitura desses a partir da teoria *queer*. Vale ressaltar, portanto, que só presença ou existência do ciborgue não extingue ou transforma as categorias de gênero como conhecemos e vivenciamos. A ficção científica, como já citado anteriormente, descrita por Le Guin tanto no seu texto *The Carrier Bag Theory of Fiction* (1986), assim como na introdução de seu livro *A mão esquerda da escuridão* (1976), não é uma imaginação do futuro, mas uma descrição do presente, de como as pessoas agem e sentem agora.

Por ser uma descrição do presente, inclusive, faz muito sentido um gênero de ficção científica se aproveitar de suas próprias ferramentas para discutir questões tão debatidas atualmente, como opressões relacionadas a gênero, sexualidade e classe social, unindo-se para isso com a teoria *queer*. O ciborgue não tem a premissa de acabar com o gênero por si só e no próprio curta, mesmo que *queer*, não há esse rompimento também. A personagem principal, inclusive, é apresentada como uma transciborgue, enfatizando seu gênero. A eficiência de seu plano, que consiste em transcender a vida física através do upload de sua mente como uma forma de salvação (e que frequentemente ultrapassa certas questões de gênero), é questionada, uma vez que somente a tecnologia não é capaz de tal mudança, já que própria é criada por e para humanos segundo seus contextos históricos-sociais, e a própria personagem no fim acaba não conseguindo atingir tal objetivo. Mas se tratando de ficção científica, uma imaginação do futuro com as vivências e questionamentos descritos sobre o presente, talvez essas reflexões atuais sobre gênero possam vir a desenvolver tecnologias que venham a ser utilizadas no futuro como instrumento de liberdade e mudança, e não de dominação.

Ficha técnica

Título: Janaína Overdrive

Ano de produção: 2016

Duração: 19 minutos

País: Brasil

Estado: Ceará

Direção e roteiro: Mozart Freire.

Produção: Ton Martins, Natasha Silva.

Elenco: Layla Kayã Sah, Euzébio Zlocowick, Jéssica Texeira, Felipe Nascimento, Graco Alves, Rc Campos, Hamilton Sales

Referências

- COLLING, L. “Teoria Queer” em ALMEIDA, Maria Cândida Ferreira (org.). *Mais definições em trânsito*. Salvador: Programa de Pós-Graduação Multidisciplinar em Cultura e Sociedade, 2007. Disponível em: <http://www.cult.ufba.br/maisdefinicoes/TEORIAQUEER.pdf>. Acesso em: 05/05/2021.
- GIBSON, W. *Neuromancer*, São Paulo: Editora Aleph, 1991.
- HARAWAY, D.J. “Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX” em TADEU, Tomaz (org. e trad.). *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autêntica, 2000. p. 33-118.
- LE GUIN, U. *The left hand of darkness*. Nova Iorque: Ace Book, 1976.
- LE GUIN, U. *Dancing at the Edge of the World*. Nova Iorque: Grove Press, 1986.
- SUPPIA, A. *A Metrópole Replicante: de Metropolis a Blade Runner*. Dissertação de Mestrado. Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes, Campinas, SP. 2002.
- SONTAG, S. *Contra a interpretação*. Porto Alegre: LPM, 1987.
- STERLING, B. “Preface” em GIBSON, Willian. *Burning Chrome*. Londres: Harper Collins, 1986.
- SUVIN, D. *Metamorphoses of science fiction: on the poetics and history of a literary genre*. New Haven: Yale University Press, 1979.