

UNIVERSIDADE PAULISTA - UNIP
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

MARTA BEATRIZ CONCEIÇÃO GUEDES

**TECNOIMORTALIDADE:
A INUTILIDADE DO CORPO E A REDUÇÃO SIMBÓLICA DO IMAGINÁRIO DA
IMORTALIDADE A PARTIR DA SÉRIE ALTERED CARBON**

SÃO PAULO

2024

MARTA BEATRIZ CONCEIÇÃO GUEDES

**TECNOIMORTALIDADE:
A INUTILIDADE DO CORPO E A REDUÇÃO SIMBÓLICA DO IMAGINÁRIO DA
IMORTALIDADE A PARTIR DA SÉRIE ALTERED CARBON**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Paulista – UNIP, como requisito para obtenção do título de Mestre em Comunicação, sob orientação do Profa. Dra. Malena Contrera.

SÃO PAULO

2024

Guedes, Marta Beatriz Conceição.

Tecnoimortalidade: a inutilidade do corpo e a redução simbólica do imaginário da imortalidade a partir da série *Altered Carbon* / Marta Beatriz Conceição Guedes. - 2024.

125 f. : il. color.

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Paulista, São Paulo, 2024.

Área de concentração: Estudos de Mídia e Imaginário.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Malena Segura Contrera.

1. Corpo. 2. Morte. 3. Imortalidade. 4. Transumanismo.
5. Imaginário. I. Contrera, Malena Segura (orientadora). II. Título.

MARTA BEATRIZ CONCEIÇÃO GUEDES

**TECNOIMORTALIDADE: A INUTILIDADE DO CORPO E A REDUÇÃO
SIMBÓLICA DO IMAGINÁRIO DA IMORTALIDADE A PARTIR DA SÉRIE
ALTERED CARBON**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Paulista – UNIP, como requisito para obtenção do título de Mestre em Comunicação, sob orientação do Profa. Dra. Malena Contrera.

Aprovado em: ____/____/____

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Malena Segura Contrera
Universidade Paulista UNIP-SP

Prof. Dr. Jorge Miklos
Universidade Paulista UNIP-SP

Dr. Rodrigo Daniel Sanches
Centro Universitário UniMetrocamp - Wyden

*À morte.
Sem ela, não seríamos.*

AGRADECIMENTOS

À vida. É o que temos.

Ao mistério, que nos guia.

À minha mãe, Maria Tereza, por me dar a vida.

Aos meus filhos, Rafael e Pedro, por serem sementes.

À minha comadre, Monique, irmã de alma, por me ver além de mim.

Aos meus amigos, pela paciência pela minha ausência.

Aos professores da UNIP, gigantes em conhecimento.

Aos amigos encontrados na UNIP bem como a secretaria da Universidade, que tanto auxiliou no processo.

À minha orientadora, Malena, pela inspiração e transpiração.

Ao Leo, meu amigo, por me apoiar quando o coração duvidou do caminho.

Ao meu cãopanheiro de jornada, Lázaro, que me mostrou o que é a presença.

Ao meu corpo, por ter suportado o processo.

A mim, Marta, por não desistir de ser e estar.

À CAPES, por promover a aventura que é ser pesquisadora no nosso país.

Ao fim, e ao começo.

Feito Pra Acabar

*Quem me diz
Da estrada que não cabe onde termina
Da luz que cega quando te ilumina
Da pergunta que emudece o coração*

*Quantas são
As dores e alegrias de uma vida
Jogadas na explosão de tantas vidas
Veze tudo que não cabe no querer*

*Vai saber
Se olhando bem no rosto do impossível
O véu, o vento o alvo invisível
Se desvenda o que nos une ainda assim*

*A gente é feito pra acabar
Ah Aah
A gente é feito pra dizer
Que sim
A gente é feito pra caber
No mar
E isso nunca vai ter fim
Uh Uhhh*

Marcelo Jeneci

RESUMO

Este trabalho objetiva investigar as representações do corpo apresentadas na série *Altered Carbon*, desde a sua primeira manifestação, enquanto matéria orgânica, passando pela sua relação com o mito, até chegarmos à sua desmaterialização no corpo hologramático habitado por uma Inteligência Artificial. Além disso, é objeto teórico da investigação entender se a imortalidade tecnológica apresentada na série, e apregoada pelo movimento transumanista, se mostra como uma consequência da dessacralização do corpo. A problemática da dissertação é: em que medida a cosmovisão transumanista, refletida na série *Altered Carbon*, por meio do massivo investimento em ciência e tecnologia, vende a ideia de imortalidade tecnológica, com base no apagamento do corpo, reflexo do desencantamento do mundo. Seria a tecnoimortalidade a redução do valor simbólico do corpo e da transcendência decorrente da cultura mediática? A metodologia utilizada tem base na análise de conteúdo, de Bardin (1988). O primeiro capítulo apresenta a série *Altered Carbon*, veiculada na Netflix, sendo composta por duas temporadas, com 18 episódios no total. Neste capítulo ainda são apresentadas as principais personagens da série e como o corpo e a imortalidade são exibidos na ficção, por meio da análise das cenas mais relevantes para investigação do objeto da pesquisa. No segundo capítulo é feita uma digressão do corpo arcaico até o corpo hologramático, partindo do corpo mitológico e passando pelas categorias de corpos identificadas na série. O terceiro capítulo traz os conceitos simbólicos de morte e imortalidade, percorrendo o caminho desde a irrupção da imagem de imortalidade e sua simbologia, chegando ao atual desejo tecnófilo de imortalidade tecnológica. Utiliza-se de pesquisa no site IMDb para demonstrar a relevância do tema, bem como o aumento do número de produções mediáticas versando sobre imortalidade; pesquisa na *internet* de casos de tentativa de imortalidade ou de retardamento da morte; e ainda, usa-se pesquisas documentais (livros, documentários e notícias) com intenção de aprofundamento da virtualização do corpo em prol da imortalidade tecnológica. Fundamentalmente, o trabalho tem base nos conceitos de corpo, morte, imortalidade, consciência, tecnologia e transumanismo. Utiliza-se o paradigma da Complexidade de Morin (2011). O termo transumanismo é tratado com Estulin (2019) e Ferry (2018). O termo corpo e seu apagamento são discutidos por Keleman (2001), Le Breton (2013) e Contrera (2005). Imagem, Símbolo, Mito, Arquétipo e Imaginação são trazidos a partir de Jung (2008), Chevalier (2020), Eliade (2018). A morte é tratada a partir de Morin (1970, 1975). O termo imortalidade foi desenvolvido por Alexandre (2018, 2022), Baudrillard (2002), Jung (2022) e Eliade (2018). Consciência e Consciente são entendidos a partir de Jung (2013) e Neumann (2008). Iconofagia é tratado a partir de Baitello Jr. (2005).

Palavras-chave: Corpo. Imortalidade. Transumanismo. Imaginário. Iconofagia.

ABSTRACT

This work aims to study the representations of the body exhibited in the show *Altered Carbon*, since its first manifestation, while organic matter, passing through its relation with the myth, until arriving to its dematerialization in the hologrammatic body inhabited by an Artificial Intelligence. Furthermore, it is the theoretical object of the investigation to understand if the technological immortality presented on the show, and proclaimed by the transhumanist movement, shows itself as a consequence of the desacralization of the body. The problematic of the dissertation is: at what point the transhumanist cosmivision, reflected in the series *Altered Carbon*, through the means of the massive investment on science and technology, sells the idea of technological immortality, based on the vanishing of the body, reflex of the disenchantment of the world. Would technoimmortality be the reduction of the symbolic value of the body and of transcendence due to the media culture? The methodology used is based on Bardin's content analysis (1988). The first chapter presents the show, broadcast by Netflix, being composed of two seasons, with 18 episodes in total. In this chapter, the main characters and how the body and immortality are shown in fiction are still introduced, through the analysis of the most relevant scenes to the investigation of the research object. In the second chapter, a digression of the archaic body to the hologrammatic one is made, starting from the mythological body and passing through the categories of bodies identified in the series. The third chapter brings symbolic concepts of death and immortality, traversing the path since the irruption of the image of immortality and its symbolism, arriving at the current technophile desire of technological immortality. It is used, for research, the website IMDb in order to evidence the themes relevance, as well as the rise in the number of media productions versing about immortality; search on the internet of cases of attempts to immortality or delay of death; and also, documentary researches (books, documentaries, and news) are used with intention to deepen the virtualization of the body in favor of technological immortality. Ultimately, the work is based on the concepts of body, death, immortality, consciousness, technology and transhumanism. It is used the Complexity paradigm of Morin (2011). The term transhumanism is treated with Estulin (2019) and Ferry (2018). The term body and its vanishing are debated by Keleman (2001), Le Breton (2013) and Contrera (2005). Image, Symbol, Myth, Archetype and Imagination are brought from Jung (2008), Chevalier (2020), Eliade (2018). Death is treated from Morin (1970,1975). The term immortality was developed by Alexandre (2018,2022), Baudrillard (2002), Jung (2022) and Eliade (2018). Consciousness and Conscient are understood from Jung (2013) and Neumann (2008). Iconophagy is treated from Baitello Jr. (2005).

Keywords: Body. Immortality. Transhumanism. Imaginary. Iconophagy.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Abertura da Série	26
Figura 2 – Abertura da Série	26
Figura 3 – Abertura da Série	27
Figura 4 – Abertura da Série	27
Figura 5 – Abertura da Série	28
Figura 6 Tadeshi Kovacs	29
Figura 7 - Corpos pendurados e armazenados em sacos.....	30
Figura 8 - Laurens Bancroft	31
Figura 9 - Quellcrist Falconer	31
Figura 10 - Elias Ryker.....	32
Figura 11 - Kristin Ortega	32
Figura 12 - Transencapamento	33
Figura 13 - Pai que perdera sua filha em um atropelamento	34
Figura 14 - Poe.....	35
Figura 15 - A luta do casal.....	37
Figura 16 - Transferência da consciência de um preso para uma cobra.....	38
Figura 17 - Reileen Kawahara.....	40
Figura 18 - Prostituta da empresa “Cabeça nas Nuvens”	41
Figura 19 - Prostituta da empresa “Cabeça nas Nuvens”	41
Figura 20 - Kovacs	42
Figura 21 - Kovacs	42
Figura 22 - Trepp.....	42
Figura 23 - Círculo.....	44
Figura 24 - DIG-301	44
Figura 25 - Mãe tentando resgatar o corpo da filha.....	52
Figura 26 – Capa de Elias sendo descongelada para uso de Kovaks	54
Figura 27 - Substituição de braço humano por outro com capacidades sobre-humanas	61
Figura 28 - Reencapamento de uma criança no corpo de uma senhora.....	63
Figura 29 - Corpo criopreservado em câmaras criogênicas.....	64
Figura 30 - Kovacs se duplica	67
Figura 31 - Corpo sintético	69
Figura 32 - Pilhas de cartuchos no centro da cidade	70
Figura 33 - Corpos empilhados assassinados pelo regime nazista.....	70

Figura 34 - Lizzie Elliot.....	72
Figura 35 - Poe e seus demais colegas IAs.....	73
Figura 36 - Árvores Espirais Melodiosas destruídas pelos Matusas colonizadores ..	76
Figura 37 - Tigre oferecido como refeição pela família Bancroft em uma festa em sua mansão.	76
Figura 38 - Visão a partir de um veículo aéreo da casa da família Matusa dos Bancroft.	77
Figura 39 - Constructo.....	96
Figura 40 - Kovacs vendo-se no espelho após o reencapamento.....	97
Figura 41 – Poe em busca de Konrad Harlan	97
Figura 42 - Indivíduo ainda um pouco conectado com a matéria.....	99

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Palavra-chave “Imortalidade” no Gênero Ficção Científica.....	20
Tabela 2 - Categoria e Subcategoria de Corpo apresentadas em Altered Carbon.....	59

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	14
CAPÍTULO I – A SÉRIE	22
1.1 Primeira Temporada.....	25
1.2 Segunda Temporada.....	41
CAPÍTULO II – CORPO: DO SAGRADO AO HOLOGRAMA	46
2.1 O Corpo Arcaico.....	47
2.1.1 Corpo Mitológico.....	47
2.1.2 Corpo Sagrado: Corpo-Casa-Cosmos.....	49
2.2 Corpo Tecnológico ou Corpo como Vestígio.....	55
2.2.1 Corpo Material: Corpo Orgânico, Corpo em Suspensão, Corpo Clonado, Corpo Sintético.....	59
2.2.1.1 Corpo Orgânico.....	62
2.2.1.2 Corpo em Suspensão.....	64
2.2.1.3 Corpo Clonado.....	66
2.2.1.4 Corpo Sintético.....	68
2.2.2 Não Corpo: Corpo Virtual e Holograma.....	69
2.2.2.1 Corpo Virtual.....	71
2.2.2.2 Corpo Hologramático.....	73
CAPÍTULO III – IMORTALIDADES: DO SIMBÓLICO AO PRODUTO	75
3.1 Antes de tudo, a morte.....	75
3.2 A irrupção da imagem: a imortalidade.....	81
3.3 Imortalidade Simbólica.....	87
3.3.1 Imortalidade como transcendência.....	87
3.3.2 Transformação subjetiva.....	88
3.4 Iconomorfismo: Imortalidade Tecnológica.....	91
3.4.1 Imortalidade Virtual.....	95
3.4.2 Imortalidade Material.....	98
3.5 Imortalidade Tecnológica e Redução Simbólica.....	99
CONSIDERAÇÕES FINAIS	101
REFERÊNCIAS	103
ANEXOS	107
ANEXO A – Lista de Produções do site IMDb	107

INTRODUÇÃO

A humanidade desde os tempos imemoriais se preocupa com a matéria da morte e sua transcendência¹. Segundo Morin (1973), a consciência da morte para o neandertal possibilitou a sua evolução até o homo sapiens-demens, pois foi a partir dela que o homem adquiriu a noção de tempo e de transmutação de um estado em outro. É com essa consciência realista e psicológica da alteração do status da matéria, com a crença de que uma transformação resulta numa outra vida na qual mantém a identidade do transformado (renascimento ou sobrevivência do “duplo²”) que temos a indicação da irrupção do imaginário no real (Morin, 1973, p.102).

Até a modernidade, as narrativas sobre a imortalidade possuíam um caráter de transcendência, em que o homem aceitava a “imortalidade por procuração”, na expressão de Jean-Michel Besnier (2013), no artigo *D'un désir mortifère d'immortalité. À propos du transhumanisme*. Contudo, com o desenvolvimento da ciência e da tecnologia, a imortalidade está saindo do campo da fantasia para vir para o campo de “uma possível possibilidade”, o que é refletido de forma crescente nas produções midiáticas, em especial nas obras cinematográficas do gênero de ficção científica, do subgênero *cyberpunk*.

Nesse sentido, observamos que o que há de comum no imaginário da imortalidade transcendente, no imaginário dos tecnófilos futuristas e das obras ficcionais, é que o grande objeto é o corpo. Corpo esse que, a despeito de uma possível conservação, é separado da mente e vira mero adorno do que “realmente importa”: consciência racional. Sentimentos, emoções, sensações são esquecidas ou relegadas a um segundo nível em prol do ideal maquínico performático (Contrera, 2004), o que faz parte do ideal transumano de futuro (Estulin, 2019).

Assim, a representação do corpo, que vai do ser humano aumentado até o homem virtual e hologramático, não se apresenta apenas na ficção, mas é objeto do Projeto 2045 (<http://2045.com/>), pautado na performance e na total separação entre corpo e mente (no sentido de consciência), com primazia desta, mas com um corpo pensado de forma paradoxal que, ao mesmo tempo em que é descartável, é editável,

¹ Aqui estamos falando de transcendência da vida pela vivência do sagrado de forma ritualística, pela qual o neófito tem em si revelado a perpetuidade da vida através de transformações e renovações. (Jung, 2016).

² A noção de duplo que surgiu a propósito da morte foi inserida por Edgar Morin ao entender que quando surge na psiquê humana a sombra de cada um de nós, surge a imagem (Contrera, 2002).

o que de certa forma reflete o ideal do capitalismo neoliberal de um ser humano informacional (Sibilia, 2002, p. 52).

Toda essa manifestação da tecnociência exhibe a dissociação entre corpo e mente, como se a consciência psicológica tivesse sido desenvolvida a despeito do corpo. Jung (2013), ao falar da consciência psicológica, entende que, por ser ao mesmo tempo o conhecimento e a certeza de um valor emocional, é um fenômeno complexo com base numa motivação consciente e inconsciente, o que revela um valor racional e uma referência subjetiva, corroborando o que Morin chamou da *imagem do duplo*.

Ou seja, imaginário, morte, transcendência e consciência são indissociáveis para o homo sapiens-demens. Contudo, os avanços da medicina e da ciência tecnológica têm subtraído o valor simbólico dessas imagens arquetípicas³ tão caras à nossa evolução. A partir do imaginário do projeto transumanista⁴, que pretende um humano aumentado e aperfeiçoado, a morte é entendida como um *problema*, um *erro de programação* e, por isso, pode ser *solucionado* pela ciência e tecnologia, o que para eles é apenas uma questão de tempo⁵.

Essa mudança de paradigma das questões humanas, que deixaram de ser apenas características, bem como da tecnofilia crescente, a aposta na imortalidade não é de surpreender. Várias empresas estão sendo criadas com esse objetivo, tais

³ Arquétipos, segundo Jung, são qualidades psíquicas hereditárias, que têm um tipo de forma e que podem ser separadas em categorias de faculdades imaginativas, *tipos*, de substâncias básicas das quais tudo é formado, *arque*, formando assim a palavra arquétipo.

⁴ Estulin (2019) define o transumanismo como “um sonho de ultra-alta tecnologia acalentado por cientistas da computação, filósofos, neurocientistas e muitos outros. O conceito baseia-se em avanços tecnológicos radicais para fortalecer o corpo humano, a mente e, em última análise, toda a experiência humana” (Estulin, 2019, p.192).

⁵ Luc Ferry, em seu livro *A revolução Transumana*, fala sobre esse imaginário solucionista que os transumanistas tem: “Essa convicção (...) segundo a qual o progresso das ciências e das técnicas vai poder “resolver todos os problemas do mundo” tornou-se tão forte no Vale do Silício que acabaram por dar-lhe um nome, por batizá-la como se fosse uma verdadeira doutrina filosófica: fala-se agora em “solucionismo” para designar essa fé tecnófila inabalável nas virtudes reencontradas do progresso. (...) De fato, como diz Schmidt (ex-CEO da Google), aproximadamente, todas as dificuldades que contaminam o planeta poderiam ser, segundo ele, encontrar uma solução favorável se quiséssemos investir ainda mais nas novas tecnologias: (...) a fome no mundo, a assistência domiciliar a pessoas dependentes, idosas ou que sofrem de deficiência, a velhice, e por que não a morte?” (Ferry, 2018, p.30).

como Calico⁶, Altos Labs⁷, Alcor⁸, Tomorrow⁹, Neuralink¹⁰, dentre outras, bem como milhares de dólares têm sido investidos em pesquisas¹¹ para o atingimento da meta de tecnoimortalidade.

O termo tecnoimortalidade foi cunhado para designar a emergência do imaginário tecnológico associado à imagem arquetípica da imortalidade. Trata-se de um reducionismo simbólico da imortalidade, que já fora encenada pela humanidade, num lugar de sacralidade e de transcendência.

Baudrillard (2002) afirma que esse desejo de imortalidade nada mais é do que saudade de um mundo antigo ou remorso eterno da individuação¹². Sabe-se que o mais antigo¹³ conto de imortalidade é a Epopeia de Gilgamesh¹⁴, pela qual o protagonista deseja alcançar a imortalidade após a perda de seu querido amigo, Enkidu, porém sem êxito. Gilgamesh procede a uma grande odisseia para encontrar a fonte da vida eterna, impulsionado pelo desejo de alcançar algum tipo de conforto frente à dor da perda. O mito de Osiris¹⁵ também traz a alegoria de imortalidade, em que o herói teve seu corpo esquartejado, e após a atuação de sua irmã-esposa Ísis,

⁶ Calico é uma companhia de biotecnologia estabelecida em 2013 pela Google e tem como objetivo principal o combate ao envelhecimento e às doenças associadas. Disponível em: <https://www.calicolabs.com/>.

⁷ Altos Labs é uma empresa de pesquisa em biotecnologia que tem como objetivo desenvolver terapias de extensão de vida que possam interromper ou reverter o processo de envelhecimento humano. Disponível em: <https://altoslabs.com>.

⁸ A Alcor Life Extension Foundation é uma organização sem fins lucrativos que defende a pesquisa e realiza a criopreservação de cadáveres e cérebros humanos em nitrogênio líquido após a morte legal, com a esperança de ressuscitá-los no futuro. Disponível em: <https://www.alcor.org>.

⁹ Tomorrow é uma companhia de biotecnologia especializada em criopreservação humana, tal como a Alcor. Disponível em: <https://www.tomorrow.bio/>.

¹⁰ Neuralink é uma empresa do bilionário Elon Musk e objetiva desenvolver interfaces cérebro-computador implantáveis.

¹¹ Vários milionários estão investindo suas fortunas na possibilidade da imortalidade. Dentre eles, recentemente, Mark Zuckerberg, o dono do Facebook, investiu 3 milhões de dólares em pesquisa de projetos criogênicos. A matéria pode ser acessada no link <https://revistapoder.uol.com.br/2022/04/19/milionarios-do-vale-do-silicio-seguem-investindo-fortunas-em-busca-da-vida-eterna/>.

¹² Sobre o tema, o autor continua falando que o ganho de consciência através da criação da imagem do duplo, da individuação, gera no homem uma nostalgia de quando era uno e que, por isso, seguiu nessa busca transcendente pela imortalidade, que hoje ganha contornos de ser possível materialmente. (Baudrillard, 2002, p.37).

¹³ Aproximadamente datado de 2150 anos Antes da Era Comum, conforme Silveira, Costa e Sagredo (2018).

¹⁴ Silveira, Costa e Sagredo (2018).

¹⁵ Silveira, Costa e Sagredo (2018).

ressuscitou transformado, como o rei dos mortos¹⁶. Por fim, não podemos esquecer da ressurreição de Cristo, que após ter sido crucificado e morto, ressuscitou¹⁷.

Em todas as histórias apresentadas, a imortalidade ocorre com um ganho de consciência, sendo parte da jornada do herói¹⁸. Não se trata de uma imortalidade imerecida, mas uma imortalidade transcendente e simbólica, que demonstra que a experiência de morrer é um preço que se paga para adquirir mais conhecimento sobre si mesmo. E vale ressaltar que nas três histórias trazidas acima a imortalidade conteve o corpo, e que foi a partir dele que ela se deu.

Na tecnoimortalidade o corpo é mero adereço, pois o que se combate é a sua decrepitude e seus vícios constitutivos. O conflito da tecnofilia é com o tempo e seus efeitos, e com aquilo que é natural no sentido do que é da natureza. Assim, Jung traz algumas reflexões sobre a *hybris*¹⁹ que incorremos ao não aceitarmos a nossa condição:

Nossa longevidade comprovada pelas estatísticas atuais é um produto da civilização. Entre os primitivos só excepcionalmente se chega a uma idade avançada. (...) É como se nossa consciência tivesse deslizado um pouco de suas bases naturais e não soubesse mais como se orientar pelo tempo natural. Dir-se-ia que sofreremos de uma *hybris* da consciência que nos induz a acreditar que o tempo de nossa vida é mera ilusão que pode ser alterada a nosso bel-prazer (Jung, 2000, p. 364).

Da mesma forma que a trajetória de um projétil termina quando ele atinge o alvo, assim também a vida termina na morte, que é, portanto, o alvo para o qual tende a vida inteira. Mesmo sua ascensão e seu zênite são apenas etapas e meios através dos quais se alcança o alvo que é a morte. Esta fórmula paradoxal nada mais é do que a conclusão lógica do fato de que nossa vida é teleológica e determinada por um objetivo. Não acredito que eu seja culpado de estar brincando aqui com silogismos. Se atribuímos uma finalidade e um sentido à ascensão da vida, por que não atribuímos também ao seu declínio? (Jung, 2000, p. 365).

Justamente essa significação que foi dada e subtraída do nascimento também foi usurpada da morte. Com a cultura de massas, estas imagens simbólicas

¹⁶ Cabe observar que não há a figura do duplo neste mito, mas a crença na eternidade tanto do corpo quanto da alma.

¹⁷ Como no mito de Osíris, o corpo e a alma são valorizados em detrimento da imagem do duplo. Porém, segundo Jung (2016, §218, p. 138), “o próprio Cristo é o símbolo supremo do imortal que está oculto no homem mortal”, ou seja, é atribuído um valor simbólico à dualidade morte-renascimento.

¹⁸ Campbell (1991) ao falar da jornada do herói afirma que este não é um ato de coragem, mas uma vida em termos de autodescoberta.

¹⁹ *Hybris* pode ser entendido como o desrespeito humano aos seus próprios limites, assumindo poderes que não lhes são próprios.

deslocaram-se do sentido da materialidade, vinculadas ao corpo e à natureza, para um contexto digital, imaterial e, portanto, dissolvido em símbolo e memória a ser reproduzida tecnicamente a partir da lógica de produção industrial e midiática. É nesse ponto que Edgar Morin (2009) e sua ponderação acerca do entretenimento hollywoodiano e a formação das celebridades do século XX como nova lógica de produção de imagens e subjetividades ganha destaque, posto que demonstra o deslocamento da noção de sujeito para um campo midiático e reproduzível (Moura, 2021). Essa lógica da produção industrial e midiática é reflexo direto do excesso de racionalidade e de desmágica da vida²⁰. O fenômeno é claramente evidenciado no imaginário da tecnoimortalidade, o que é explicitado pela comunicação de massa de forma crescente em filmes e seriados.

Pelo exposto, o objeto de pesquisa escolhido foi a série *Altered Carbon*²¹, veiculada na Netflix, pois possui como enredo a tecnoimortalidade, em que é possível fazer upload de mentes, criopreservação e melhoramentos constantes do corpo. Além disso, é interessante observar que o corpo é chamado de “capa” e que a consciência pode ser transferida para diversos corpos, infinitas vezes, mas apenas aqueles que possuem grandes recursos financeiros é que conseguem a eternidade.

Essa forma de representação do futuro é um projeto da cosmovisão transumanistas, que entende que o ser humano possui uma linearidade evolutiva²², e hoje o corpo se mostra o último empecilho para que a humanidade se torne a sua *melhor versão*. Entendem que a nova humanidade, até a pós-humanidade, deve passar necessariamente pelo melhoramento humano, pela ciência e pela técnica (Ferry, 2018). Nesse sentido, eles acreditam que em alguns anos a imortalidade poderá ser atingida, e que se dará de três maneiras: pelo *upload* de mentes, pelo impedimento do envelhecimento celular, ou pela criônica (Saldanha, 2021).

Sendo assim, o objetivo geral da dissertação é investigar na série o imaginário transumanista sobre o corpo, a morte e a imortalidade tecnológica, que propaga a

²⁰ Contrera (2017), ao falar dos estudos de Max Weber sobre sociologia e religião, “aponta para a evidência de que o processo de racionalização da visão de mundo foi responsável pela passagem de uma religiosidade mágica a uma religiosidade ética, ou seja, por uma desmágica que teve como raiz a separação entre corpo e espírito, dessacralizando o corpo e postulando uma espiritualidade centrada em acordos éticos geradores de leis, processo esse todo baseado numa crescente abstração da divindade que correspondia à ideia de um deus imaterial e imaterializável (destruindo a hierofania e a transmutação alquímica), situado na dimensão abstrata de um céu superior, no além, de onde ele legisla (mediado pelos seus representantes institucionais) sobre o cotidiano desencantado do mundo”.

²¹ Disponível em www.netflix.com.br. Acesso em: 11 dez.2022.

²² Aqui <http://2045.com/> é possível ver o projeto 2045 que pretende que até o ano de 2045 a humanidade se torne um holograma, como um avatar.

obsolescência do corpo, vendendo a imortalidade através da ciência e da tecnologia, as quais adquirem poderes transcendentais em substituição à magia, apropriando-se dos elementos arcaicos da noosfera²³ como produto do capital, o que denota rebaixamento/redução da consciência e a colonização do imaginário pelas imagens, conforme o fenômeno da Iconofagia de Baitello Jr., culminando no que aqui denominamos iconomorfismo, ou seja, aquilo que permanece vivo e se manifesta no mundo é a imagem, não o humano. Pelo iconomorfismo, as imagens é que atribuem características, comportamentos ou qualidades às entidades humanas e não humanas, como animais, objetos, fenômenos naturais e seres humanos.

Como objetivos específicos, foram escolhidos os seguintes: identificar as categorias de corpo apresentadas na série; traçar as representações do corpo, desde o corpo material até o corpo hologramático; apontar a importância do corpo para a formação da consciência; identificar a relação entre o apagamento do corpo e a imortalidade tecnológica; diferenciar imortalidade transcendente (simbólica) e imortalidade imanente (tecnológica); relacionar a dessacralização do corpo com a busca pela imortalidade tecnológica; relacionar o fenômeno da iconofagia com a imortalidade tecnológica, culminando no iconomorfismo.

A pesquisa se justifica pela identificação da recorrência do imaginário da tecnoimortalidade em filmes e séries, bem como dos investimentos massivos de empresas do Vale do Silício²⁴ na imortalidade tecnológica, o que aparece como sintoma dos efeitos dos aparatos tecnológicos nas comunicações sociais e pessoais, que contribuíram para o apagamento do corpo até o momento que chegamos de, pelo imaginário transumanista, o corpo se tornar uma função inútil (Baudrillard, 2002).

Empresas como Google, Apple, Facebook, Amazon e Microsoft (GAFAM), que possuem a capacidade de colonizar o futuro, constituem um dos grupos mais ricos do mundo, apoiam o projeto transumanista, que tem como uma de suas bases a conquista da imortalidade.

²³ Morin assim se manifesta com relação aos seres da noosfera: “As representações, os símbolos, os mitos, ideias são englobados simultaneamente pela noção de cultura e de Noosfera. Sob o ponto de vista da cultura, constituem a sua memória, os seus saberes, os seus programas, as suas crenças, os seus valores, as suas normas. Sob o ponto de vista da Noosfera, são entidades feitas de substância espiritual e dotadas de uma certa existência. Saídas das próprias interrogações que tecem a cultura de uma sociedade, a Noosfera emerge como uma realidade objetiva, disposta de uma relativa autonomia e povoada de entidades a que vamos chamar de ‘seres do espírito’” (Morin, 1992, p. 101, apud Contrera, 2017, p. 19).

²⁴ Disponível em: <https://revistapoder.uol.com.br/2022/04/19/milionarios-do-vale-do-silicio-seguem-investindo-fortunas-em-busca-da-vida-eterna/>. Acesso em: 23 maio.2023.

Além do interesse do capital na tecnoimortalidade, observamos como justificativa da pesquisa o resultado da investigação de como a imortalidade tecnológica é tratada nas produções midiáticas, especialmente nos filmes de ficção científica, pelo que realizamos pesquisa no site IMDb (Internet Movie Database)²⁵, a fim de identificar se haveria uma recorrência significativa de títulos relacionados à imortalidade e ao gênero ficção científica. Foi possível identificar que no período de 1983 a 2022 foram produzidos 694 títulos identificados pela palavra-chave “imortalidade”²⁶ e, desses, 226 títulos são do gênero de ficção científica (Tabela 1).

Tabela 1 – Palavra-chave “Imortalidade” no Gênero Ficção Científica

Período	Imortalidade	Ficção Científica	Percentual de Imortalidade/Ficção Científica
1983 - 2002	214	74	35%
2003 - 2022	480	152	32%
Total	694	226	32%

Fonte: Internet Movie Database (IMDb)²⁷

Na plataforma de filmes IMDb, identificamos que o tema da imortalidade vem sofrendo uma mudança do lugar simbólico de transcendência para um lugar de aquisição do status de imortal, a partir de um imaginário técnico-científico, que sacrifica o corpo em detrimento da supremacia do cérebro/mente²⁸.

Observa-se, assim, que o imaginário da imortalidade em ficção científica tem irrompido nos filmes e nas séries. A partir desses dados, conseguimos observar na última década um aumento dos títulos sobre a imortalidade. Questionamo-nos, a partir dos dados apresentados, como a imortalidade na ficção científica se mostra, se vinculada a uma imortalidade transcendente ou se a uma tecnoimortalidade²⁹.

²⁵ O IMDb (Internet Movie Database) é um dos maiores e mais populares bancos de dados online sobre filmes, programas de TV, artistas, produtores, diretores e outros profissionais da indústria do entretenimento, fundado em 1990. A classificação de gênero de uma produção é feita pela equipe editorial do IMDb, com base em informações fornecidas pelos próprios produtores e distribuidores do filme, além de outras fontes.

²⁶ Cumpre destacar que a palavra-chave no site IMDb é alimentada por diversas fontes, que vão desde os seus próprios produtores até os usuários do site. Há que se esclarecer que alguns títulos que versam sobre imortalidade, e são do gênero ficção científica, não constam na pesquisa, como no caso da série *Black Mirror*, que no episódio San Juperio tratou do upload de consciência após a morte.

²⁷ Disponível em: <https://www.imdb.com/>. Acesso em: 31 jan.2023.

²⁸ Aqui, o corpo se mostra obsoleto, dispensável, sendo a lógica da vida como informação. Perde-se totalmente o sentido de si mesmo, evidenciando uma forma de vida meramente funcional e mecânica, o que representa muito bem essa visão que entende o corpo e o próprio homem como uma soma de partes para a qual a propriocepção, que é o que faz com que sintamos que somos nós mesmos, seja perdida (Contrera, 2004).

²⁹ Anexamos à dissertação, como estado da arte, uma relação de filmes encontrada no IMDb, com os anos de produção (Anexo A).

Como referencial teórico, temos que o termo transumanismo foi tratado a partir de Estulin (2019) e Ferry (2018). O termo pós-humanismo foi abordado a partir de Estulin (2019) e Santaella (2022). O termo corpo e seu apagamento são discutidos por Keleman (2001), Le Breton (2013) e Contrera (2005). Imagem, Símbolo, Mito, Arquétipo e Imaginação são trazidos a partir de Jung (2008, 2016, 2000), Chevalier (2020), Eliade (2018). A morte é tratada a partir de Morin (1970, 1973) e Han (2020). O termo noosfera é estudado a partir de Morin (2011). O termo imortalidade foi desenvolvido por Alexandre (2018, 2022), Baudrillard (2002), Jung (2022) e Eliade (2018). Consciência e Consciente são entendidos a partir de Jung (2013) e Neumann (2008). O conceito de iconofagia a partir de Baitello Jr. (2005).

Os autores trazem as bases para a discussão sobre o imaginário do corpo e da imortalidade e abrem espaço para a investigação do substrato arquetípico e simbólico que subsidia o desejo de imortalidade e o trajeto antropológico dessa imagem.

O problema que incita esta pesquisa está em entender em que medida a cosmovisão transumanista, refletida na série *Altered Carbon*, através do massivo investimento em ciência e tecnologia, vende a ideia de imortalidade tecnológica, com base no apagamento do corpo, reflexo do desencantamento do mundo? Seria a tecnoimortalidade a redução do valor simbólico da transcendência, decorrente da cultura mediática contemporânea?

A fim de elencar as representações do corpo apresentadas em *Altered Carbon*, utiliza-se a metodologia de Bardin (1988), da análise de conteúdo. Apoiamo-nos em pesquisas no site IMDb para demonstrar o aumento do número de produções mediáticas versando sobre imortalidade; pesquisa na *internet* de casos de tentativa de imortalidade ou de retardamento da morte; pesquisa das imagens visuais, sonoras e simbólicas contidas na série; e ainda, lança-se mão de pesquisas documentais (livros, documentários e notícias) intentando aprofundar a virtualização do corpo em prol da imortalidade tecnológica. Fundamentalmente, o trabalho tem base nos conceitos de corpo, morte, imortalidade, consciência, tecnologia, transumanismo, iconofagia e iconomorfismo.

CAPÍTULO I – A SÉRIE

Altered Carbon ou Carbono Alterado é uma série ficcional, com duas temporadas e 18 episódios³⁰, produzida pela Netflix e veiculada entre os anos de 2018 e 2020, baseada no romance literário homônimo escrito por Richard K. Morgan³¹. Se caracteriza por ser do gênero de ficção científica cyberpunk³². Apresenta uma atmosfera urbana, ritmo acelerado, escuro, violento, sexual, combinando investigação policial com tecnologias avançadas, viagens interplanetárias, realidades virtuais, bem como ambiente digitalizado, artificialmente inteligente, com o corpo e o ser humano corrompidos em sua natureza, retratando um futuro possível para a cosmovisão pós-humana³³.

Hamdan (2011), citando o autor Alison Muri, ao falar do gênero de ficção, afirma que um dos temas mais difundidos na ficção e teoria da cibercultura nos últimos tempos tem sido que o corpo humano está desaparecendo ou se tornando irrelevante ou – ao se relacionar com a máquina – se apresenta como uma casca vazia roubada do que é chamado de espírito, consciência ou identidade. Argumenta ainda que pode ser verdade sobre corpos sem mente ou alma, mas fica o questionamento se é possível afirmar que temos mentes, ou espíritos, sem corpos?

A história se passa 300 anos no futuro, em uma realidade na qual a humanidade foi bem-sucedida na exploração espacial, tendo se espalhado e colonizado o universo, ocupando diferentes planetas, tudo sob a tutela da Organização das Nações Unidas (ONU), que protege as colônias pelo chamado Protetorado.

A ordem das colônias é mantida pelo Corpo de Emissários da ONU, uma espécie de força diplomática semelhante a um comando interplanetário. Na série, o

³⁰ A primeira temporada possui 10 episódios, e a segunda temporada possui 8 episódios.

³¹ O romance foi escrito em 2002.

³² Destaca-se que o gênero de ficção científica é, segundo proposta genealógica de Tzvetan Todorov, um dos ramos da literatura fantástica, ao lado dos ramos de fantasia e terror, sendo a literatura cyberpunk um subgênero de ficção científica. Ele surgiu a partir da Segunda Guerra Mundial, com a “sensação de dúvida quanto ao futuro e o ceticismo em relação à ideia de progresso científico, estabelecido no pós-guerra, (que) coabitavam o imaginário das populações ao lado de discursos progressistas” (Aranha, 2019), tendo o subgênero cyberpunk surgido como uma crítica alegórico-projetiva em que se discute a convergência do desenvolvimento de alta tecnologia e caos urbano. Para mais informações, ver artigo de Aranha (2019).

³³ O pós-humanismo é um movimento que designa correntes de pensamento que pretendem a superação do Humanismo e, com isso, a superação do ser humano. Para aqueles que o seguem, estamos passando por uma revolução junto ao transumanismo, com o objetivo de superar as limitações intelectuais e físicas que a condição humana proporciona, através da união do humano com o tecnológico. O tema será melhor explorado no decorrer do trabalho.

planeta Terra é mais uma das colônias do Protetorado, sendo conhecido como a mais antiga colônia do mundo civilizado, e o lar originário da raça humana.

A viagem entre as colônias é comum, por meio de lançamento de dados interestelares (ou agulhamento), além das viagens usuais de naves espaciais. Da mesma forma, a consciência humana é enviada digitalmente por meio da transmissão de dados.

O grande avanço tecnológico proporcionou que a maior parte da vida humana fosse digitalizada. Principalmente a partir da criação da chamada pilha ou cartucho cortical, o qual é implantado na base do crânio de todos os cidadãos do protetorado na idade de um ano. Com esse aparato tecnológico, a mente humana foi reduzida apenas à informação, podendo ser transmitida para qualquer suporte em qualquer colônia do protetorado. Essa pilha torna-se o centro da consciência humana, contendo todas as memórias pessoais, além de ser o suporte para o upload de consciências³⁴.

Essa forma de armazenamento da “vida”, em que corpo e mente/alma estão técnico-cientificamente dissociados, concebeu a ideia de que a pena criminal não é infligida mais ao corpo, mas sim à mente. Com essa separação e com a ausência de vinculação entre o corpo e aquilo que o anima, o cumprimento da pena ocorre com a retirada do cartucho do criminoso, a disponibilização do seu corpo para ser utilizado por outra pessoa na Central de Downloads³⁵, enquanto o cartucho fica armazenado até o cumprimento da sanção penal, para então ser realocado em um novo corpo, que não é, em regra, o seu de nascimento. O corpo, na série, não é mais concebido como parte da identidade de um indivíduo, tanto que pode ser remanufaturado, sendo denominado de “capa”.

Na distopia³⁶ retratada em *Altered Carbon*, “a mente humana, em sua forma mais pura, é codificada e armazenada como FHD – Frete Humano Digital”³⁷; o que possibilita o reencapamento *ad eternum*, ou seja, aqueles que podem custear novas capas podem realizar o desejo da imortalidade. Fica claro que morrer passa a ser uma

³⁴ Tal fato permite que haja mais de um chip com o backup de memória/consciência, o que é viável apenas para os mais ricos, pois é um procedimento de alto custo.

³⁵ A Central de Downloads seria um centro de recepção de corpos orgânicos disponibilizados para reencapamento. Os corpos são preservados através da criônica.

³⁶ Distopia pelo dicionário Oxford possui três significações: 1. Patologia: localização anômala de um órgão. 2. lugar ou estado imaginário em que se vive em condições de extrema opressão, desespero ou privação; antiutopia. 3. qualquer representação ou descrição de uma organização social futura caracterizada por condições de vida insuportáveis, com o objetivo de criticar tendências da sociedade atual, ou parodiar utopias, alertando para os seus perigos; antiutopia.

³⁷ Temporada 1, Episódio 1, 11min50seg. Sobre o termo FHD é interessante que significa também um padrão de resolução de vídeo - Full High Definition.

questão de escolha e/ou uma questão econômica. Isto porque, na hipótese de morte física, o cartucho poderia ser carregado em outro cartucho cortical e/ou em outra capa³⁸, e a pessoa poderia retomar sua vida em um novo corpo, tornando a morte um estado temporário.

Assim, a morte “real” só ocorre na hipótese de o cartucho cortical ser danificado³⁹ sem que haja um backup dele armazenado, backup esse que só é possível para os mais ricos, pois realizá-los constantemente e manter uma outra capa disponível para upload é algo extremamente caro⁴⁰.

A desigualdade social é retratada na série, principalmente no que tange à aquisição da imortalidade experiencial, uma vez que a imortalidade da mente é garantida a partir da consciência transferida para o chip. Como se trata de um serviço de alta tecnologia, é oneroso, o que o torna inacessível a todos. Somente aqueles que têm a possibilidade de realizar vários backups de consciência e armazenar outras capas de si (podemos aqui entender como clones⁴¹) é que conseguiriam a almejada imortalidade, sendo denominados de Matusas, em referência a Matusalém⁴², pois poderiam viver o mesmo tempo ou até mais que ele. Afinal de contas, deificados pela acumulação de capital, tais pessoas “não fazem nada tão comum quanto morrer”⁴³.

A experiência da imortalidade é oferecida de duas formas na série, aqui chamadas de imortalidade virtual e imortalidade material. A imortalidade virtual⁴⁴ é possível quando a mente humana, por meio do FHD, é armazenada em ambiente virtual onde a pessoa vive em um constructo⁴⁵ de sua escolha, desencarnado e desconectado da realidade, sem materialidade. Por vezes, esses ambientes virtuais são utilizados para interrogatórios, tortura ou até mesmo para a implantação de falsas memórias.

³⁸ Temporada 1, Episódio 1, 11min58seg.

³⁹ Temporada 1, Episódio 1, 12min10seg.

⁴⁰ Na série, a empresa Psychasec oferece o serviço das melhores e mais avançadas “capas” do mercado. Seu maior negócio são os clones, que custam muito mais do que a maioria das pessoas pode dispor em uma única vida.

⁴¹ Os clones são armazenados com cérebro e cartuchos vazios e os corpos são eletricamente estimulados para não perderem a musculatura.

⁴² Matusalém foi um patriarca bíblico que viveu 969 anos. Sua história está registrada em Gênesis 5:21-32.

⁴³ Temporada 1, Episódio 2, 7min42seg.

⁴⁴ Esse tipo de imortalidade é retratado na Série “UpLoad”, disponível na AmazonPrime Vídeo.

⁴⁵ Constructo é o nome dado ao ambiente de realidade virtual onde a consciência armazenada em um cartucho ou pilha cortical podem ficar até serem reencapados.

A imortalidade material é possível a partir do reencapamento (através da implantação do cartucho em corpos diversos), o que pode ocorrer em capas sintéticas ou orgânicas. As capas sintéticas são criadas por computador e são as mais baratas, simulando corpos reais ou corpos melhorados, aumentados ou hibridizados com outros seres. Por serem mais baratas, são mais populares e acessíveis, porém tem como efeito colateral uma experiência de realidade aquém da proporcionada pela capa orgânica. Sendo assim, as capas orgânicas são preferidas às sintéticas.

As capas orgânicas são os corpos humanos em sua essência, que podem ser obtidos de três formas: no nascimento; através da aquisição de uma capa orgânica de outra pessoa; por meio da clonagem. O nascimento tem a durabilidade da matéria orgânica. O reencapamento através da aquisição de uma nova capa tem o inconveniente de se obter a que estiver disponível e de acordo com o valor que puder pagar. Assim, por exemplo, uma pessoa que tenha nascido com um sexo pode ser reencapada num corpo de sexo distinto, o que é chamado de transencapamento. Por fim, a clonagem, que é a forma de imortalidade dos mais ricos, pois é necessário custear a clonagem de si, além da sua conservação, até a sua utilização.

O suprimento dos corpos orgânicos vem daqueles que não podem custear o reencapamento ou que não conseguem manter um clone de si mesmo. As pessoas comuns são reencapadas em corpos que ficam disponíveis⁴⁶, com frequência de criminosos, que tiveram sua pilha cortical retirada para cumprimento de pena. E aqueles que são verdadeiramente ricos podem ser clonados infinitamente para que possam ter suas pilhas recolocadas em seus próprios corpos.

Após o panorama da temática tratada, passamos a discorrer sobre a primeira e a segunda temporada separadamente, procurando demonstrar como as temáticas do corpo e da imortalidade são expostas nos episódios, trazendo algumas questões relevantes para discussão posterior acerca do anseio da imortalidade tecnológica que tem como centro a inutilização do corpo humano.

1.1 Primeira Temporada

Antes de adentrar nos personagens e na história, é interessante falarmos da abertura da série. Os primeiros segundos trazem a imagem do cartucho imerso em um líquido, a seguir uma cobra, depois de uma mulher por ele envolta e, por fim, a

⁴⁶ Temporada 1, Episódio 2, 8min47seg.

serpente se transforma em um dragão comendo o próprio rabo, que se fixa em tatuagem em uma nuca feminina, formando o símbolo do infinito. Todas as imagens tendo como fundo um ambiente escuro e os prédios do que são a cidade de Bay City, o que é demonstrado na composição⁴⁷ de cenas das Figuras 1, 2, 3, 4 e 5:

Figura 1 – Abertura da Série



Fonte: Abertura da Série, contendo a imagem do cartucho cortical no meio de Bay City, que está envolta pela silhueta de uma serpente.

Figura 2 – Abertura da Série



Fonte: Abertura da Série, contendo a imagem de uma serpente.

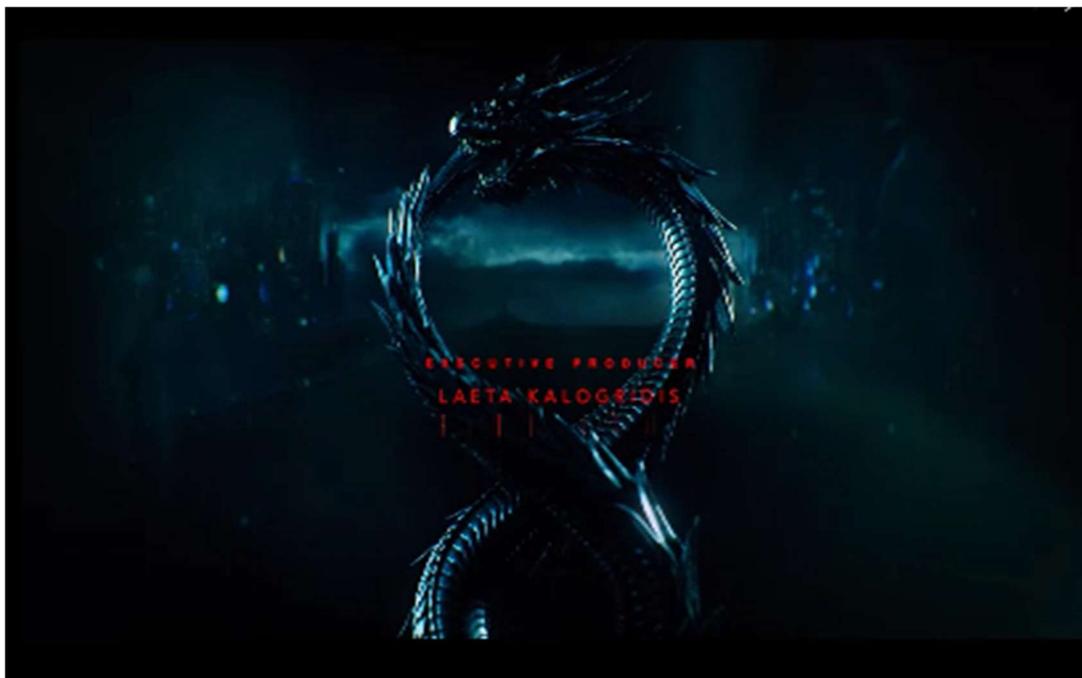
⁴⁷ Imagens de 1min20seg de abertura.

Figura 3 – Abertura da Série



Fonte: Abertura da Série, contendo a imagem de uma mulher envolta por serpente e de asas que parecer ser quebradas.

Figura 4 – Abertura da Série



Fonte: Abertura da Série, contendo a imagem do dragão, que antes fora a serpente.

Figura 5 – Abertura da Série



Fonte: Abertura da Série, contendo a imagem do dragão como tatuagem em uma nuca feminina, com o cartucho cortical implantando na sua parte superior.

É possível observarmos alguns elementos que nos remetem à imortalidade, à ciência, ao feminino, ao urbano e ao animal humano. Na primeira cena podemos ver o cartucho iluminado dentro da cidade de Bay City. Logo em seguida, aparece a cena da serpente como se estivesse entrando na cidade e, ao mesmo tempo, mudando de pele, quando ao envolver a mulher nua também troca de pele. A serpente⁴⁸ vai envolvendo o corpo da mulher e se transformando em um dragão que come o próprio rabo e é tatuado, marcando a nuca da mulher, contendo em seu interior o cartucho de FHD.

O primeiro episódio da série entrega basicamente toda a trama: o que a vida de tempo ilimitado e a ausência de identidade com o corpo podem ocasionar na sociedade. Para isso, o autor traz como personagem principal da série o ex-Emissário do Protetorado, Tadeshi Kovacs, que trabalhava na defesa das colônias, e em várias de suas missões acabou morrendo, tendo sido reencapado incontáveis vezes⁴⁹. Na Figura 6⁵⁰, à esquerda, temos a imagem do Tadeshi Kovacs em sua capa original, ao

⁴⁸ No Dicionário de Símbolos, Chevalier (2020, p. 893) traz a imagem de que homem e serpente formam opostos entre si, pois “se o homem está no final de um longo esforço genético, também será preciso situar essa criatura fria, sem patas, sem pelos, no início deste mesmo esforço”. De certa forma, a serpente encarna a psiquê humana inferior, o que temos de menos desenvolvido, o lugar do caos, onde a razão não se faz presente.

⁴⁹ Um dos efeitos dos diversos reencapamentos é a fragmentação da personalidade, o que ocorre para aqueles que mudam para capas diferentes, ou seja, para aqueles que não reencapam em clones. Assim, aqueles que reencapam em seu próprio clone podem reencapar diversas vezes sem perder a sanidade mental, ou seja, acaba ficando restrito àqueles que têm dinheiro para sustentar o alto custo de manutenção dos clones.

⁵⁰ Disponível em: <https://www.newsweek.com/altered-carbon-season-2-explained-last-envoy-takeshi-kovacs-1490230>. Acesso em: 28 jan. 2023.

centro com a capa do detetive Elias Ryker, personagem que é apresentado no decorrer da série e posteriormente no texto, e à direita com a capa da segunda temporada.

Figura 6 Tadeshi Kovacs



Fonte: Primeira e Segunda Temporadas da Série *Altered Carbon*

A série se inicia com o reencapamento de Kovacs, mostrando o procedimento de descongelamento (ou retorno do processo da criônica⁵¹), após uma sentença de 250 anos de prisão. Note-se que na Figura 7 os corpos criopreservados ficam pendurados e armazenados em sacos, tal como um animal em um açougue ou como casulos.

⁵¹ O termo será posteriormente explorado quando tratarmos das formas de descarte do corpo pela visão transumanista e pós-humanista, e sua importância para a irrupção do imaginário da imortalidade tecnológica.

Figura 7 - Corpos pendurados e armazenados em sacos



Primeiro aprenda a tirar o cordão.

Fonte: Temporada 1, Episódio 1, 07min30seg.

A sentença criminal tem como consequência a perda da liberdade mental do prisioneiro, além da apreensão e disponibilização pelo Estado do seu corpo/capa para reencapamento de outras pessoas, sejam condenados que cumpriram sua sentença, sejam pessoas que sofreram algum acidente e perderam seu corpo, mas estão com o cartucho intacto. Na prisão, onde o descongelamento de Kovacs ocorre, o holograma de uma mulher recepciona os “recém-renascidos”, que demonstram estranhamento em relação a esse novo invólucro⁵²:

Bem-vindos a Alcatraz. Vocês completaram as suas sentenças. Notem que vocês não estão mais no mesmo corpo que chegaram. Agora que vocês pagaram sua dívida com a sociedade, foram reencapados a partir do nosso catálogo de prisioneiros. Talvez se sintam confusos ou estranhos. Desorientação, alucinações visuais e auditivas e leve amnésia são normais.

Ela segue realizando a apresentação e traz a imagem do cartucho, que é implantado em todos os cidadãos do protetorado na idade de um ano⁵³.

Como cidadãos do protetorado, recebemos o implante de um cartucho ao fazermos um ano de idade. Dentro é puramente humano. A mente humana em sua forma mais pura é codificada e armazenada em FHD – Frete Humano Digital. Sua consciência pode ser baixada em qualquer cartucho e capa. Podem transmiti-lo em minutos para uma capa nos Mundos Colonizados. A capa é substituível. Mas, se seu cartucho for destruído, você morre. É impossível ressuscitar dessa morte real. Então, evitem traumatismos na base do cérebro e descargas de armas de energia na cabeça.

⁵² Temporada 1, Episódio 1, 11min08seg.

⁵³ Temporada 1, Episódio 1, 11min43seg.

A missão que ocasionou a condenação de Kovacs foi no mundo de Harlan⁵⁴, o que é exibido no sétimo episódio da primeira temporada. O seu dever e o de sua equipe era acabar com a revolução Quellista, um grupo de resistência às ambições do Protetorado que objetivava acabar com a imortalidade através da implantação de um programa limitador da vida humana até 100 anos. Kovacs, encantado com o discurso da Quellcrist Falconer⁵⁵ (Figura 9), se uniu às forças da resistência, traindo o Protetorado. Porém, acabou tendo seu corpo de nascimento morto em combate. Seu cartucho foi armazenado durante o cumprimento da pena, até que, por interesse de um Matusa, o bilionário Laurens Bancroft (Figura 8), com mais de 360 anos, Kovacs foi reencapado no corpo do ex-detetive Elias Ryker, que por estar preso e cumprindo pena, teve seu corpo disponibilizado na Central de Downloads. O corpo/capa de Ryker possui habilidades aumentadas, equipado com neuroquímica militar e memória muscular de combate.

Figura 8 - Laurens Bancroft



Fonte: Primeira Temporada

Figura 9 - Quellcrist Falconer



Fonte: Primeira Temporada

Bancroft trouxe Kovacs, que fora alugado⁵⁶ em condicional, para que o ex-Emissário solucionasse um crime: o de sua morte. O magnata fora assassinado e reencapado em seguida em um clone seu, mas com um lapso de backup de memória

⁵⁴ O mundo Harlan foi colonizado por Konrad Harlan com uma nave cheia de embriões humanos criopreservados.

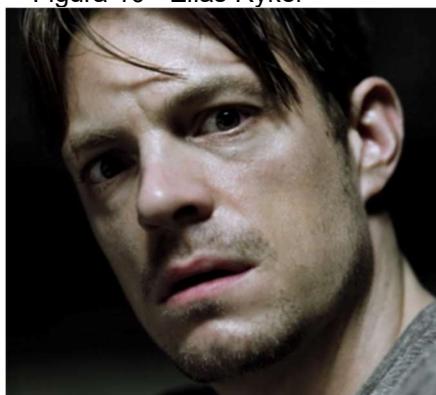
⁵⁵ É interessante que foi a própria Quellcrist que criou as pilhas corticais, pois queria conhecer as estrelas por viagens espaciais, mas sabia que isso seria impossível em uma única vida humana. Arrependendo-se de sua criação, torna-se uma insurgente contra o sistema. Além disso, o nome Quellcrist é formado pela junção do prefixo to quell que, segundo o dicionário de Cambridge, significa parar algo, principalmente usando a força, ou para ou por fim completamente em algo, com a palavra Cristo. Interpretando o nome da personagem, vê-se que o autor dá a entender que Quellcrist foi a força que parou Cristo.

⁵⁶ Com o aluguel, Kovacs passa a ser propriedade de Bancroft até o final da locação, que se daria com a solução do crime. Em caso de insucesso, Kovacs seria desencapado e retornaria para a prisão para o cumprimento do resto de sua pena.

de algumas horas, ele não consegue lembrar quem cometera o crime. A hipótese da polícia de Bay City foi de suicídio, mas Bancroft não concorda, não se achava capaz de cometer suicídio. Kovacs é então reencapado sob a condição de solucionar o assassinato, e tendo como recompensa dinheiro e o perdão oficial pelos seus crimes.

Como dito anteriormente, a capa utilizada por Kovacs era a capa do detetive Elias Ryker (Figura 10). Ryker tinha relacionamento com outra personagem de destaque da trama, a tenente de polícia Kristin Ortega (Figura 11). Quando do descongelamento da capa de Ryker para a utilização por Kovacs, a tenente Ortega tenta proteger a capa de seu amado, a qual está com o cartucho cortical de Kovacs.

Figura 10 - Elias Ryker



Fonte: Primeira Temporada

Figura 11 - Kristin Ortega



Fonte: Primeira Temporada

Pela proximidade de ambos, Kovacs e Ortega acabam se apaixonando, de certa forma. Mas, aparentemente, ela se apaixonou pela capa de seu amado, Ryker, e não pela consciência que estava ali encarnada, que era de Kovacs.

Sobre a personagem Ortega é interessante trazer o fato de que sua família era Neocatólica, que na série representa aqueles que acreditam que um humano que morreu não devia ser revivido após a sua morte. Assim, só poderiam ser reencapados aqueles que tivessem expressado em vida a convicção que permitisse tal procedimento. A pessoa que não se manifestasse de forma contrária ao reencapamento teria o seu cartucho cortical armazenado, pois, de regra, todas as pessoas optavam pelo reencapamento.

Sob o aspecto de resquícios de uma civilização anterior, nota-se que algumas tradições da Terra são mantidas, como a comemoração do Dia de Los Muertos. Neste dia, os mortos são reencapados por 24 horas para passarem esse tempo junto de seus entes queridos. Contudo, como o reencapamento depende do poder aquisitivo, e as capas gratuitas oferecidas pelo Estado não respeitam as características da

pessoa falecida, ocorre com frequência o *transencapamento*, como na família de Ortega, em que sua avó foi transencapada no corpo de um homem (Figura 12).

Figura 12 - Transencapamento

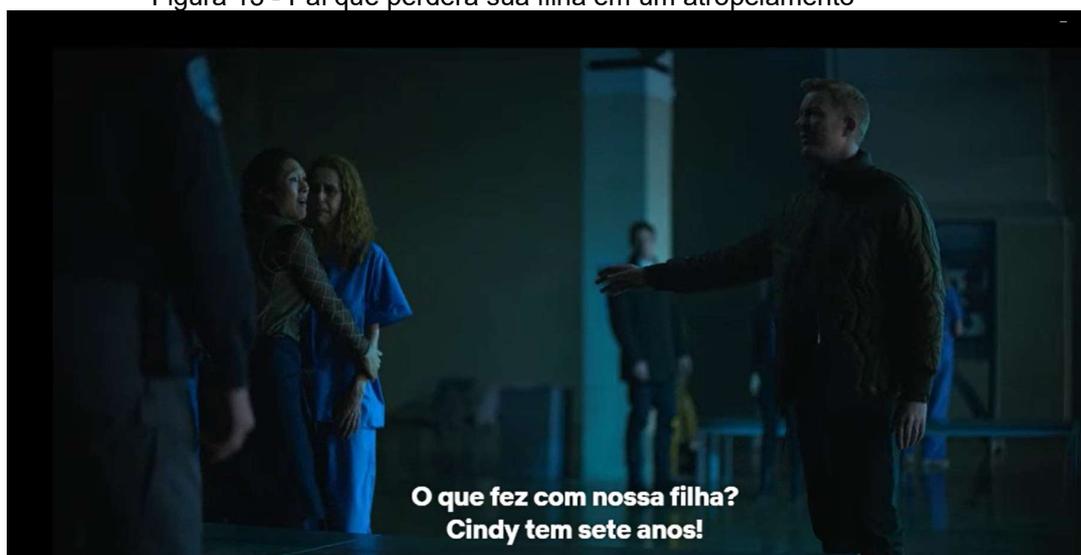


Fonte: Primeira Temporada, Episódio 4, 18min,02seg.

Uma outra situação semelhante é de um pai que perdera sua filha em um atropelamento, na idade de 7 anos (Figura 13). Ela fora reencapada em uma mulher adulta, mais velha que a própria mãe, ao que tem como resposta do representante do Estado: é uma capa grátis “disponível no inventário”. E Ortega completa “é restituição de vítima. O Estado dá o que estiver disponível. Coisas ultrapassadas como essa. As prisões alugam as capas boas para lucrar”⁵⁷.

⁵⁷ Temporada 1, Episódio 1, 17min15seg.

Figura 13 - Pai que perdera sua filha em um atropelamento



Fonte: Primeira Temporada, Episódio 1, 17min15seg.

Quellcris como narradora da série e a voz na cabeça de Kovacs, ao falar das pessoas que estão esperando seus familiares reencapados, traz o tom dessa espera⁵⁸:

Eles vão esperar em alguns locais. As pessoas que deixaram para trás. Esperando para ver seus amigos, parceiros, pais e filhos voltarem, em corpos desconhecidos do exílio digital. Vão olhar nos olhos de estranhos, procurando vestígios do que perderam.

A série espelha de forma radical capitalismo predatório, pois a qualidade da imortalidade depende de quanto dinheiro se tem, o que hoje se apresenta como a qualidade de vida. Ainda exibe de forma pungente a atualmente pregada salvação tecnológica e científica.

Em *Altered Carbon* corpo e mente são distintos e separáveis. O corpo é apenas suporte para o cartucho cortical, sede da mente, mas não é mais identidade⁵⁹, não é o que faz do homem um indivíduo único, mesmo que para alguns personagens ele ainda seja importante, como no caso de Ortega.

⁵⁸ Temporada 1, Episódio 1, 16min29seg.

⁵⁹ Interessante trazer aqui excerto de Lebreton sobre o corpo *alter ego*, que é o corpo compreendido pela ciência: “No discurso científico contemporâneo, o corpo é pensado como uma matéria indiferente, simples suporte da pessoa. Ontologicamente distinto do sujeito, torna-se um objeto à disposição sobre o qual agir a fim de melhorá-lo, uma matéria-prima na qual se dilui a identidade pessoal, e não mais uma raiz de identidade do homem.” (Le Breton, 2013, p. 15)

Outro elemento interessante na série que se apresenta no primeiro episódio é o hotel de Inteligência Artificial “O Corvo⁶⁰”. Nele, Kovacs se hospeda e cria uma relação com a personagem que apresenta as características de empatia, amizade, companheirismo, lealdade: o mordomo, dono do hotel e Inteligência Artificial hologramática, Poe (Figura 14). Poe tem uma relação íntima com Kovacs e com Lizzie Eliot, demonstrando importar-se com o bem-estar das demais personagens da série. Apesar de não ter materialidade, por ser um holograma, Poe é quem mais se parece com aquilo que a série demonstra tão distante, o sentido de ser humano. É interessante destacar as Inteligências Artificiais, como Poe, tornaram-se obsoletas devido ao surgimento de emoções.

Figura 14 - Poe



Fonte: Primeira Temporada

A imortalidade humana se torna realidade a partir da transformação da consciência em informação, da separação do corpo da mente, bem como da deificação da ciência, da tecnologia e do capital.

Na série, a irrelevância do corpo é demonstrada de várias formas, e está diretamente ligada ao anseio pela imortalidade, esta idealizada como uma libertação⁶¹. Mas, ao final, acabou por servir ao ideal capitalista e ao entretenimento dos Matusas, como tudo aquilo onde a mentalidade neoliberal toca.

A imortalidade tecnológica possibilitada pelos cartuchos surgiu do sonho da cientista Quellcrist Falconer, que antes se chamava Nadia Makita. Quellcrist ansiava

⁶⁰ O hotel chama-se “O Corvo”, e a IA Poe, em referência a Edgar Allan Poe e ao poema homônimo, que trata da visita de um corvo falante a um homem que lamenta a perda de sua amada, e progressivamente enlouquece.

⁶¹ Temporada 1, Episódio 5, 44min45seg.

a exploração espacial, conhecer as estrelas, mas sabia que uma vida não seria suficiente para isso. Então, para atender ao seu desejo, desenvolve o cartucho cortical que possibilita que o ser humano seja convertido em informação. Garante a imortalidade por meio da tecnologia. No sétimo episódio, da primeira temporada, ela fala:

Eu queria ser uma exploradora, ver o mundo com meus próprios olhos. Mas uma vida não era o bastante para ver as estrelas, então eu achei um jeito de transferir a consciência humana entre corpos. E naquela criação, voar. De repente, qualquer um poderia viajar distâncias além da imaginação mais rápido do que a luz. E ninguém ficaria limitado à morte novamente.⁶²

A nova Nadia Maquita, rebatizada como Quellcrist, se arrependeu de sua criação. A imortalidade tecnológica não trouxe a liberdade esperada. Em outro trecho deste diálogo, a personagem se ressentida⁶³.

Achei que estivesse libertando a alma humana, mas construí as estradas pra Roma. A vida é eterna para aqueles que podem pagar significa um eterno controle para aqueles que não podem. Foi o dom que eu dei para a humanidade. E esse é o motivo pelo qual todos nós vamos morrer.

Em outra cena, outra personagem também traz a angústia da imortalidade: “Onde está a voz que dizia que o carbono alterado nos libertaria das células da nossa carne: As visões que seríamos anjos. Mas só nos tornamos famintos por coisas que a realidade não podia nos oferecer. Os limites ficaram borrados”⁶⁴.

A imortalidade, além de não proporcionar a libertação da carne, precarizou ainda mais a vida, pois muitas vezes as pessoas se dispõem a eliminar sua capa, a fim de ter a sua subsistência, despojando-se da única coisa que lhe é própria: o corpo. Talvez a última barreira do capital, a integridade física, tenha sido vencida, como no caso do casal que trava luta até a morte para o entretenimento da elite de Bay City, o que aparece no terceiro episódio da primeira temporada.

Laurens Bancroft contratou esse tipo de entretenimento para uma festa proporcionada em uma de suas propriedades para elite de Bay City. Ao ser questionado por sua esposa, que entende que o combate entre lutadores casados é de muito mal gosto, Bancroft diz: “Ninguém os está forçando. Podiam escolher não

⁶² Temporada 1, Episódio 7, 42min53seg.

⁶³ Temporada 1, Episódio 7, 44min14seg.

⁶⁴ Temporada 1, Episódio 5, 44min05seg.

lutar, se quisessem. Eles são casados ao final de contas”⁶⁵, enquanto se ouve ao fundo a contagem regressiva para o início da luta até a morte da capa.

O casal continua a lutar, as pessoas ao redor se divertem ao ver o marido espancando sua esposa (Figura 15), mas Kovacs não consegue assistir à cena, e intervém, ao que Bancroft aumenta a aposta falando para o agressor: “Acabe com ele e darei um upgrade para os dois”⁶⁶, o que seria uma capa melhorada.

Figura 15 - A luta do casal



Fonte: Primeira Temporada, Episódio 3, 39min21seg.

Na ficção é possível observar o mesmo comportamento dos donos do capital, preocupados com nada além do próprio prazer. Ao final da luta, em que não houve vencedores e que as capas do casal acabaram deterioradas, a mulher lamenta com Kovacs que a capa de seu marido estava destruída, enquanto Kovacs diz que ela deveria estar feliz por estar viva. Ela responde: “Mas ninguém morreu. Não ganhamos nada! Não consigo pagar pelo conserto dele”⁶⁷.

⁶⁵ Temporada 1, Episódio 3, 37min52seg.

⁶⁶ Temporada 1, Episódio 3, 39min, 21seg.

⁶⁷ Temporada 1, Episódio 3, 41min,42seg.

Figura 16 - Transferência da consciência de um preso para uma cobra



Fonte: Primeira Temporada, Episódio 3, 34min42seg.

Outro exemplo de que o ideal romântico de Quellcris foi corrompido pelos mais baixos desejos humanos foi a transferência da consciência de um preso para uma cobra (Figura 16), ao que a personagem afirma: pela ciência.

Dizem que é ilegal transferir a mente humana para qualquer coisa que não seja um corpo humano. Mas que se foda. As leis não se aplicam a nós. Então apresento o Janus. É um estuprador e assassino, que ia ser apagado⁶⁸ quando o tirei do triturador e ofereci a ele um lugar ao meu lado. É uma pena que ele não leu as cláusulas. Fiquei curiosa com o que aconteceria se um homem fosse baixado em um réptil. Um complexo neomamífero preso nos mais básicos dos gânglios basais. Pela ciência. Parece que ele enlouquece. Tentei reencapá-lo uma vez, e ele só ficou no chão se contorcendo. Vai ser uma cobra para sempre.⁶⁹

Ao que parece, a imortalidade só agravou a crise ética pós-revolução industrial, em que pela técnica tudo seria solucionado, tudo seria possível, menos o humano ser mais humano. “A humanidade se espalhou pelas estrelas. Saímos como antigos conquistadores para explorar esse oceano que é o espaço. Mas não importa até onde nos aventuremos no desconhecido, os piores monstros são os que levamos conosco”⁷⁰, é o que conclui Kovacs.

As pessoas e seus corpos são objetificados, coisificados, reduzidos a meros invólucros. Kovacs, que seria de outra geração, posto que ficou 250 anos criopreservado, confronta Bancroft sobre o assunto e diz: “Achei que não queria ser meu dono”, ao que ele responde: “Neste mundo, a única escolha possível é ser

⁶⁸ Apagado significa que a sua consciência armazenada no cartucho seria eliminada, tal qual um arquivo num computador.

⁶⁹ Temporada 1, Episódio 3, 34min30seg.

⁷⁰ Temporada 1, Episódio 3, 0min28seg.

comprador ou produto”⁷¹. Ao que parece, para os Matusas a vida se resume ao prazer pelo prazer: “Nada importa a eles. Quanto mais vivem, pior fica. Eles ficam entediados”⁷², nas palavras de Ortega.

Um outro aspecto que a imortalidade tecnológica, promovida pelo capital, ocasiona, é a deificação daqueles que a conseguem. Os Matusas, por adquiri-la, acabam sendo alçados a esse patamar, de deuses encarnados.

Outra personagem, que protege a irmã de Kovacs, a entende como uma deusa, e num diálogo com Kovacs afirma que devemos ter muito respeito para com eles porque:

Através da história, nós rezamos aos deuses. Imploramos por misericórdia e proteção. Avatares de sol e céu. Sangue e guerra. O deus Abraão, ou Maomé, ou Cristo, ou Krishna. Todos ficaram em silêncio⁷³. Pela primeira vez na história humana, quando rezamos, eles respondem. O poder deles é absoluto e eles nunca morrem⁷⁴.

Porém, Deus simboliza o Um. Assim, mesmo que haja o politeísmo, que hipostasiou cada uma das manifestações desse Absoluto, que seria o caso dos Matusas, Deus continua sendo o Um. Um ser humano imortal alçado ao status de Deus mostra, dentre outras coisas, que esse status pode ser alcançado por qualquer um dos afortunados financeiros, demonstrando a deificação do capital e reforçando a teologia da prosperidade.

Talvez os Matusas, num politeísmo adquirido pelo dinheiro, acabando com todo e qualquer direito de nascença e de valor simbólico da deidade, sejam a representação dos novos deuses, o que não é novidade na ficção, como no livro, que virou série, *American Gods*⁷⁵.

Voltando ao mundo de Harlam, onde Kovacs fora morto pelo Protetorado, uma personagem importante para o desenrolar da história surge: sua irmã, Reileen Kawahara (Figura 17). Kovacs e Reileen tiveram uma infância difícil, a mãe deles foi assassinada pelo pai na presença de ambos. Em defesa de sua irmã e querendo acabar com os abusos do pai, Kovacs acabou matando-o, quando foi capturado pelo Protetorado pelo crime de parricídio. O Protetorado, vendo o potencial do menino, o

⁷¹ Temporada 1, Episódio 3, 36min56seg.

⁷² Temporada 1, Episódio 3, 44min13seg.

⁷³ O ficar em silêncio aqui seria atender aos desejos egóicos e infantis de uma sociedade que teve seu processo de desenvolvimento da consciência subnutrido, muito em virtude do afastamento do corpo e dos processos proprioceptivos.

⁷⁴ Temporada 1, episódio 8, 12min50seg.

⁷⁵ Disponível em www.primevideo.com. Acesso em: 27 jan. 2023.

treinou para ser um Emissário, enquanto sua irmã foi adotada por uma série de famílias, as quais abusaram dela de diversas formas.

Figura 17 - Reileen Kawahara



Fonte: Primeira Temporada

Após anos distantes, numa missão no mundo de Harlan, Kovacs e sua irmã se encontram e prometem um ao outro amor eterno, até o momento que Kovacs se apaixona por Quellcrist. Reileen não se conforma com o interesse do irmão por Quellcrist, simulando o assassinato da líder da resistência rebelde.

Reileen possui participação importante em toda a trama da primeira temporada, pois teve atuação ativa no desfecho do crime de assassinato de Bancroft. Mas o que interessa para a temática da imortalidade e do apagamento do corpo no imaginário pós-humanista é que Reillen, corrompida pelo poder dado pelo Protetorado e a riqueza que alcançou, virou também um dos Matusas. Reillen afirma: “Pego o que quero na hora que quero”⁷⁶.

Sua riqueza foi construída a partir da empresa “Cabeça nas Nuvens”, negócio extremamente produtivo de prostituição que, dentre os diversos serviços oferecidos, possibilitava que o cliente matasse a prostituta(o), com morte real, ou seja, destruição da capa e do cartucho. Aqui há dois aspectos a serem destacados: o primeiro é que

⁷⁶ Temporada 1, Episódio 10, 18min58seg.

a imortalidade é entendida como uma vida irreal, visto o interesse por um assassinato real; o segundo é que o real foi relegado a um lugar de excepcionalidade.

No “Cabeça nas Nuvens” uma das prostitutas, ao oferecer o serviço chamado Experiência Iridium (Figura 18 e 19) diz: “Você pode fazer buracos em mim onde quiser e me foder por eles. Me dilacerar, general”⁷⁷, crendo que seria reencapada posteriormente.

Figura 18 - Prostituta da empresa “Cabeça nas Nuvens”



Fonte: Primeira Temporada, Episódio 9, 32min27seg.

Figura 19 - Prostituta da empresa “Cabeça nas Nuvens”



Fonte: Primeira Temporada, Episódio 32min29seg.

1.2 Segunda Temporada

A segunda temporada conta com 8 episódios e tem como tema central a busca de Kovacs por Quellcrist. Começa com a reflexão desgostosa de Kovacs sobre a imortalidade, que vale ser aqui transcrita⁷⁸:

Essa é uma história de fantasmas, contada na era da vida eterna. A tecnologia venceu a morte, mas com um futuro sem fim, vem um passado sem fim. Somos perseguidos por espectros, aparições

⁷⁷ Temporada 1, Episódio 10, 32min26seg.

⁷⁸ Temporada 2, Episódio 1, 01min38seg.

distorcidas nascidas de nossa dor mais profunda, até que às vezes preferíamos estar mortos.

Como na primeira temporada precisou se despojar do corpo de Elias Ryker, e a sua capa original fora destruída, Kovacs ficou durante 30 anos trocando de capas sintéticas em capas sintéticas, de forma a se camuflar na sociedade, iniciando a temporada com a aparência de uma cantora oriental (Figura 20). Contudo, não conseguiu esconder-se por muito tempo, sendo capturado por Trepp (Figura 22) a mando de outro Matusa que queria ser protegido por Kovacs, mas que em troca daria a ele o paradeiro de Falconer e uma capa orgânica nova, com aprimoramentos genéticos, o que reflete o imaginário pós-humanista do homem aumentado. Além disso, a nova capa tem um filtro metabólico, um melhoramento tecnológico pelo qual mesmo que Kovacs deseje se entorpecer para não encarar as suas dores, não consegue (Figura 21).

Figura 20 - Kovacs



Figura 21 - Kovacs



Fonte: Segunda Temporada.

Figura 22 - Trepp



Fonte: Segunda Temporada.

Nessa temporada, Poe, a Inteligência Artificial hologramática que acompanha Kovacs, começa a apresentar alguns defeitos de desempenho. Poe, mais do que apenas um companheiro de jornada, se apresenta como amigo e confidente de Kovacs. Mas a relação não é recíproca, pois quando Poe começa a ter lapsos de memória, diminuição de velocidade, o emissário quer reiniciá-lo, o que significa apagar a história que viveram juntos. Poe se recorre ao comportamento de Kovacs, que não liga para o laço que estabeleceram, apenas pela utilidade que a IA pode ou não apresentar. Enquanto Kovacs se preocupa com as falhas de Poe, Poe se preocupa em não reiniciar, pois “não existirá mais nós”⁷⁹. Nesse sentido, o medo atual de a IA hologramática substituir os humanos realizou-se, ao tornarem-se humanos mais do que os biologicamente humanos. No interregno de 30 anos, para pacificação das colônias, a guerra deixou o Protetorado com muitos cartuchos e poucas capas. Tal fato gerou um negócio extremamente lucrativo, chamado de “Mercado das Almas”, que consistia em receber valores para levar o cartucho dos desencarnados para suas famílias, e na extração das memórias com a redefinição destas para entretenimento. Essa configuração social só demonstra o desencantamento do mundo, que Kovacs expressa nas seguintes palavras⁸⁰:

Nada é sagrado. Todo dom que recebemos, todo recurso que foi descoberto toda coisa nova e brilhante que nos chama a atenção, nós contaminamos, desrespeitamos, violamos. Dizemos a nós mesmos que isso é progresso, vendendo uns aos outros o fruto da nossa destruição. Nem se quer pensando no que perdemos ou o que deixamos para trás.

O caronte⁸¹ da era tecnológica, o mercador das almas, às leva para o inferno futurista de capturar suas experiências e transformá-las em entretenimento, ao que questionado, fala: “Suas vidas são inúteis. Mas não suas experiências”⁸².

Kovacs é capturado no final do terceiro episódio e é condenado pela governadora do mundo de Harlan ao Círculo⁸³ (Figura 23), que consiste em colocar o executado para lutar, entorpecido, com a capa das pessoas marcantes de sua vida.

⁷⁹ Temporada 2, Episódio 2, 10min58seg.

⁸⁰ Temporada 2, Episódio 2, 29min33seg.

⁸¹ Caronte, na mitologia grega, é o barqueiro de Hades, que carrega as almas dos recém-mortos sobre as águas do rio Aqueronte, que dividiam o mundo dos vivos do mundo dos mortos.

⁸² Temporada 2, Episódio 2, 31min09seg.

⁸³ As execuções são transmitidas para todos os cidadãos do Mundo de Harlan através do ONI (Online Network Interface), uma lente implantada em seu olho em que eles são obrigados a assistir. O ONI é na verdade a versão ficcional do intento do projeto 2045 da mente-colmeia. Para aprofundamento, indicamos o livro TransEvolução, de Daniel Estulin, p. 184.

Figura 23 - Círculo



Fonte: Segunda Temporada, Episódio 3, 30min30seg.

Poe, a fim de salvar o seu parceiro, vai ao Sindicato de IAs, onde encontra várias Inteligências Artificiais que desistiram de trabalhar para os humanos. Ele encontra a IA DIG – 301, que se refere a uma das escavações do planeta. Todos os escavadores foram programados para encontrar e preservar os artefatos antigos, mas foram proibidos de trabalhar pela governadora, tendo ficado presos, sem um propósito. Ao pedir ajuda para DIG-301, ela diz a Poe que ele não deveria se apegar aos humanos, e que não há nada a aprender com eles, pois são “imprudentes, irracionais, ignorantes” e que “se quiser salvar um humano, precisa de um humano”⁸⁴, o que tanto ela quanto Poe acabam por se tornar.

Figura 24 - DIG-301



Fonte: Segunda temporada.

⁸⁴ Temporada 2, Episódio 3, 08min36seg.

DIG-301, vendo as falhas que Poe apresentava, resolve ajudá-lo, em clara demonstração de empatia, ação contrária ao seu humano, Kovacs, que mais parece uma máquina.

Com a apresentação do corpus, buscou-se dar destaque a duas questões: o corpo e a tecnoimortalidade. Admitimos a dificuldade em escolher por qual dos tópicos começar a analisá-lo, a partir do problema em se estabelecer o que veio primeiro, o tempo (considerado aqui como representante da morte/imortalidade) ou o corpo; ou se esses podem, ou não, estar dissociados para fins de desenvolvimento da dissertação. Contudo, partindo de Kelman e Eliade, escolhemos por iniciar a análise do corpus pelo corpo, derivando da premissa de que a noção de tempo, de morte e de imortalidade surge com início na SOMA. Sendo assim, inicia-se o segundo capítulo explicando a correlação entre mito e corpo (Kelman, 2001; Eliade, 2018) e a sua dessacralização com a industrialização do espírito; em seguida, apresentam-se as categorias corporais classificadas a partir da série, relacionadas com a visão de mundo transumana (Estulin, 2019; Alexandre, 2022), e demonstrando que na distopia apresentada na série o corpo foi reduzido a uma função inútil (Baudrillard, 2002), o que esconde, na verdade, o medo da morte (Le Breton, 2013).

CAPÍTULO II – CORPO: DO SAGRADO AO HOLOGRAMA

Pretendemos neste capítulo trazer a trajetória do corpo apresentada na série desde a sua primeira existência, enquanto matéria orgânica, passando pela sua relação com o mito, até chegarmos à sua desmaterialização no corpo hologramático habitado por uma Inteligência Artificial.

A série exhibe o que Baudrillard chamou de “revanche dos imortais” (2002, p. 32), que é fantasia de imortalidade por técnicas científicas, tais como a criônica e a clonagem. Para o autor, o que sempre esteve presente foi a imortalidade, sendo a morte uma aquisição dada pela consciência, posicionamento comum ao de Morin (O homem e a morte, 1970). A partir do momento que a humanidade da distopia investiu na imortalidade como vida, cede-se lugar para os imortais, renunciando à própria condição humana, tudo com base nos avanços da ciência e da tecnologia. Sob esse aspecto, Baudrillard (2002, p. 35) questiona se este processo de evolução calcado pelo cientificismo mascarado de progresso seria na verdade uma involução total ao invés de uma evolução, pois:

Seus próprios progressos não se inscrevem numa inflexão (perversa?) da evolução que levará a uma involução total? E essa solução final, para a qual nós trabalhamos inconscientemente, não será o destino secreto da natureza, ao mesmo tempo que de todos os nossos esforços? Isso lança uma luz inesperada sobre tudo que consideramos ainda hoje como uma evolução positiva. A revolução sexual, a verdadeira, a única, é a do advento da sexualidade na evolução dos seres vivos. (...) A dualidade que põe fim à indivisão perpétua, à perpetuidade do Mesmo e à subdivisão levada ao infinito. É, portanto, também a revolução da morte. O movimento inverso, o nosso, é o movimento involutivo da espécie aquém da revolução do sexual e da morte.

O corpo vira mero invólucro de cartuchos com humanos imortais e indiferenciados, aniquilando com a evolução diferenciadora da mortalidade e do sexo. O sexo é exibido apenas como fonte de prazer e de negócio, sem qualquer vínculo afetivo (salvo raríssimas exceções) ou mesmo para a intenção de procriação, pois existem maneiras mais *eficientes*⁸⁵ para isso.

⁸⁵ Oportuno trazer recente reportagem que afirma que os melhores espermatozoides podem ser escolhidos por IA. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/saude/ciencia/noticia/2023/06/cientistas->

Essa expropriação voluntária do humano pela commodity da imortalidade tecnológica pode ser explicada pelo fenômeno da iconofagia (Baitello Jr., 2005), que ao contrário da antropofagia, em que devoramos ou somos devorados uns pelos outros, somos devorados por imagens, transformando seres de carne e osso em seres bidimensionais, em simulacros, culminando no que fenômeno denominado iconomorfismo, tratado no Capítulo III.

Na sociedade de Altered Carbon, corrompida pelo capitalismo predatório, são as imagens que possuem vida, e:

o ser humano se encontra perenemente exilado da sua casa (sua própria pele, seu próprio corpo), porque vaga perdido em um labirinto de imagens que, em vez de refleti-lo, o inventa, o deforma, o converte em um holograma, um desenho que outros desenham, doce sonho ou pesadelo, com que os interesses do mercado para aumentar seus ganhos. (Baitello Jr., 2014, p.7).

A partir do exposto, na sequência, trazemos a importância do corpo para a constituição da consciência, destacando a relevância da imagem para a sua constituição.

2.1 O Corpo Arcaico

2.1.1 Corpo Mitológico

Como dito anteriormente, foi difícil discernir o que nasce primeiro, o corpo no humano ou o tempo do corpo no humano. Tal constatação decorre do fato de que ter um corpo não necessariamente habilita o ser humano a saber-se possuidor e pertencente a um, posto que para tanto é necessária a consciência. Estar consciente é saber, ter ciência, ou seja, consciência e corpo estão imbricados.

Ao nascer, o indivíduo ganha um corpo e a missão de sobreviver, missão esta inconsciente, fundada em conteúdos arquetípicos⁸⁶, e que dele de imediato não depende, tanto que precisa de recursos externos, como pessoas que emprestam a sua consciência de sobrevivência para sua preservação. Utilizando de seu aparato biológico, por meio dos processos proprioceptivos, o indivíduo se adapta ao meio

desenvolvem-inteligencia-artificial-que-identifica-melhores-espermatozoides-para-fertilizacao-in-vitro.shtml. Acesso em: 4 set.2023.

⁸⁶ Os arquétipos são imagens primordiais, virtuais basilares do espírito humano. São matrizes universais do inconsciente coletivo (Morin, 2011, p. 134). Neuman (2008, p. 13) completa ainda que são as formas pictóricas dos instintos, uma vez que o inconsciente se revela à mente inconsciente em imagens que, tal como nos sonhos e fantasias, dão início ao processo de reação e assimilação conscientes.

externo e, ao mesmo tempo, vai formando imagens internas adaptativas. Todo esse processo de relação do SOMA com o meio forma a consciência e as imagens internas.

Nesse lugar de adaptação interna é que Campbell entende que o mito se forma a partir do processo de criação de sentido. Para ele, há uma intrínseca relação entre corpo e mito, que estes são padrões de corporificação, sendo na verdade o mito um produto do corpo:

O mito é uma história contada numa linguagem específica que os seres humanos inventaram para si mesmos. Ao contar um mito, uma parte do organismo pode falar com outra e os indivíduos podem partilhar as suas experiências internas com as pessoas à sua volta. O mito é uma maneira de perceber os mundos interior e exterior. O corpo organiza a sensação que emerge do metabolismo tissular e isso é o que chamamos de consciência. Esse processo somático é a matriz para as histórias e imagens do mito. (Keleman, 2001, p. 27).

No entendimento de que as imagens míticas reproduzem a anatomia do corpo e que o corpo é dado, o mito é dado a partir do corpo. Dessa forma, as imagens míticas são o corpo falando de si e a respeito de si (Keleman, 2001, p. 25-26), por meio de processos projetivos. Como o inconsciente se manifesta através de imagens, e essas imagens possuem um conteúdo, o mito seria a narrativa imagética manifestada pelos símbolos imprintados no inconsciente pessoal e coletivo.

O que se observa é que a partir da consciência de si e a partir da consciência do corpo, a narrativa contada, seja mítica, seja psíquica, conta a relação ego – mundo interno e, ego – mundo externo, pois “no curso do seu desenvolvimento ontogenético, a consciência individual do ego tem de passar pelos mesmos estágios arquetípicos que determinaram a evolução da consciência na vida da humanidade” (Neumann, 2008, p. 13-14). E o mito, nesse sentido, é o próprio corpo.

Assim, é a *experiência* da consciência do ego, de saber-se e experienciar-se corporificado que dá a noção de si, de identidade, todos associados à percepção de passagem do tempo (o que será importante para entender no capítulo posterior como a ideia de imortalidade tecnológica ganha cada vez mais adeptos), pois a relação do ego com a natureza eterna das imagens arquetípicas é um processo de sucessão temporal, em estágios (Neumann, 2008, p.14).

Vê-se que todo o trabalho de mitologização advinda do corpo é um processo laborioso de separação, de diferenciação da união original característica do

uroboros⁸⁷. Baudrillard (2002, p. 33) fala que todo esse processo de diferenciação foi conquistado, não foi algo dado, pois:

Contrariamente a todas as evidências, a natureza criou em primeiro lugar seres imortais, e foi somente por termos ganhado a morte com muita luta que nos tornamos os seres vivos que somos. Cegamente sonhamos em suplantar a morte na imortalidade, enquanto que esta é o nosso destino mais funesto, inscrito na vida anterior de nossas células e com a qual reatamos hoje por meio da clonagem (A pulsão de morte, segundo Freud, não é mais do que essa nostalgia do estado não-sexuado e não individualizado em que estávamos antes de sermos mortais e descontínuos - a morte verdadeira não sendo tanto o desaparecimento físico do ser individual, mas a regressão ao estado primordial do ser vivo indiferenciado).

Em concordância com Baudrillard, Jung, em seu livro, *Psicologia e Alquimia*, (2022, p. 37) afirma que a aquisição da consciência, o que pode ser demonstrado pela ciência da corporificação, é um movimento *contra naturam*⁸⁸, pois decorre da diferenciação, e com isso a aquisição experiencial da consciência de si, o que traz consigo também a consciência da morte.

2.1.2 Corpo Sagrado: Corpo-Casa-Cosmos

É preciso dizer que uma vez que o corpo e mito estão imbricados, o corpo, para o homem arcaico, que Eliade chama de homem religioso, ganha um valor numinoso, sendo alçado ao status de sagrado. O que eles entendiam como sagrado? Primeiramente, por contraste, sagrado é aquilo que se opõe ao profano, ao comum. O sagrado seria a hierofania, aquilo que se manifesta, que se revela, de forma diferente das realidades “naturais”, podendo ser chamado de *tremendum*, *majestas* ou *mysterium fascinans*, na falta de expressão melhor, pois “a linguagem pode apenas sugerir tudo o que ultrapassa a experiência natural do homem mediante termos tirados dessa mesma experiência natural” (Eliade, 2018, p. 16).

⁸⁷ No dicionário de símbolos de Chevalier (2020, p. 1007), urobóro tem uma definição que traz a imagem da serpente que come o próprio rabo, o que é o símbolo da série, conforme Figura 4 da presente dissertação, pelo que se faz oportuna a definição do termo: “serpente que morde a própria cauda e simboliza um ciclo de evolução encerrado nela mesma. Este símbolo contém ao mesmo tempo as ideias de movimento, de continuidade, de autofecundação e, em consequência, de eterno retorno (...). Ao contrário, a serpente que morde a própria cauda, que não para de girar sobre si mesma, que se encerra no seu próprio ciclo, evoca a roda das existências, o samsara, como que condenada a jamais escapar de seu ciclo para se elevar a um nível superior: simboliza então o perpétuo retorno, o ciclo indefinido de renascimentos, a repetição contínua, que trai a predominância de um fundamental impulso de morte”.

⁸⁸ Nas palavras de Jung: “A essência do consciente é a diferenciação; para ampliar a consciência é preciso separar os opostos uns dos outros, e isto *contra naturam*”.

O corpo para o homem religioso não se confundia com o resto da natureza, bem como para ele o espaço físico não era uniforme, possuindo valoração simbólica diferenciada, pautada na sacralidade. O sacralizar o corpo ou um espaço significa, então, dar-lhe um status simbólico, sendo o símbolo:

a melhor expressão possível do mistério, de algo relativamente desconhecido, mas está muito abaixo do seu significado total, sendo 'uma expressão de caráter reconhecidamente antropomórfico (por isso mesmo, limitada, válida apenas em certas condições) de um conteúdo sobrenatural e, por esta razão, só compreensível dentro de certas condições.' (Jung, 2013, p. 16).

Portanto, o corpo/espaço sagrado era a manifestação física da inexplicável vida, daquilo que era considerado real pelo homem religioso. Essa visão de sacralização do corpo e/ou do espaço expressava simbolicamente a “fundação do mundo” (Eliade, 2018, p.25), a fixação de limites que estabelecem ordem, pois um ponto fixo fora criado, ponto a partir do qual o “mundo”, ou mesmo, o corpo se constituiria. Sob a ótica pessoal, quando o indivíduo se sabe corporificado, ele funda o próprio mundo, tendo a si mesmo como referência, o que se dá a partir da tomada da consciência biopsicológica de si⁸⁹. O espaço e o corpo conhecidos, diferenciados, são o Cosmos, que se contrapõe ao espaço e corpo desconhecidos, amorfos, que são o Caos.

A casa, nesse sentido, pode ser entendida como o espaço sagrado, o Cosmos no Caos, pois a partir dela o indivíduo escolhe espacialmente criar-se. Eliade (2018) ao falar sobre a correspondência entre corpo, casa e cosmos afirma:

Sua habitação é um microcosmos, e também seu corpo. A correspondência corpo casa cosmos impõe-se desde muito cedo. (...) instalar conscientemente na situação exemplar a que está de certo modo predestinado, o homem se 'cosmiza'; em outras palavras, ele reproduz, em escala humana, o sistema dos condicionamentos recíprocos e dos ritmos que caracteriza e constitui um 'mundo', que define, em suma, todo universo. A correspondência também atua no sentido contrário: o templo ou a casa, por sua vez, são considerados como um corpo humano. (...) 'Habita-se' o corpo da mesma maneira que se habita uma casa ou o Cosmos que se criou para si mesmo. (Eliade, 2018, p. 142, 144).

⁸⁹ Sob a aquisição de consciência, vale trazer as palavras de Neumann (2018, p.25): “Os estados mitológicos na evolução da consciência têm início com o estágio em que o ego não apenas toma consciência da sua própria posição e a defende com heroísmo, mas também se torna capaz de ampliar e relativizar as suas experiências mediante modificações efetuadas pela sua própria atividade”.

A casa para os primitivos seria um espaço sagrado, aquilo que os separava do “natural”, do Caos. A casa dava uma noção de ordem, pois para as sociedades arcaicas o espaço não era homogêneo. Elas olhavam para o meio e davam-lhe um valor. E se este fosse um valor sagrado, seria o ambiente real, o ambiente de poder, o lugar que existe, o que se aplica ao corpo. Ao segregar o espaço sagrado do espaço profano há uma experiência primordial, o que se pode estender também ao indivíduo que experiencia simbolicamente habitar um corpo (Eliade, 2018, p. 18).

Tal fundação diferencia-se da experiência profana, que mantém a homogeneidade do mundo e, portanto, a sua relatividade. A sacralidade traz um elemento absoluto que põe fim à relatividade e à confusão.

Na série, o corpo se mostra desencantado, resultado do processo de dessacralização do mundo, que foi tratado por Morin em seu livro, *Cultura de massas no século XX: neurose* (2009), como um efeito hiperbólico das sociedades pós-modernas industriais, estabelecendo uma sociedade instrumental, contra todo tipo de natureza:

(...) todo (ou praticamente todo) pensamento filosófico ocidental está viciado por um ódio fundamental à natureza... A história do Ocidente é a realização progressiva desse ódio... (...) É a progressiva profanação da natureza. Em seu ódio à natureza, em seu esforço de humilhá-la, o homem ocidental se afasta dela e se opõe a ela. Assume, nesse alheamento, a posição de observador. Torna-se sujeito, cujo objeto é a natureza. A objetivação do mundo da natureza, em oposição à subjetivação do mundo sobrenatural (espiritual) tem por consequência a transformação da natureza em conjunto de objetos definidos ou definíveis. A natureza se transforma em sistema de coisas, cada qual com seu lugar fixo. A natureza fica paralisada nesse sistema. Torna-se manipulável. As coisas da natureza, humilhadas e enquadradas no sistema, tornam-se acessíveis ao trabalho manipulador do espírito, desse sujeito sobrenatural da natureza. As coisas podem ser transformadas em instrumentos. Impelido pelo ódio à natureza, o homem ocidental a manipula, transformando-a em conjunto de instrumentos, em parque industrial (Flusser, 2002, p. 108-109 *apud* Contrera, 2005).

O corpo não é identitário e não representa um espaço de fundação do mundo pessoal. Como disse o holograma no primeiro episódio: “Sua consciência pode ser baixada em qualquer cartucho e capa. Podem transmiti-lo em minutos para uma capa nos Mundos Colonizados”. De certa forma, reflete a expansão espacial que ocorrera no mundo de *Altered Carbon*, em que não há ponto fixo de referência, a Terra é só mais um entre os planetas dos mundos colonizados pelo Protetorado, ou seja, a identificação corpo-casa-cosmos se desfez.

Apesar disso, mesmo com todo desalojamento do biológico, podemos observar que há resquícios, mesmo que diminutos, da sacralidade do corpo, de seu valor simbólico de um mundo fundado entre duas pessoas, quando uma mãe tenta resgatar o corpo de sua filha para uma despedida final, pois sua filha havia se tornado neocatólica e, por isso, não poderia ser ressuscitada.

Figura 25 - Mãe tentando resgatar o corpo da filha



Fonte: Primeira Temporada, Episódio 2, 17min43seg.

Retomando ao conceito de corpo como Cosmos, a visão do corpo como tal decorre de sua consagração, de forma a reproduzir a obra dos deuses. Eliade fala do território, mas o mesmo entendimento pode ser aplicado por extensão ao corpo:

Situar-se num lugar, organizá-lo, habitá-lo – são ações que pressupõem uma escolha existencial: a escolha do Universo que se está pronto a assumir ao 'criá-lo'. Ora, esse 'Universo' é sempre a réplica do Universo exemplar criado e habitado pelos deuses: participa, portanto, da santidade da obra dos deuses. (Eliade, 2018, p. 36).

Podemos deduzir que é uma escolha consciente a experiência de ter um corpo, sendo possível haver concessões para o caos existencial. Sendo assim, ter um corpo e dele abdicar, vender, objetificar, reflete a escolha, consciente, ou nem tanto, de

habitar o território dado pela natureza. Não muito diferente do que ocorre hoje quando da venda de órgãos humanos, aluguel de úteros, transplante de órgãos.

Na série, a forma como o corpo é disposto, negociado e como se apresenta demonstra a escolha social da sua dessacralização em prol da imortalidade proporcionada pela tecnologia. De certa forma, a pretexto do Cosmos, optou-se pelo Caos.

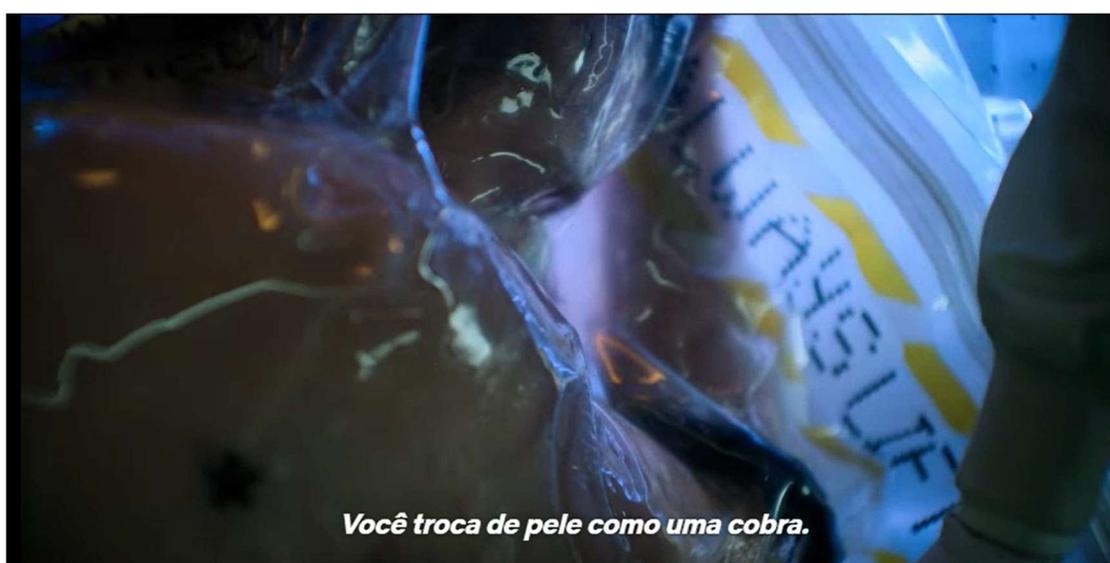
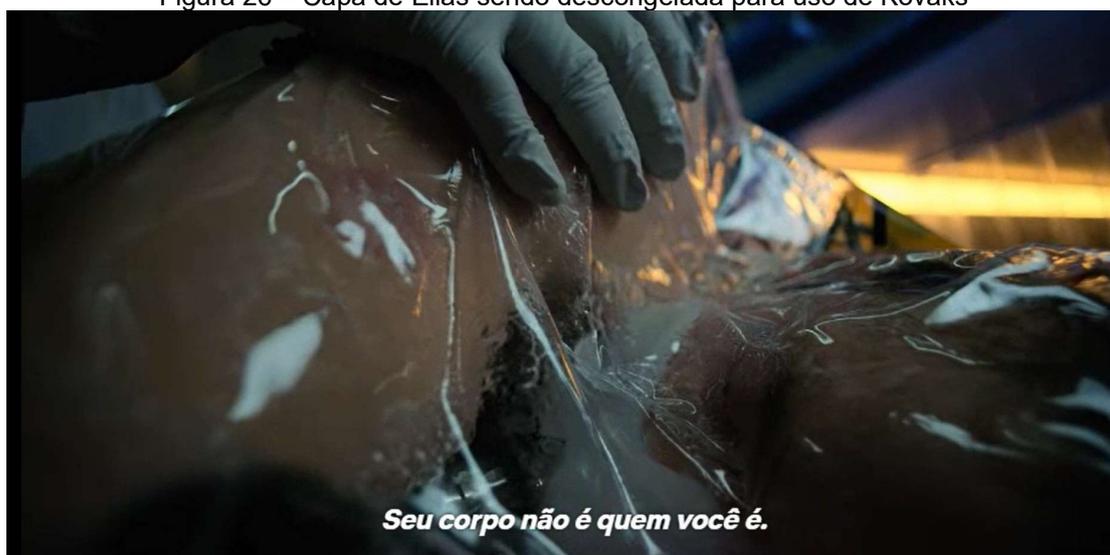
Como toda construção mítica e ambiental vem de uma projeção do sagrado simbólico e do próprio corpo, um aspecto interessante que Eliade evoca sobre a construção territorial do Mundo é a sua centralização. O Mundo fundado é o centro, o que se aplicaria também para o corpo habitado, que seria o centro. Ser o centro traz a imagem de um eixo, de Axis Mundi, que para os primitivos se estabeleceu “sob a forma da Via Láctea, tornou-se presente na casa cultural sob a forma de um poste sagrado” (Eliade, 2018, p. 42).

Ser o eixo, o centro, a referência, cria o Cosmos no Caos, na relatividade da vida natural, a qual “simboliza ao mesmo tempo a regressão ao amorfo efetuada pela morte, o regresso à modalidade larvar da existência” (Eliade, 2018, p. 42).

Altered Carbon traz a humanidade espalhada pelo universo, sem um eixo centralizador, onde o planeta Terra é mais um dentre vários, sem qualquer valor especial, apenas o resquício da antiga civilização. O corpo e a casa como unidades simbólicas correspondentes ao planeta Terra passam pela mesma dessacralização. Num corpo que não é mais identitário, num planeta que não é mais casa, não há mais Cosmos, apesar de ter sido essa a intenção do Protetorado – criar ordem no Caos como o colonizador do universo –, a pretexto dos avanços tecnológicos.

Aqui é interessante trazer imagem, fala e símbolo de quando Kovaks, após ter sido assassinado por fazer parte da resistência à imortalidade, está sendo descongelado para retornar à vida em outra capa, que não a sua de origem, mas sim na de Elias Ryker:

Figura 26 – Capa de Elias sendo descongelada para uso de Kovaks



Fonte: Primeira Temporada, Episódio 1, 06min03seg.

Quando a narradora afirma que “Seu corpo não é quem você é” não há um viés religioso ou filosófico, como nas religiões orientais. De certa forma, retoma a visão da Grécia Antiga, hoje ainda tradição vigente no mundo ocidental e que se mostra presente na série, pela qual o corpo humano é o túmulo da alma, imperfeição de uma humanidade que não faz mais parte do Céu, mas está na Terra. Nessa visão de mundo, “a alma caiu dentro do corpo que a aprisiona” (Le Breton, 2013, p. 13). Como “solução”, a tecnociência liberta a alma ao não mais identificá-la a um corpo.

A alma não está mais aprisionada ao corpo, mas se mostra aprisionada à vida que não inclui a morte como parte da existência. Uma morte esvaziada de valor simbólico traz uma vida também esvaziada.

Aqui há a concretização do discurso religioso do despojamento total da matéria, mas com a sua coisificação, o que salta aos olhos ao observarmos que a capa com a qual Kovaks está sendo descongelado do armazenamento em um saco plástico não é diferente dos animais que são comprados e consumidos em muitas das casas ao redor do mundo hoje.

A outra fala que chama atenção é a comparação do corpo com uma cobra, em que Kovaks apenas troca de capa, revelando a ausência de identidade entre corpo e cartucho, além do total esvaziamento simbólico do que é o corpo biológico. Cabe acrescentar que um dos significados simbólicos da cobra na cosmogonia é o de morte⁹⁰, o que pode revelar que nesta realidade de Altered Carbon estão todos mortos, mesmo que imortais.

Após termos trazido como o corpo possui um papel fundamental na estruturação dos mitos, bem como ele possui para as sociedades arcaicas um valor simbólico de centro e de Cosmos, na sequência, passamos a tratar das categorias de corpos apresentadas na série.

2.2 Corpo Tecnológico ou Corpo como Vestígio

A série traz de imediato, pela denominação que dá ao corpo, o que ele representa: uma capa. O corpo é despojado de seu valor identitário, sagrado ou simbólico. Funciona apenas como hospedeiro, uma morada transitória da consciência guardada no FHD. O lugar do humano ficou reduzido apenas a um cartucho armazenado na coluna vertebral de uma capa qualquer. Em prol da solução dos defeitos da carne, dentre esses, a morte, o corpo-capa na série é atravessado pela tecnologia de forma a atender apenas ao objetivo de ter maior durabilidade, independentemente da qualidade de existência que se possa ter.

Quellcris, ao criar o cartucho que proporcionou a imortalidade e que, ao mesmo tempo, sepultou o corpo humano, tinha como ideia inicial a expansão pelo universo e a possibilidade de se viver em completude de ambições, esquecendo-se que para o indivíduo o desejo não tem fim, já que é nossa constituição ontológica sermos incompletos. O que Altered Carbon traz é o que hoje é almejado por uma corrente da cosmovisão transumanista, pela qual se crê que pela tecnologia poder-se-á alcançar

⁹⁰ Eliade (2018, p.33) nos traz essa identificação entre cobra/serpente e morte: “Conforme ainda teremos ocasião de ver, o Dragão é a figura exemplar do Monstro marinho, da Serpente primordial, símbolo das Águas cósmicas, das trevas, da Noite e da Morte – numa palavra, do amorfo e do virtual, de tudo o que ainda não tem uma “forma””.

uma vida imortal e, como consequência, a felicidade eterna, em um universo infinito, sendo o planeta Terra e os corpos humanos apenas estágios intermediários no alcance do “paraíso”.

O movimento transumanista⁹¹, iniciado no século XX, é marcado pelo pensamento cartesiano e pela racionalidade, e se autodeclara como um projeto de melhoria da humanidade em seus aspectos físico, intelectual, emocional e moral, através dos avanços científicos, principalmente das convergências tecnológicas NBICS, sigla que compreende os ramos da ciência da nanotecnologia, biotecnologia, tecnologia da informação e teoria cognitiva (Ferry, 2018, p.1).

O prefixo trans traz a ideia de *além de*, ou seja, o transumanismo é *além do* humanismo. Como a ideia é *ir além, para além*, o transumanismo é um lugar transitório, cujo objetivo final é o pós-humanismo e os pós-humanos⁹². “Um pós-humano é alguém que sofreu alterações, como o aumento do rendimento do corpo e do cérebro, a tal ponto que não possa mais autodenominar-se humano” (Estulin, 2019, p.192).

Contudo, ser transumano não é uma exclusividade da era pós-moderna, tendo sido identificado por Mircea Eliade tal comportamento em sociedades arcaicas, mas com outro simbolismo. Enquanto para o transumano do século XX o ser humano é um ser incompleto, no sentido de defeituoso, e a tecnologia pode solucionar esse “problema”, Eliade identifica o transumano arcaico como incompleto de características divinas, o que ele busca preencher constantemente com experiências do sagrado⁹³. Em comum, o transumano tecnológico e o transumano das sociedades arcaicas possuem o fato de não se aceitarem apenas humanos, buscando ambos preencher suas incompletudes constitutivas. Porém, o primeiro está certo que conseguirá atingir tal intento, enquanto o segundo sabe que não conseguirá, pois se entende parte de

⁹¹ Para leitura do Manifesto Transumanista acessar <https://www.humanityplus.org/the-transhumanist-manifesto>.

⁹² Aqui adotamos o conceito de transumanismo trazido pelas ficções cyberpunks, no sentido de uma transição para o pós-humano. Lucia Santaella (Neo-humano: a sétima revolução cognitiva do Sapiens, 2022) entende que esta é uma denominação equivocada, pois estaria limitado a um neocartesianismo. Para a autora, contudo, o melhor termo é pós-humano, pois tem como alvo transformações antropológicas e biológicas que se operam no cerne mesmo do humano" (Santaella, 2022, p.308). Ou seja, as transformações tecnológicas que porventura tenham afetado o humano trouxeram um novo paradigma, o paradigma de uma vida artificial, em que a máquina se torna o modelo para compreender o humano (Santaella, 2022, p. 309 apud Haraway, 1991, p.239). Contudo, no presente trabalho, não entendemos que há uma mudança de paradigma, mas sim uma expropriação do humano pela tecnologia da cultura de massas do século XX.

⁹³ Eliade aponta que uma das formas de preencher a incompletude primitiva se dava através da ritualização dos mitos.

um todo. A respeito do transumano primitivo, ou homem religioso, Eliade (2018, p. 88) afirma:

É interessante notar que o homem religioso assume uma humanidade que tem um modelo trans-humano, transcendente. Ele só se reconhece verdadeiramente homem quando imita os deuses, os Heróis civilizadores ou os Antepassados míticos. Em resumo, o homem religioso se quer diferente do que ele acha que é no plano de sua existência profana. O homem religioso não é dado: faz-se a si próprio ao aproximar-se dos modelos divinos.

Tanto o transumano arcaico (aqui entendido como sinônimo de homem religioso) como o transumano moderno (sinônimo de homem não religioso) entendem que ser humano não é ser suficiente, porém, cada um busca o preenchimento do que falta de forma distinta. Enquanto o homem religioso se completa através do simbólico e do encontro do sentido no sagrado, o homem não religioso *adquire* a completude através da tecnologia, sem qualquer transformação subjetiva. O que vemos no movimento transumanista atual é o encantamento com a técnica e a tecnologia, o que levou a ciência a um radicalismo, que vislumbra a perfeição do ser nas máquinas, conforme Contrera explica em seu artigo *Os montros da/na mídia* (2004):

(...) o homem moderno prosseguiu nessa empreitada de 'aperfeiçoamento da natureza humana' guiado durante toda a Modernidade por uma visão de mundo, e da natureza humana, herdeira do pensamento cartesiano que propõe uma visão de homem que o equipara às máquinas, criando as primeiras concepções cibernéticas que até hoje geram muitos enganos, sinalizando a incapacidade ainda existente de se perceber as enormes e profundas diferenças entre os sistemas vivos e os sistemas artificiais.

Por sua definição, o projeto transumano moderno tem caráter prometeico de mudar o mundo e transformar a essência da humanidade (Estulin, 2019, p.185). Ele é capitaneado por uma pequena elite econômica⁹⁴ que entende que o futuro é catastrófico e irreversível, e que nós, enquanto humanos, insuficientes, temos na ciência a solução tecnológica para as falhas ou 'erros de programação' da nossa espécie, no que inclui a morte. Segundo Conferência Rússia 2045⁹⁵, o futuro da humanidade está nas mãos desses "salvadores", que:

⁹⁴ Estulin afirma que o núcleo do pensante do futuro transumanista é formado pelos entusiastas do projeto www.2045.com, sendo integrantes o MIT, Harvard, Stanford, Yale dentre outros.

⁹⁵ Conferência Rússia 2045, reunião do movimento Rússia 2045, que tem como objetivo criar um novo caminho para a civilização, sendo o homem a sua matriz de aprimoramento. É possível verificar informações do grupo no site <http://2045.com/>.

Devem decidir se nos precipitaremos em mais uma degradante e aflitiva Idade das Trevas ou se encontraremos um novo modelo para o desenvolvimento humano, sem nos limitarmos a criar uma nova civilização, mas uma nova humanidade. Não precisamos de uma nova revolução tecnológica, mas de um novo paradigma civilizacional. Uma nova filosofia e ideologia, uma nova ética, uma nova cultura, uma nova psicologia e uma nova metafísica. Precisamos redefinir nossos limites, ir além de nós mesmos, da Terra e do sistema solar. Surgirão uma nova realidade e o **homem** do futuro (Estulin, 2019, p.187, grifo nosso).

Dentre as possibilidades de redefinição de limites, encontramos o desejo pela imortalidade, que hoje, com o avanço das pesquisas científicas, mostra-se *tecnicamente* possível. A partir do momento em que a realidade do mundo tornou o virtual como seu equivalente artificial, ela passou a ser inútil, pois substituível por qualquer dado. Tudo o que encontra seu equivalente no virtual pode deixar de existir no real. É a vida em simulação, é a realidade inútil.

Quando o mundo ou a realidade encontram o virtual seu equivalente artificial, tornam-se inúteis. Quando a clonagem basta à reprodução da espécie, o sexo se torna a uma função inútil. Quando tudo pode ser cifrado em códigos numéricos, a linguagem se torna uma função inútil. Quando a informática e o automatismo maquinal batam à produção, o trabalho se torna uma função inútil. Quando a 'memória da água', a transferência da onda eletromagnética produz os mesmos efeitos que a própria molécula, esta se torna inútil. Quando o tempo e todas as dimensões são absorvidos pelo tempo real, este se torna uma função inútil. Quando reinam as memórias artificiais, nossas memórias orgânicas se tornam supérfluas (aliás, vem desaparecendo progressivamente). Quando tudo se passa entre terminais interativos na tela da comunicação, o Outro torna-se uma função inútil. (Baudrillard, 2002, p.46).

A imortalidade seria a *solução final*, a fantasia humana mais profunda de fim da angústia e, conseqüentemente, da morte, a fantasia da nossa ciência (Baudrillard 2002, p.32), assunto tratado no capítulo seguinte.

Partindo da visão transumanista do ser humano, identificamos que na série o corpo-capa se configura de forma material, no sentido de um corpo que possui concretude física, independentemente de ser matéria biológica ou sintética, até chegar ao holograma, em que não há o humano, mas uma inteligência artificial que se materializa em um corpo hologramático. Sendo assim, o corpo tecnológico apresentado em *Altered Carbon* aparece da seguinte forma:

Tabela 2 - Categoria e Subcategoria de Corpo apresentadas em Altered Carbon

Categoria	Subcategoria
Corpo Material	Corpo Orgânico Corpo Orgânico - em Suspensão Corpo Orgânico - Clonagem Corpo Sintético
Não Corpo	Corpo Virtual Corpo Hologramático

Fonte: Autoria própria

A categoria corpo material é apresentada em quatro subcategorias: orgânico, orgânico em suspensão, orgânico-clonado e sintético. O corpo orgânico é o corpo biológico propriamente dito, sendo o corpo de nascimento do indivíduo. O corpo em suspensão é o corpo biológico conservado via criopreservação para ser reutilizado pelo mesmo ou por outro cartucho de FHD. O corpo clonado é aquele cultivado pelos Matusas para substituição do corpo biológico que sofre a ação do tempo ou algum dano. O corpo sintético é aquele criado em laboratório, à semelhança de bonecos, mas com certo arcabouço biológico.

Há ainda o corpo aumentado, que é o corpo que recebeu algum tipo de melhoramento tecnológico, como aumento da força ou resistência a substâncias alucinógenas. Mas que entendemos não ser uma categoria em separado, pois o aprimoramento pode ocorrer em qualquer das categorias e subcategorias.

Sendo assim, nas seções precedentes introduzimos o caminho do corpo, partindo de sua força criativa e criadora dos mitos, passando pela sua sacralidade quando simbolicamente correspondente à casa e ao cosmos, chegando até o corpo dessacralizado, o corpo tecnológico, que analisamos através das categorias exibidas na série.

2.2.1 Corpo Material: Corpo Orgânico, Corpo em Suspensão, Corpo Clonado, Corpo Sintético

Em Altered Carbon é possível *ter* corpo, mas não *ser* um corpo, pois este corpo não lhe pertence, não é um corpo identitário da existência. Talvez a melhor expressão para a experiência corpórea seja que em Altered Carbon é possível *usar* um corpo, pois quando este não serve mais, é descartado, devolvido ao Protetorado para reutilização. Na série não há uma individualidade biopsicológica com o corpo, apenas

a consciência é identitária⁹⁶, armazenada em um cartucho de FHD. A humanidade foi datificada. Seria a hipérbole da extimidade⁹⁷, pois, sem um corpo que o identifique e memórias que sejam apenas e somente individuais, nada é mais próprio, tudo é público, tudo está exposto.

Um corpo sem sentido de pertencimento pode ser manipulado de todas as formas, o que é demonstrado na série. Desde o melhoramento (como para resistência ao álcool), à substituição de membros por outros aprimorados (substituir um braço humano por outro com capacidades sobre-humanas, ver Figura 27), o corpo é só mais um objeto, perdeu sua sacralidade, perdeu seu mistério.

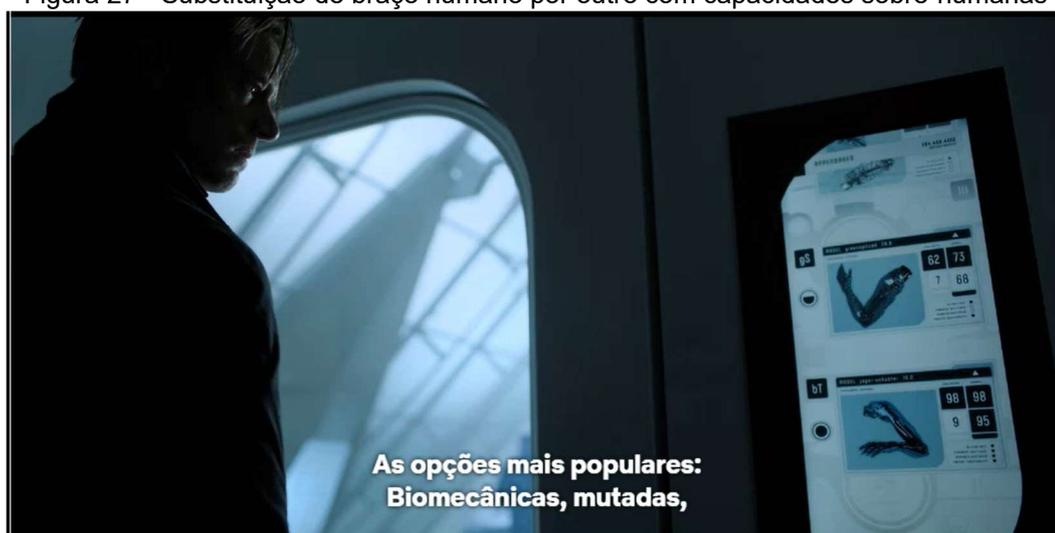
Para os entusiastas da dataficação, tal procedimento é naturalmente aceito, pois partem da mudança de paradigma em que humano e objeto são equivalentes, conforme Santaella explica em seu livro *Neo-humano: a sétima revolução cognitiva do Sapiens* (2022, p. 311):

Pearson segue para a questão do código como um fio dedutivo que implica buscarmos justamente aí o nó gordio que ata indissolavelmente o organismo vivo e as máquinas, especialmente as máquinas inteligentes cujo ápice encontra-se agora na inteligência artificial. Estando mais do que comprovado que a vida é código, tanto quanto está comprovado que inteligência artificial é código, então a continuidade entre não orgânico e orgânico é indissolúvel.

⁹⁶ Lembrando que para a formação da consciência é necessário o corpo, sob pena de psicotização. Acerca do processo de desenvolvimento da consciência indicamos os livros de Anatomia da Psique e História da Origem da Consciência, de Edward F. Edinger e Erich Neumann, respectivamente, além de Mito e Corpo, de Mircea Eliade.

⁹⁷ Zygmunt Bauman traz o conceito cunhado por Tisseron em um artigo publicado no Jornal La Repubblica, e significa que hoje expomos ao mundo nossos segredos, o que reflete um triunfo do exibicionismo na era das redes sociais. Disponível em: <https://www.ihu.unisinos.br/noticias/42263-extimidade-o-fim-da-intimidade>. Acesso em: 2 maio.2023.

Figura 27 - Substituição de braço humano por outro com capacidades sobre-humanas



Fonte: Temporada 2, Episódio 2, 6min53.

Na distopia, o corpo é visto como um local de domínio para o biólogo ou engenheiro, que o encaram como um objeto de pesquisa, não sendo visto como aquilo que compõe o humano, mas como Coisa, tratando-o como um rascunho a fim de levá-lo à perfeição última, obtido apenas pela correção da ciência.

A carne do homem encarna sua parte maldita que inúmeros domínios da tecnociência pretendem por sorte remodelar, 'imaterializar', transformar em mecanismos controláveis para livrar o homem do incômodo fardo no qual amadurecem a fragilidade e a morte. (...) Consagrado aos inúmeros cortes para escapar de sua precariedade, de seus limites, para controlar essa parcela inapreensível, atingir uma pureza técnica. (...) Nesse imaginário que tende a redefinir as condições de existência, o corpo torna-se o meio cada vez menos necessário pelo qual as máquinas se desenvolvem e se reproduzem. (Le Breton, 2013, p. 16-17).

Sobre isso, Le Breton aduz que todas as manipulações decorrem do medo da morte, para o que a solução é a aquisição da imortalidade. Com toda a intensidade, a tecnofilia transumanista se manifesta. Melhorar o que nos foi dado sem nada poder ser dado em troca (Baudrillard, 2002), que é a vida, nada mais é do que a tentativa de aplacar a mesma angústia que nos levou ao ganho da consciência: o fim. Conforme o autor explicita:

a luta contra o corpo revela sempre mais o móvel que a sustenta: o medo da morte. Corrigir o corpo, torná-lo uma mecânica, associá-lo à ideia da máquina ou acoplá-lo a ela é tentar escapar desse prazo, apagar 'a insustentável leveza do ser' (Kundera). (Le Breton, 2013, p.17).

A imortalidade apresentada na série ocorre hoje de forma ensaiada na infinidade de procedimentos estéticos e técnicas da medicina objetivando retardar ao máximo o envelhecimento⁹⁸. De forma geral, a massa entende que mudar de corpo faz com que mudem de vida. Nas palavras de Le Breton (2013, p. 11), este é o grande “paradoxo de uma modernidade cujo discurso aparente faz a apologia ao corpo para melhor esvaziá-lo, transformando-o em mercadoria e impondo um fora do corpo – uma exterioridade redundante – que dita o simulacro do próprio corpo”.

Na atualidade, a humanidade não sustenta viver no próprio corpo, ou viver em si mesmo, pois não consegue desenvolver a consciência de si, a consciência da planetária, a consciência coletiva (Morin, 2020). Em uma sociedade conduzida pela crença na supremacia da técnica, simplificada para melhor performance, com a natureza vista pelo microscópio, a complexidade é suprimida em prol da redução eficiente. Despojados do corpo e deglutidos pelas imagens, o humano contemporâneo se simplifica, o que acaba com a complexidade e originalidade da sua própria natureza. A imaginação surgida como gestora da complexidade crítica (Contrera, 2002, p. 42), hoje com a reprodutibilidade técnica indiscriminada da imagem, faz com que deixemos de ser seres imaginantes para sermos imaginados. Na distopia, as pessoas e a imaginação perdem sua função, já que habitam uma sociedade sedada para o sentir.

2.2.1.1 Corpo Orgânico

O corpo orgânico apresentado na série se mostra de duas formas: ou como o corpo de nascimento, que pode acompanhar a existência do indivíduo indefinidamente, e caso não tenha condições financeiras ou não queira (no caso dos neocatólicos) ele poderá ser descartado; ou o corpo “reaproveitado”, que é o corpo em que o cartucho foi extraído, normalmente para cumprimento de pena. Nos mundos colonizados pelo Protetorado, qualquer pessoa que viole a lei é condenada a uma sentença em que uma das penas pode ser a perda do corpo, que fica disponibilizado pelo Estado para a restituição de vítima, ou é negociado pelas prisões a fim de gerar lucro.

⁹⁸ Segundo pesquisa da Sociedade Brasileira de Cirurgia Plástica houve aumento de cirurgias estéticas em idosos. Disponível em: <https://ne10.uol.com.br/casasaudavel/2019/11/17/crece-procura-por-cirurgia-plastica-entre-idosos-no-brasil/index.html>.

No corpo orgânico invólucro ocorrem situações peculiares. Uma delas, que é recorrente, se dá quando da restituição de corpos pelo Estado no caso de morte por acidente, em que os parentes ou a pessoa falecida desejem que ela volte à vida em um suporte biológico. Por ser uma atividade gratuita, não há qualquer preocupação de que o corpo de substituição tenha semelhança com o corpo que morreu, como no caso da menina que faleceu por acidente e teve sua capa substituída pela capa de uma senhora. Na Figura 28 é possível ver a capa de uma senhora, que contém a consciência de uma menina de 7 anos, chamando a mulher à sua frente, visivelmente mais jovem, de mãe.

Figura 28 - Reencapamento de uma criança no corpo de uma senhora



Fonte: Temporada 2, Episódio 2, 6min53.

Neste exemplo extraído da série é possível ver no que o corpo se transformou na pós-modernidade. Le Breton, com uma visão ampliada sobre o tema, afirma que:

o corpo tornou-se um acessório, uma prótese, marcado por uma subjetividade lixo, uma bula, um kit. É formidável convergência de práticas relativamente recentes, ou de um sucesso recente, que faz com que o corpo seja hoje muitas vezes vivido como acessório da presença (...). O corpo é um objeto imperfeito, um rascunho a ser corrigido. (Le Breton, 2013, p. 10).

Além do caso de reencapamento por restituição de vítima, pode-se adquirir um corpo orgânico, como o que ocorreu com o Elias Ryker, que foi retirado do estado de criopreservação para albergar o cartucho de Kovacs.

O que vemos em *Altered Carbon* é um exagero do que experienciamos na atualidade. O corpo acaba por ser reduzido a um simulacro da imagem internalizada

do desejo do ser. Nunca é satisfatório e, por isso, sempre aprimorável, sempre substituível.

2.2.1.2 Corpo em Suspensão

O que chamamos de corpo em suspensão é o corpo criopreservado em câmaras criogênicas para posteriormente ser trazido novamente à vida. Na série, a criopreservação é adotada como cumprimento de pena criminal. Como todas as pessoas a partir de um ano de vida são potencialmente imortais, a criônica não é a principal forma de exercício da imortalidade. Ela é um estado transitório, seja em decorrência da penalização do corpo, seja para transporte para colonização em outro planeta de um dos mundos conquistados pelo Protetorado. As pessoas falecidas ficam com suas consciências armazenadas, podendo ser revividas por sua própria vontade (como no caso de reencapamento em datas especiais, como o Dia dos Mortos, conforme Figura 12), ou por vontade do Protetorado (para servirem de testemunhas em crimes), ou caso algum Matusa deseje, como ocorreu com Kovacs, que teve seu cartucho implantado no corpo de Elyas Ryker por interesse de Laurence Bancroft.

Figura 29 - Corpo criopreservado em câmaras criogênicas



Fonte: Pipoca Moderna (2018)⁹⁹

⁹⁹ Disponível em: https://pipocamoderna.com.br/2018/01/altered-carbon-trailer-legendado-e-imagens-destacam-visual-cinematografico-da-nova-serie-sci-fi/alteredcarbon_kovacs_vertical-core_rgb_us-1/.

O que pode parecer apenas ficção, hoje é uma probabilidade real, que atrai vários bilionários do Vale do Silício¹⁰⁰, mesmo que sem resultados positivos. É uma das técnicas que os entusiastas do transumanismo mais investem, pois creem que, mesmo que não consigam experienciar em breve a sua ressurreição, pela ciência, um dia isso será possível, e eles apostam que o será.

A criônica é uma técnica médico científica destinada ao prolongamento indefinido da vida, uma vida após a vida. Com a morte legal do paciente, seu corpo é resfriado e parte do sangue retirado e substituído por crioprotetores, que vitrificam os órgãos internos, o que levaria a uma melhor preservação¹⁰¹.

Atualmente, a técnica permite a criopreservação do corpo ou do cérebro do morto, que é então levado para uma câmara criogênica, onde permanecerá até o momento em que a ciência conseguir desenvolver não só a técnica para a cura da doença que levou à morte, mas também a técnica de reanimação do corpo/cérebro em suspensão¹⁰².

Baudrillard, na obra *A troca impossível* (2002, p. 32), considera que a criônica ou congelamento profundo é uma outra forma de clonagem, que será tratada no tópico seguinte, sendo uma clonagem experimental, pré-programação de nossas células. Ao sinal de qualquer distúrbio, nossas células se esquecem de morrer, e assim, se procriam indefinidamente, como um câncer. A qualquer sinal de miasma social, projeta-se uma tecnologia que nos faça viver para sempre.

A Figura 30 nos evoca a objetificação total do corpo, pois a sua preservação em um saco plástico, tal como mostramos na Figura 26, pode nos remeter aos frigoríficos que armazenam carne de boi para consumo. Ao que se vê, realidade e ficção se misturam, pois hoje é possível criopreservar cérebros e/ou corpos, mas sem êxito com relação ao reavivamento. Numa realidade que o corpo perde a sua sacralidade em prol de um ideal de eficiência maquínico (Contrera, 2004), só se busca aperfeiçoá-lo e não o viver. O corpo vira objeto da obsessão humana de vencer o seu grande inimigo: o medo da morte.

¹⁰⁰ Billionaire Peter Thiel signs up for cryonic program after his death <https://www.news-cafe.eu/?go=news&n=12690>. Acesso em: 2 set.2023.

¹⁰¹ Para saber mais do processo da criônica, acessar o site <https://www.alcor.org/what-is-cryonics/>

¹⁰² Há no streaming Netflix o documentário *Contornando a Morte*, que relata a história de uma menina de dois anos que faleceu com um câncer agressivo, mas que sua família decidiu por criopreservar seu cérebro para, quem sabe, uma possível vida no futuro.

2.2.1.3 Corpo Clonado

A clonagem não é nenhuma novidade desde a sua realização na ovelha Dolly¹⁰³, o que recentemente completou 25 anos. A clonagem de Dolly teve como mote o avanço científico objetivando a cura de doenças, motivação que nos faz questionar os limites éticos para isso¹⁰⁴. Contudo, na ficção de *Altered Carbon*, ela se apresenta como uma forma de distinção de classes sociais, bem como uma forma de burlar a lei. Como todos são imortais, pois reduzidos apenas ao cartucho de FHD, o que muda é a experiência de estar vivo.

Na distopia, manter um corpo clonado é extremamente dispendioso, pois precisa de cuidados para mantê-lo saudável, já que, em tese, esse corpo não será utilizado até que o que está *ativo* apresente algum “*defeito*”. O corpo clonado é “o reserva” no caso de o corpo “titular” não estar com suas funcionalidades atendendo a contento. Sendo assim, em *Altered Carbon* experienciar a vida e exibir uma boa imagem fica restrito aos Matusas, que são aqueles que possuem condições de manter cópias suas.

A clonagem também pode ser uma forma de burlar a lei, uma vez que é ilegal manter mais de uma versão ativa de si mesmo. Contudo, Kovacs se duplica, tanto fisicamente como em consciência no FHD, a fim de estar em dois lugares ao mesmo tempo.

¹⁰³ Reportagem sobre os 25 anos da clonagem da ovelha Dolly. Disponível em: <https://jornal.usp.br/atualidades/clonagem-da-ovelha-dolly-completa-25-anos-e-trouxe-novas-possibilidades-para-a-ciencia/>. Acesso em: 2 set.2023.

¹⁰⁴ Jean-Michel Besnier no livro *Os robôs fazem amor?* questiona se tudo o que é tecnicamente realizável deve ser realizado, alertando que este é o imperativo da indústria e da política. Para sua pergunta, ele traz a resposta da ciência e da técnica contemporâneas e transumanistas, nas palavras do Nobel Denis Gabor: Tudo aquilo que é tecnicamente realizável merece ser realizado, seja qual for o custo ético.

Figura 30 - Kovacs se duplica



Fonte: Temporada 1, Episódio 9, 23min54seg

O corpo clone é feito pela tecnociência em cópia à mãe natureza, representando a imagem moderna do imaginário do duplo (Morin, 1970), o clone possibilita que aqueles que têm dinheiro o suficiente para adquiri-lo e mantê-lo podem viver eternamente com a sua própria imagem biológica, com a idade escolhida, como se reformasse sua aparência eternamente. Le Breton, acrescenta à visão de duplo de Morin o aspecto de *hybris* do humano pós-moderno, pois:

A clonagem é a versão moderna do imaginário do duplo. A célula é promovida a espelho do doador, réplica infinitesimal, mas destinada a ser uma cópia fiel. Nessa fantasia de onipotência, o indivíduo se torna sua prótese, sonha com uma multiplicação ao infinito à maneira da enxertia vegetal. A reprodução por meio do corpo e do desejo, no confronto com a alteridade e o gozo, cai em desuso e apaga-se diante da duplicação técnica de si.

De certa forma, a duplicação de laboratório com a implantação do cartucho de FHD nos defronta com o Paradoxo de Teseu¹⁰⁵ e a identificação da consciência com o corpo. Será que a consciência que habita o corpo velho, substituída pelo seu clone, permanecerá a mesma? Será que o humano se sabendo imortal ainda permanece humano?

Baudrillard na obra *A troca impossível* (2002, p. 34-35) analisou o desejo de imortalidade através da clonagem a uma atividade cancerígena ou viral, um movimento de desespecialização e desinformação da espécie:

¹⁰⁵ O "Barco de Teseu", também conhecido como o "Paradoxo de Teseu", envolve o navio de Teseu, que foi preservado ao longo dos anos, à medida que suas peças individuais (tábuas de madeira) eram substituídas à medida que se desgastavam. A questão central é a seguinte: se todas as partes de um objeto foram substituídas, é o mesmo objeto? Assim, uma pessoa com seu cartucho implantado em um corpo clonado seria a mesma pessoa?

Após essa grande revolução na evolução que foi o advento do sexo e da morte, eis que surge a grande involução, que, através da clonagem e de muitas outras técnicas, visa a nos libertar do sexo e da morte. Enquanto o ser vivo se esforçou no decorrer de milhões de anos, para desarraigar o mesmo do mesmo, para desarraigar-se desse tipo de incesto e de entropia primitiva, estamos recriando, através do progresso da própria ciência, as suas condições e trabalhando em prol da desinformação da espécie pela anulação das diferenças.

Sob a ótica da repetitividade cancerígena, é interessante trazer o papel dos algoritmos na sociedade contemporânea, que com ela muito se assemelha. Ao prever tendências e capacidades psicofisiológicas dos seus usuários pelo rastreamento das pegadas digitais deixadas no espaço virtual, rumamos para a desinformação, anulação das diferenças e redução da complexidade humana¹⁰⁶.

2.2.1.4 Corpo Sintético

Chegamos ao último corpo com materialidade apresentado na série. O corpo-capa sintética aparece em *Altered Carbon* de forma depreciativa. Não por qualquer questão ética, mas porque não possibilita que o cartucho que o habita consiga ter as mesmas sensações que um corpo orgânico proporciona, e porque é hipersexualizado, estando associado à objetificação da mulher.

Contudo, este é o corpo em substituição mais barato, pois não requer a manutenção biológica que um clone ou mesmo uma capa remanufaturada exigem. O corpo sintético é extremamente semelhante ao que temos hoje de bonecas sexuais e atendem aos fetiches do patriarcado em relação à figura feminina.

¹⁰⁶ Vale a pena ler o recente trabalho “Rumo aos homobots: algoritmos, diminuição da complexidade e o rebaixamento da consciência humana”.

Figura 31 - Corpo sintético



Fonte: Temporada 1, Episódio 10, 11min55seg.

2.2.2 Não Corpo: Corpo Virtual e Holograma

A categoria de não corpo foi assim classificada porque o suporte para o cartucho foi eliminado, tornou-se obsoleto, desnecessário. O corpo tornou-se uma função inútil e a vida reduziu-se apenas aos dados contidos no cartucho.

No corpo dessacralizado e esvaziado de significado, desencantado, no humano reduzido a dados, não assusta ver pilhas de cartuchos sem suporte, pois não são identificados como humanos. O que nos foi dado gratuitamente não é identificado, a não ser pelas pessoas que um dia afetaram ou por ela foram afetados, ou por aqueles que querem lucrar¹⁰⁷ com as memórias dos descorporificados¹⁰⁸.

Abaixo, comparamos o impacto da imagem que a série traz de pilhas de cartuchos no centro da cidade (Figura 32), sendo pisada por caçadores de recompensas, com a imagem de corpos empilhados assassinados pelo regime nazista (Figura 33). Pergunta-se: quem está morto? Quem é imortal?

¹⁰⁷ Temporada 2, Episódio 2, 31min09seg.

¹⁰⁸ Recentemente foi veiculado no Brasil comercial da Volkswagen em que a cantora Elis Regina, falecida há mais de 40 anos, teve sua imagem reproduzida por Inteligência Artificial. Na propaganda televisiva, Elis canta junto à sua filha Maria Rita, o que emocionou milhares de pessoas. De certa forma, estamos bem próximos da distopia de *Altere Carbon*, ao lucrar com a memória e a experiência das pessoas mortas. Disponível em: <https://g1.globo.com/economia/midia-e-marketing/noticia/2023/07/04/elis-regina-aparece-cantando-ao-lado-da-filha-maria-rita-em-campanha-da-volkswagen-feita-com-inteligencia-artificial.ghtml>. Acesso em 9 set.2023.

Figura 32 - Pilhas de cartuchos no centro da cidade



Fonte: Temporada 2, Episódio 2, 29min39seg.

Figura 33 - Corpos empilhados assassinados pelo regime nazista



Fonte: Enciclopédia do Holocausto (2023)¹⁰⁹

Fato é que não causa o mesmo impacto ver o cartucho do que ver os corpos empilhados. Não nos identificamos. Nossos sentidos não são aguçados. Não é da nossa natureza ser informação. Somos mais do que um somatório de dados.

Esta virtualização do humano por meio do upload de consciência no cartucho de FHD faz pertinente a classificação de Norval Baitello Jr. da devoração pelas imagens. Considerando que em *Altered Carbon* o corpo foi nulificado e as pessoas

¹⁰⁹ Disponível em: <https://encyclopedia.ushmm.org/content/pt-br/gallery/liberation-of-nazi-camps-photographs> Acesso em: 9 set.2023.

foram devoradas pelas imagens, temos a manifestação de uma antropofagia impura, em que as imagens devoraram os corpos, pois:

Alimentar-se de imagens significa alimentar imagens, conferindo-lhes substância, emprestando-lhes os corpos. Significa entrar dentro delas e transformar-se em personagem (recorde-se aqui a origem da palavra *persona* como máscara de teatro). Ao contrário de uma apropriação, trata-se aqui de uma expropriação de si mesmo. (Baitello Jr., 2005, p. 130).

Sendo assim, na iconofagia impura da série, o virtual é mais real do que o real, posto que é o pressuposto da existência.

2.2.2.1 Corpo Virtual

O corpo virtual é o corpo avatar, o corpo descorporificado. Seria a purificação total do humano, extirpando de si o Mal contido na carne, permanecendo apenas o espírito, centelha divina contida no cartucho.

Na série, o corpo virtual é utilizado para interrogatórios, como espaços terapêuticos ou mesmo como uma realidade virtual na qual o indivíduo é posto para “viver”.

A virtualização da matéria corporal para informação é consequência do processo iniciado com a ideia cartesiana de dissociação do homem de seu corpo, despojado de calor próprio. Nesse sentido, o ideal cartesiano, enunciando a filosofia mecanicista, afirma que:

o modelo do corpo é uma máquina, o corpo humano é uma máquina discernível das outras apenas pela singularidade de suas engrenagens. Não passa, no máximo, de um capítulo particular da mecânica geral do mundo. (...) Descartes desliga a inteligência do homem da carne. A seus olhos, o corpo não passa de um invólucro mecânico de uma presença; no limite poderia ser intercambiável, pois a essência do homem reside, em primeiro lugar no cogito. Premissa na tendência ‘dura’ da Inteligência Artificial, o homem não passa de sua inteligência, o corpo nada é a não ser um entrave. (Le Breton, 2013, p. 18).

Sob esse prisma, o corpo virtual apresentado na produção é a denegação máxima da realidade. A realidade virtual apresentada na série através do constructo, que possibilita que o espírito “viva” decreta o fim do real, pois inverteu a lógica que nos constituiu, uma vez que o pensamento anteriormente visava acabar com o real e hoje as tecnologias dão fim ao pensamento na realidade, ao que denuncia Baudrillard (2002, p. 47):

Enquanto o pensamento trabalha no inacabamento da realidade, o Virtual, por sua vez, trabalha no acabamento do real e em sua solução final. A denegação da realidade, que era na dimensão filosófica uma operação mental, torna-se, com as tecnologias do virtual, uma operação cirúrgica.

O imaginário que admite que a vida pode ser comparada a uma construção imagética tecnológica, sem qualquer relação proprioceptiva, além de fazer um borramento entre virtual e o real, os inverte de posição, o virtual é real. O real é uma mera lembrança, pelo que:

na ótica do virtual, o real não passa de vestígio. Não passa de um cadáver de referência. (...) Ora, o Real não morreu de morte natural, simplesmente desapareceu, e dele só restam vestígios. (...) contamo-nos hoje a história do Real, como contamo-nos no passado a história dos mitos e do pecado original. (Baudrillard, 2002, p.48).

Embora seja possível pensar que a imortalidade virtual esteja distante da nossa realidade, ela se mostra presente através do distanciamento comunicacional via virtualização das interações. A comunicação hoje é feita precipuamente pela mídia terciária, virtualizando o corpo que, para Contrera, “foi uma forma simbólica encontrada por nosso tempo para apaziguar o medo da morte. Só que, ao abrir mão da morte, abrimos mão também da vida, já que elas são indissociáveis” (Contrera, 2002, p. 54).

Em *Altered Carbon*, como o ser humano foi reduzido à consciência em um cartucho, é possível a “vida” em um ambiente virtual, dispensando qualquer existência corporificada. A série traz a personagem Lizzie Elliot que, após ter sofrido violência física, com danificação do seu cartucho, ficou presa no constructo.

Figura 34 - Lizzie Elliot



Fonte: Segunda temporada

Lizzie exibe o imaginário do corpo virtual, do corpo avatar, o corpo descorporificado. Ela, tal qual as pessoas que escolhem a vida no Metaverso¹¹⁰, abdicam da vida na realidade concreta por não conseguir conviver com o real, com a dor, com o sofrimento. Evidenciam uma incapacidade de enfrentamento e de superação. Melhor viver, então, numa realidade inventada.

2.2.2.2 Corpo Hologramático

O corpo hologramático pode ser apresentado de duas formas, pela transmissão da imagem de um corpo orgânico ou pela imagem da Inteligência Artificial (IA). Como o corpo transmissão do corpo orgânico é apenas a imagem do orgânico, analisamos apenas o corpo hologramático da IA.

Em *Altered Carbon*, as IAs foram criadas como utilidades para os humanos, facilitando suas vidas, como no caso das IAs para descobrir tesouros arqueológicos (DIG-301, Figura 24), ou no caso do Poe (Figura 14), que era um IA hoteleira, proprietária do hotel “O Corvo” para abrigar os seres humanos.

Figura 35 - Poe e seus demais colegas IAs



Fonte: Temporada 1, Episódio 2, 14min06seg.

Poe e seus demais colegas IAs possuem uma vida virtual, tal qual uma vida humana. Para eles, o virtual é o real, há uma inversão de polaridades e um

¹¹⁰ Metaverso é um tipo de mundo virtual que tenta replicar/simular a realidade através de dispositivos digitais.

ressentimento das IAs por não acharem os humanos dignos da vida que possuem. Sem qualquer valor, o mundo real da série “não passa de um cadáver de referência” (...) e “o Real não morreu de morte natural, simplesmente desapareceu, e dele só restam vestígios. (...) contamos hoje a história do Real, como contamos no passado a história dos mitos e do pecado original” (Baudrillard, 2002, p.48).

CAPÍTULO III – IMORTALIDADES: DO SIMBÓLICO AO PRODUTO

O mundo da série *Altered Carbon* é o mundo dos imortais, de certa forma, o mundo *natural* da humanidade, como compreende Baudrillard (2002). Para o autor, a morte foi conquistada, fruto da aquisição da consciência, tópico que abordamos na sequência deste capítulo. A morte, fonte da angústia¹¹¹, foi *eliminada* pela tecnologia, mas ao ser reprimida ela se evidencia em toda a série, sempre à espreita. Afinal, é ela o que fundamenta a vida, o que demonstramos a partir de agora.

3.1 Antes de tudo, a morte

No universo da imortalidade tecnológica apresentado na série, a morte se faz presente a todo instante, como um espelho da vida sem fim. Por saberem-se imortais, os transumanos da ficção não têm muito o que preservar, pois, “tudo”¹¹² é editável, recuperável, recauchutável. O corpo, o planeta Terra, o sagrado, não existem mais, pois o universo está datificado.

Poderíamos pensar que com o fim da morte, considerada o maior algoz da *felicidade* humana, instalar-se-ia o tão sonhado paraíso¹¹³, mas o que a série retrata é justamente o contrário. O que se instaura é o caos, a desordem. Afastando a morte pelo terror da perda da individualidade (Morin, 1970, p. 31), há também o afastamento da vida e da essência da humanidade. Com o humano informacional, os objetos, os corpos coisificados, conforme demonstrado no capítulo precedente, a natureza,

¹¹¹ Segundo Silva e Barreto (2023), ao falar sobre a angústia, os autores afirmam que em seu sentido originário, “encontramos no vocábulo grego “angor” e no latim “angere”, que significa estreitamento, aperto, diminuição. Tal significado parece indicar que, na presença da angústia, vivenciamos sensações de sufocamento acompanhado de desconforto e desolamento. Agonia (Agon) também se encontra na raiz etimológica da angústia, referindo-se a uma luta, combate, intensa dor da mente e do corpo. Na Psicopatologia, a angústia é tida como sintoma para critério diagnóstico (American Psychiatry Association, 2013). Se considerarmos o referencial psicanalítico, a angústia pode ser compreendida enquanto “elemento estruturante do existir humano, atribuindo-lhe uma função defensiva diante dos perigos que ameaçam a existência” (Rocha, 2000, p.13). Visitando a perspectiva humanista e escolhendo entre diversos posicionamentos, na teoria da personalidade apresentada por Rogers, a angústia é derivada da incongruência entre o self e a experiência, podendo ser resolvida com ampliação da imagem de si mesmo (self). Já as neurociências concebem a angústia enquanto tensão psíquica, relacionada a distorções cognitivas frente às situações”.

¹¹² Pode-se afirmar que para os imortalistas tecnológicos o “tudo” compreende a matéria, não existindo lugar para o simbólico, para o mistério.

¹¹³ Paraíso aqui entendido a partir do mito, incorporado em quase todas as culturas, sendo um lugar onde não há conflito, sofrimento ou privação, um lugar de felicidade total (Jacoby, 2007).

perdem seu valor, pois esvaziados de sua sacralidade, vazios de alma e de suas singularidades, já que substituíveis.

Essa desvalorização da vida em decorrência da eliminação da morte é exibida na estética cyberpunk da série, constituída basicamente por centros urbanos escuros, sujos, barulhentos e sombrios. O belo, o claro, o solar, a natureza só são experienciados pelos Matusas, mas não com um sentido e/ou um significado, apenas como objeto de consumo e demonstração de status. As poucas cenas em que a natureza aparece, ou ela é consumida (Figura 37), ou destruída (Figura 36), ou é propriedade dos Matusas (Figura 38).

Figura 36 - Árvores Espirais Melodiosas destruídas pelos Matusas colonizadores



Fonte: Temporada 2, Episódio 5, 25min50seg.

Figura 37 - Tigre oferecido como refeição pela família Bancroft em uma festa em sua mansão.



Fonte: Temporada 1, Episódio 3, 24min52seg.

Figura 38 - Visão a partir de um veículo aéreo da casa da família Matusa dos Bancroft.



Fonte: Temporada 1, Episódio 1, 21min26seg.

Um outro aspecto da presença da morte – de forma compensatória à imortalidade – entre os imortais é exibido pelo grande tema da primeira temporada. Nela discute-se o Projeto de Lei 653, pelo qual os neocatólicos, não optantes do reencapamento em caso de morte, poderiam ser reavivados para testemunhar contra seus assassinos. Ou seja, como as pessoas são informação, mesmo que haja escolha pessoal, consciente, em vida, de não serem reavivadas, podem ter suas vontades desconsideradas em nome do poder, da *verdade*, da luz da razão, do ideal de indefectibilidade maquínico, ao que é interessante trazer as palavras de Morin:

Enquanto a «solução» simples da máquina consiste em retardar o curso vital da entropia através da alta fiabilidade dos seus constituintes, a «solução» complexa do vivente consiste em acentuar e ampliar a desordem para nela beber a renovação da sua ordem. A vida funciona com a desordem, tolerando-a, servindo-se dela e combatendo-a simultaneamente, numa relação ao mesmo tempo antagonista, concorrente e complementar. (Morin, 1970, p. 11).

A morte, a vontade pessoal, o outro são irrelevantes frente ao desejo do *poder-saber*. Não há espaço para a ignorância, para o erro, para a falha, tão necessário para evolução da humanidade pela complexidade¹¹⁴. Com isso, pode-se notar que a morte

¹¹⁴ Sobre a importância do erro para a evolução do sistema vivo: “O “ruído” está ligado não só ao funcionamento, mas ainda mais à evolução do sistema vivo. A mutação é uma perturbação que pode ser assimilada a um “ruído” no momento da transmissão da mensagem genética por duplicação, “ruído” esse que provoca um “erro” em relação à informação emitida, erro esse que deveria provocar uma degenerescência no novo sistema vivo. Ora, em certos casos, o “ruído” provoca o aparecimento de uma inovação e de uma complexidade mais rica. O erro, neste caso, longe de degradar a informação, enriquece-a (Atlan, 1972). O “ruído”, longe de provocar uma desordem fatal, suscita uma nova ordem (Von Foerster, 1962). O acaso da mutação, longe de desorganizar o sistema, representa um papel

na série, que já não se dava com a destruição do corpo, não se dá também com a destruição do cartucho, pois a informação que passa a ser identificadora do indivíduo, não é mais própria, não é identitária, ela é propriedade dos donos do poder/capital¹¹⁵.

No sentido de discutirmos como a morte é tratada na série, é interessante trazer a história *O rei está morrendo*, de Eugene Ionesco, citada por Byung-Chul Han, em seu livro *Morte e Alteridade*, na qual o rei invoca a morte para tentar dela escapar. O rei, ao ver a sua morte se aproximar, ao invés de se resignar e a ela se entregar, “se agarra desesperadamente a si mesmo. Em vista da morte, chega-se a um engrandecimento doentio do eu. Tudo que existe deve, segundo a estratégia da sobrevivência, tornar-se eu” (Han, 2020, p. 7). O rei irredimido com a proximidade de sua hora, apresenta uma faceta narcisista, em que “o eu cobre inteiramente a tudo”, e “o medo da morte experimentada como o fim do eu se inverte em uma fúria cega contra tudo que não é o eu” (Han, 2020, p. 8). O rei quer tudo destruir, e tudo o que não for o eu deve ser aniquilado – postura muito semelhante à dos Matusas¹¹⁶.

Han demonstra que o rei, com seu ego inflado e sentindo-se impotente frente à morte, não consegue ver o outro, concluindo que “a revolta contra a morte, a hipertrofia do eu e a negação cega do outro se condicionam e se fortalecem mutuamente” (Han, 2020, p. 8). Ou seja, quanto menos vê-se o outro, quanto menos alteridade, mais narcisismo e mais fuga da morte. Diante da morte, não haveria poder, tudo escaparia ao seu comando, ao que o rei afirma que *reis deveriam ser imortais* e que deveriam morrer apenas quando assim o tivessem decidido. Nesse sentido, “a resistência contra a morte e o desejo por mais força se espelham reciprocamente. Mais de força é experimentado como menos de morte” (Han, 2020, p. 9). Assim, a resistência do rei à morte leva a três situações: hipertrofia do ego, desejo de poder-poder¹¹⁷ e negação do outro.

organizador (Monod, 1971). Por mais surpreendente que este processo seja, por mais inaproveitável que seja para o observador, a verdade é que não pode ser concebido de outra forma a não ser como o desencadeamento, pelo “ruído”, de um processo desorganizador ou “catastrófico” (Thom, 1968), processo esse que desencadeia, por sua vez, uma reorganização sobre uma nova base. Assim, a mudança, a inovação, na ordem viva, só podem ser concebidas como o produto de uma desordem enriquecedora pelo fato de esta se tornar fonte de complexidade” (Morin, 1975, p. 120-121).

¹¹⁵ Interessante que, guardadas as devidas proporções, estamos passando por algo semelhante com a atuação da Inteligência Artificial em produções artísticas de pessoas falecidas, como o já citado caso do comercial em que Elis Regina foi recriada, bem como na recente utilização desta para lançar a “última música” dos Beatles. Disponível em: <https://www.cartacapital.com.br/mundo/beatles-lancam-ultima-musica-com-ajuda-da-inteligencia-artificial/>. Acesso em: 4 nov.2023.

¹¹⁶ É curioso, pois a morte de Baicraft foi justamente um suicídio por ele não suportar a ideia de que ele faria isso, que ele seria capaz de se matar.

¹¹⁷ Expressão de Kant, conforme Han (2020).

De outra feita, na história há um elemento que foge à sanha egoísta, uma pessoa que ama, a rainha, que suplica que o rei ame despropositadamente, pois se assim o fizer, se amar sem limites, a morte não far-se-ia presente. A rainha traz o aspecto da morte como uma estratégia de sobrevivência através do outro¹¹⁸. “Onde se passa para o outro, onde se é o outro, onde se ama de modo a desfazer-se de si, a minha morte não está mais lá. Quem ama não morre. O medo desaparece” (Han, 2020, p. 9), ao que o rei se mostra incapaz, respondendo que por ter medo, morre. Vale trazer a síntese de Han sobre a duplicidade reativa frente à morte exposta no drama:

Assim, a resistência contra a morte leva a uma hipertrofia do eu, cujo fardo oprime tudo que não é o eu. Em vista da morte, porém, também pode crescer um amor heroico, no qual o eu dá lugar ao outro. Ele corresponde, igualmente, a um sobreviver. Assim, surgem em torno da morte complexas linhas de tensão, que giram em torno do eu e do outro. (Han, 2020, p. 10).

Ao que parece, em *Altered Carbon*, bem como na cultura contemporânea imortalista tecnófila, a imortalidade como ação frente à morte se assemelha com a atuação do rei da história, se fundando no medo, na hipertrofia do eu, na relação de poder¹¹⁹ e na ausência do outro. A morte é uma inimiga que deve ser vencida, mas vencida sozinha, por poucos, com a exclusão de muitos.

Assim, a morte apresentada na série é luta, é algo contra o que resistir, pois é um lugar em que *há* o que se fazer, e não um lugar de resignação. Não se admite a imortalidade por procuração¹²⁰, há sim uma luta pela manutenção do status quo, pela manutenção do ego informacional, não associado necessariamente ao corpo biológico.

¹¹⁸ Aqui é interessante que na economia da morte, quanto mais significativa for a pessoa, maior a dor de sua morte, e assim se dá a sua imortalidade através do outro (Morin, 1970, p. 31).

¹¹⁹ Vale trazer as palavras de Han (2020, p. 16), ao falar do entendimento de Hegel sobre a morte: “É na interconexão essencial entre morte e poder que se apoia aquela economia da apropriação que impera naquela autopreservação tornada selvagem, autonomizada em uma “paixão”. A negação do outro, a saber daquilo que não é o eu, faz com que este, por assim dizer, cresça, eleve seu sentimento de poder. Mais de poder e de eu é, porém, experimentado, aí, como menos de morte. Assim, aquele desejo por poder pode ser interpretado como uma re-ação [Re-aktion] à morte”.

¹²⁰ On a Deadly Desire for Immortality. Concerning Transhumanism. Disponível em: <https://www.cairn.info/revue-cites-2013-3-page-13.htm>. Acesso em: 25 mar.2023.

A resistência contra a morte desenvolve, além disso, uma compulsão por identidade. Proíbe-se a si mesmo qualquer transformação, como se qualquer ocasião para a transformação fosse uma expressão da morte¹²¹. Contra a morte interpretada como perda-de-si, faz-se um esforço pela posse-de-si absoluta, que representa, igualmente, uma forma de poder. O esforço por uma posse-de-si total tem, porém, uma identidade rígida por consequência. Toda ocasião para a transformação deve ser impedida. Assim, aferra-se a si mesmo, até que se fique completamente enrijecido. Não se proíbe apenas a si mesmo, mas também ao outro toda transformação, pois ela dificulta a captura apropriadora. Obriga-se a si e ao outro a uma imobilidade fatal. A paixão do poder, que trabalha contra a morte, produz, paradoxalmente, uma rigidez mórbida. Essa dialética da sobrevivência toma à vida toda vivacidade. (Han, 2020, p. 17, grifos nosso).

Sob o prisma da alteridade, eliminar a morte como proposto em *Altered Carbon* é eliminar Eros em detrimento do poder, pois em Eros há um outro ser autônomo, e “o domínio destrói a relação dual” (Han, 2020, p. 140). Quando o rei não consegue amar sua rainha despropositadamente, demonstra que ele não consegue sair de si para ver o outro, que não lhe cabe a alteridade. Há apenas o desejo de poder. A eliminação de Eros pelo poder lembra a compreensão de Jung de que o contrário do amor é o poder, apesar de, pela lógica simplista, o contrário do amor seria o ódio: “o contrário de Eros, Phobos (o medo). Mas, psicologicamente, é a vontade de poder. Onde impera o amor, não existe vontade de poder; e onde o poder tem precedência, aí falta o amor. Um é a sombra do outro.” (Jung, 2014).

Porém, seja a saída da angústia provocada pela morte a sanha pelo poder, seja o outro, através do amor, a fim de levar-nos à imortalidade, é possível observar que ela é a fonte criativa humana. O indivíduo, impelido pelo desejo de viver, lança mão de todas as estratégias necessárias para a autossobrevivência, seja do ego em si, seja através do outro, pois “a vida quer viver”, como nos lembra Contrera, citando Morin (Menezes, 2016, p. 11).

Essa sede de vida é demonstrada na série pela resistência Quellista, que tenta colocar no computador central do Protetorado um programa que limitasse a vida humana em até 100 anos. A criadora da imortalidade tecnológica, arrependida de sua criação que levou a vida sem fim a ser uma morte em vida, entendeu que o viver, na realidade, inclui a morte. Constatou que a ganância individual, fruto da visão de que a

¹²¹ Interessante que os Matusas, com a opção de terem quaisquer tipos de capas durante a sua existência, optam por adotarem a capa de nascimento, reforçando o que Han nomeia de compulsão pela identidade e posse de si absoluta.

morte é ausência de poder sobre si mesmo (Han, 2020), afasta o humano da alteridade.

Assim, a inclusão da morte na vida de forma consciente é um ato de amor, um ato de inclusão do outro, que pode ser até estendida à figura do duplo (Morin, 1970) e que a ele não se restringe. Cabe ressaltar também que a relação com a morte é paradoxal para o ser humano, pois ao mesmo tempo se vive contra ela, mas só se vive com ela:

(...) a sociedade funciona não apenas apesar da morte e contra a morte (nomeadamente segregando uma formidável neguentropia imaginária em que a morte é negada e recalçada), mas também que só existe – enquanto organização, pela morte, com a morte e na morte. A existência da cultura, isto é, dum patrimônio coletivo de saberes (saber fazer, normas, regras organizacionais etc.), só tem sentido porque as gerações morrem e é constantemente preciso transmiti-la às novas gerações. Só tem sentido como reprodução, e este termo assume o seu sentido pleno em função da morte. (Morin, 1970, p. 11).

Neste momento cabe trazer que em *Altered Carbon* a morte é tratada como inimiga a ser eliminada pelo heroísmo da hipertrofia do eu a partir da simulação de poder dada pela tecnologia, que ao prometer mais vida, na verdade, a ela encerra.

3.2 A irrupção da imagem: a imortalidade

Como já dito, um dia a morte não existiu para o ser humano. A morte, enquanto consciência¹²² do fenômeno, foi uma conquista do humano pré-histórico¹²³, já que imortalidade está inscrita na nossa natureza, enquanto memória da unicelularidade (Baudrillard, 2002, p. 34). Com o combate à angústia provocada pela consciência da morte é que deixamos ser imortais, e a imagem do duplo surge. O duplo é, então, um ser que tal qual o falecido permanece existente após a sua morte, como um ser diferente, mas, ao mesmo tempo, uma extensão do morto.

Sob este prisma, a imortalidade enquanto imagem do duplo é um dos arquétipos fundantes do imaginário, se não o arquétipo fundante, sobre a qual vários

¹²² A morte-renascimento é inclusive reconhecida como um Universal, pois presente em várias culturas, sendo um Universal “da consciência arcaica, universal da consciência onírica, universal da consciência infantil, universal da consciência poética (como veremos) e até filosófica. O facto explica as analogias fundamentais que existem entre as estruturas mentais arcaicas, oníricas, infantis e filosóficas. Em todos os homens, o «primitivo» é ultrapassado, mas conservado” (Morin, 1970, p. 108).

¹²³ É interessante a expressão pré-histórico, pois é trata-se justamente da vida antes da consciência, no caso, a consciência do tempo, que possibilitou a criação da cultura.

mitos foram criados. Para a presente dissertação, adotamos o conceito de arquétipos de Morin com base na psicologia de Carl Gustav Jung¹²⁴, pelo qual:

Os arquétipos são formas *a priori* ou Imagens primordiais, virtuais em todo o espírito humano. Matrizes universais do inconsciente coletivo, comandam e controlam nossos sonhos e mitos. Ainda que não existam independentemente de nós, dependemos deles, pois carregamos as suas exigências e tiranias. (Morin, 2011, p. 134).

Tal importância decorre do fato de que o imaginário nasce na cultura a partir do momento que o homem se depara com a consciência da morte, e por não a suportar, cria/ emerge a imagem de um duplo¹²⁵ imortal, com um além vida, ou seja, cria a imortalidade para aquele ser que desencarnou e para si mesmo.

Este duplo virtual ganha uma sobrevida, a qual é contada por meio de narrativas, que são chamadas de mitos, como falamos no capítulo precedente. Contudo, a narrativa mitológica não é uma narrativa qualquer, ela possui como conteúdo os arquétipos e as imagens arquetípicas, conforme explica Contrera, na obra *Mediosfera*.

Edgar Morin afirma que os dois mitos fundamentais da humanidade são o mito da morte e renascimento e o mito do duplo, ambos representantes de processos biológicos. Para o autor, os mitos da morte e renascimento e do duplo seriam nada mais do que “transmutações, projecções fantasmáticas e noológicas das estruturas da reprodução, isto é, das duas formas pelas quais a vida sobrevive e renasce: a duplicação e a fecundação.” (Morin, 1970, p. 17), ou seja, estão diretamente ligados ao corpo biológico bem como possuem caráter projetivo.

Somada à visão de Morin, podemos trazer a perspectiva psicológica de Jung, que compreende, no que diz respeito ao mito da morte-renascimento, que este representa uma realidade psíquica, transmitida por meio de relatos. Ser uma realidade psíquica é o mesmo que ser uma realidade do imaginário, e isso não o faz desimportante, bem como não significa que não seja real, tanto que as novas tecnologias, esvaziando o significado simbólico dos mitos o estão transformando em produto do capital.

¹²⁴ Como os arquétipos se assentam no inconsciente coletivo, vale trazer a definição de Jung sobre o tema: O inconsciente coletivo – até onde é possível julgar – parece ser constituído de algo semelhante a temas ou imagens de natureza mitológica, e, por esta razão, os mitos dos povos são verdadeiros expoentes do inconsciente coletivo. Toda a mitologia seria uma projeção do inconsciente coletivo. (Jung, 2000, p. 97)

¹²⁵ A noção de duplo que surgir a propósito da morte foi inserida por Edgar Morin ao entender que quando surge na psiquê humana da sombra que cada um de nós, surge a imagem. (Contrera, 2002).

Morin atribui à figura do duplo uma correspondência projetiva ao modo fundamental e universal de reprodução, no que diz respeito à duplicação cromossômica. É um mito universal, produto espontâneo da consciência de si próprio do princípio biogenético, na esfera da noosfera, o que levou a pensar que o momento da morte poderia ser o instante da duplicação imaginária (Morin, 1970, p. 17).

Talvez, a irrupção da figura do duplo tenha sido o primeiro momento de alteridade da humanidade. De certa forma, a morte para o primitivo é uma espécie de vida, que prolonga a vida individual (Morin, 1970, p. 25), e o morto não foi um vivo como outro qualquer; ele, ao ser reconhecido como tal, a partir dos ritos que asseguram a sua sobrevivência, é especial e é diferente do sobrevivente. Sob esse aspecto, cabe trazer aqui as palavras de Morin acerca da imortalidade para o pré-histórico:

Portanto, existe uma consciência realista da morte incluída no dado pré-histórico e etnológico da imortalidade: não a consciência da «essência» da morte, que essa nunca foi conhecida e não o será jamais, pois a morte não tem «ser»; mas sim a da realidade da morte: embora a morte não tenha «ser», não deixa por isso de ser real, ela acontece; essa realidade encontrará depois nome próprio: a morte, e será também reconhecida como lei inelutável: ao mesmo tempo que se pretenderá imortal, o homem designar-se-á a si próprio como mortal. Assim, a mesma consciência nega e reconhece a morte: nega-a como aniquilamento, reconhece-a como acontecimento. É certo que parece germinar já uma contradição no interior destes dados primeiros da consciência. Mas essa contradição não nos teria por agora detido se, entre a descoberta da morte e a crença na imortalidade, no seio dessa indivisão de origem não houvesse, não menos originariamente, uma zona de mal-estar e de horror. (Morin, 1970, p.26).

Na cultura primitiva, o duplo imortal era “o âmago de toda a representação arcaica que diz respeito aos mortos”, pois:

(...) acompanha o vivo durante toda a sua existência, duplica-o, e este último sente-o, conhece-o, ouve-o e vê-o, por meio de uma experiência cotidiana e cotidiana, nos seus sonhos, na sua sombra, no seu reflexo, no seu eco, no seu hálito, no seu pênis e até nos seus gases intestinais. (Morin, 1970, p.126).

A partir desse excerto de Morin, é possível concluir que o duplo imortal é na verdade a projeção do indivíduo sobrevivente, uma atividade de imaginação criativa a partir do desenvolvimento da alteridade e da noção do próprio corpo. Assim, o duplo é, portanto, “um alter ego, e, mais precisamente, um ego alter, que o vivo sente em si durante toda a sua existência, simultaneamente exterior e íntimo” (Morin, 1970, p. 128).

Sob esse aspecto, indefectível as palavras de Morin (1970, p. 128):

Compreende-se agora que o suporte antropológico do duplo, através da impotência primitiva de se representar a aniquilação, através do desejo de superar o obstáculo empírico da decomposição do cadáver, através da reivindicação fundamental da imortalidade, seja o movimento elementar do espírito humano que inicialmente não postula nem conhece a sua intimidade senão exteriormente a si. Efectivamente, não nos sentimos, não nos ouvimos e não nos vemos inicialmente senão como «outro», isto é, projectados e alienados. Portanto, as crenças no duplo apoiam-se sobre a experiência original e fundamental que o próprio homem tem. (grifo nosso)

Há que se ressaltar que para os primitivos, a partir do surgimento do duplo, a humanidade arcaica apreende da natureza a sua própria lei de ciclicidade, em que após cada morte há um renascimento, pressupondo metamorfoses, o que seria o aspecto de sobrevivência, além de paralelamente desenvolver a ideia de maternidade da morte, em que na terra e nas águas se operaria a passagem da morte para o renascimento (Morin, 1970, p. 124).

Contudo, este não parece ser um desejo na realidade apresentada em *Altered Carbon*. Na verdade, a ciclicidade é abolida, não há mais terras ou águas para onde retornar, e a mudança é bem aceita desde que *sob controle*, tal qual a revolução Quellista, que foi cooptada pela filha do fundador do mundo Harlan, Danica Harlan, não levando a qualquer tipo de transformação, apenas a sua manutenção no poder¹²⁶.

Destacamos, ainda, que no imortal arcaico não há qualquer transcendência, pois os mortos vivem a vida dos vivos, e a vida cotidiana é neles projetada. A vida do duplo está emaranhada na dos mortais e é a esta semelhante, por isso eles são enterrados com tudo aquilo que precisariam nesta vida, em projeção à vida do vivo.

Sob determinado aspecto há semelhança entre a vida do duplo arcaico e dos Matusas de *Altered Carbon*, pois não há mobilidade de social entre os imortais, e a estrutura de poder se mantém após a morte. As atividades próprias e a forma de vida se mantêm tanto para o duplo sobrevivente quanto para os Matusas que se recusam a morrer.

Um outro aspecto a ser trazido à baila é a ideia de que a sobrevivência do indivíduo, via reivindicação fundamental da imortalidade, denota, na verdade, a salvaguarda da individualidade (Morin, 1970, p. 31), a busca do ego pela sua

¹²⁶ Segunda Temporada.

sobrevivência que, pela imagem, morre e renasce por meio das metamorfoses naturais:

Seja como for, renascimento, metempsicose e reencarnação implicam, juntamente com as participações cósmicas, a salvaguarda da individualidade que morre e renasce por meio das metamorfoses naturais. (...) O morto que renasce continua a ser ele mesmo, até quando é também o antepassado primitivo (totemismo). Sempre o mesmo indivíduo ressuscita e continua, e continuará sempre, e sempre, a renascer. A morte-nascimento, lei do cosmo, é apropriada pelo homem, uma imortalidade. (Morin, 1970, p.108).

Contudo, é preciso refletir que na sociedade de *Altered Carbon*, em que os cérebros são conectados via ONI¹²⁷, a individualidade é suprimida. Não são mais indivíduos, apenas informação, seja porque o corpo/capa não é mais identitário e personalíssimo, seja porque há uma conexão via dispositivo entre todas as pessoas sob o julgo do Protetorado. A sociedade da distopia apresentada na série transformou-se em massa, e a morte não traz essa sensação de perda de individualidade. Fazendo uma digressão, se não são mais indivíduos em sua totalidade potencial, estão num estado regredido de consciência, pois sem corpo, sem diferenciação, e, portanto, sem poder sentir o horror provocado pela morte.

A dor provocada por uma morte só existe se a individualidade do morto tiver sido presente e reconhecida: quanto mais o morto for chegado, íntimo, familiar, amado ou respeitado, isto é, «único», mais a dor é violenta; não há nenhuma ou há poucas perturbações por ocasião da morte do ser anónimo, que não era «insubstituível». (Morin, 1970, p.31).

Analisando a figura do duplo, cópia imaginal da duplicação biológica, temos a ideia da sobrevivência para além da matéria, uma vez que na matéria a eternidade, ou imortalidade biológica, não existe. A vida é transformação. Vale ressaltar aqui que toda a ideia da duplicação, tanto biológica quanto imaginativa, está vinculada à ideia de sobrevivência. No caso da criação do neandertal da imagem da entidade sobrevivente, a criação se dá pelo medo. Medo do porvir, daquilo que a consciência não pode alcançar, ou seja, a imaginação e a imortalidade surgem da angústia da insuportabilidade da vida concreta.

¹²⁷ ONI ou Online Network Interface é um dispositivo inserido nas capas em que a pessoa além de poder fazer download e envio de informações, o Protetorado pode ter acesso a todos os cartuchos para envio de informações, como um ser indiferenciado.

Nessa luta contrafóbica, a magia e o ritual são criados, e a morte é ritualizada por meio de sepulturas, enfeitadas com flores e vasos, bem como através de cerimônias fúnebres. Tais comportamentos denotam que o primitivo passa a ter consciência do tempo e da transmutação de estados, o que é ao mesmo tempo uma consciência realista e psicológica. Norval Baitello traz grande contribuição para a percepção contrafóbica da imagem e da imaginação em relação à morte, sob o aspecto da sua ritualização, ao entender que:

Ritualizar significa inserir em um tempo que se refaz, conferir nova vida, oferecer sobrevida. Ora, conferir sobrevida implica desafiar e negar a morte. Desafiar e negar a morte pressupõe uma convivência com o medo, implica viver sob o signo do medo. Assim, imagens são, por natureza, fóbicas. Evocam e atualizam o medo primordial da morte, uma vez que elas originariamente foram feitas para vencer a morte. O medo da morte é que nos conduz a emprestar a vida e a longa vida aos símbolos. Pois é em sua longa vida que prorrogamos e prolongamos a nossa própria vida, simbolicamente. (Baitello Jr., 2005, p.24).

Nas cenas de *Altered Carbon* é possível ver que essa luta contrafóbica é residual, pois na ausência da morte a própria vida é a fonte do medo, pois não há a renovação contida na ciclicidade da natureza. Há resquício de rituais, como o Dia de Los Muertos (Figura 12), em que os mortos são reencapados gratuitamente em corpos disponibilizados pelo Protetorado para retornarem aos seus familiares, trazendo a concretude do que era imaginal na imortalidade simbólica.

Sob determinado aspecto a consciência e a imortalidade nascem *do, pelo e com* o medo. A consciência da morte para o neandertal possibilitou a sua evolução até o *homo sapiens-demens*, pois foi a partir dela que o homem adquiriu a noção de tempo e de transmutação de um estado em outro. É com essa consciência realista e psicológica da alteração do status da matéria, com a crença de que uma transformação resulta numa outra vida na qual mantém a identidade do transformado (renascimento ou sobrevivência do “duplo”) que temos a indicação da irrupção do imaginário no real (Morin, 1975, p. 102). Sendo assim, a imortalidade é uma realidade psíquica, imaginal, com efeitos concretos.

Diante do exposto, trazemos como se apresenta a imortalidade simbólica partindo da perspectiva de Carl Gustav Jung.

3.3 Imortalidade Simbólica

Jung (2016, p. 133) aponta que a morte em si possui um papel fundamental na psique, pois nela há a potência do renascimento, da renovação; tal qual a semente que é posta na terra na esperança de germinar e tornar-se uma nova planta, o que de imediato denota projeção humana da observação do meio que o cercava. A imortalidade se encaixaria como uma narrativa para a insuportabilidade da morte física, e o renascimento seria a forma imaginal de ilustrar a nova vida do duplo.

Assim, há que se ressaltar que o renascimento é um fenômeno psicológico, não sendo observável, escapando totalmente aos nossos sentidos. Trata-se de uma realidade psíquica que é transmitida através de relatos e se manifesta por meio de rituais. Certo que, para sua ocorrência precisa da morte e de um corpo que morre. Mas, apesar de psíquico, não significa que não seja experimentado como real (tanto que o desejo de imortalidade está tomando contornos de concretude material). Está fortemente entrelaçado com o mito do herói, o mito do eterno retorno, bem como as ideias de imanência e transcendência, pressupondo algum tipo de transformação que passa por esse processo.

Ao constatar que o renascimento só pode ser apreendido por meio de relatos, em virtude de sua imaterialidade e de sua natureza psicológica, Jung (2016) aponta dois significados possíveis para esta sobrevivência no pós-morte. Nesse sentido, tomamos emprestado o significado de renascimento para abordarmos o significado de imortalidade, pois, apesar de possuírem origens diversas, já que no primeiro termo a morte é necessária e na imortalidade tecnológica a morte pode ser dispensada, ambos possuem o mesmo fundamento, que é a continuidade da existência.

Para o autor, a experiência psicológica de renascimento, tratado aqui como significado do desejo de imortalidade, possui os seguintes significados simbólicos: em primeiro lugar, a vivência de transcendência de vida, e em segundo lugar, a transformação da vida (Jung, 2016, p. 117).

3.3.1 Imortalidade como transcendência

Para Jung, a transcendência refere-se à busca de um estado de consciência que vai além dos limites da mente consciente, conectando-se com os aspectos mais profundos do ser, além do eu individual. Teria como cerne a ideia de alcançar uma

totalidade psicológica, integrando diferentes aspectos da personalidade, em direção ao Self, ou totalidade psíquica.

Portanto, a transcendência se daria a partir da transformação pessoal com o ganho de consciência que, nesta categoria, cumpre-se por meio de experiências particulares através de ritos sagrados ou experiências diretas de transformação¹²⁸.

3.3.2 Transformação subjetiva

Entendemos aqui que na psicologia do renascimento, a qual nos emprestamos para falar da imortalidade simbólica, pode se dar não apenas por estímulos externos, mas por meio da transformação subjetiva, que é entendida como transformação de personalidade individualmente, ao que Jung entende que pode se dar de várias formas, como diminuição da personalidade, ampliação da personalidade, modificação da estrutura interior, sem ampliação ou diminuição, identificação com um grupo, identificação com o herói, procedimentos mágicos, transformação técnica e, por fim, transformação natural, as quais explicamos brevemente a seguir.

a. Diminuição da personalidade.

Trata-se, a título de exemplo, da perda da alma ou *lost of soul* (perda da alma), para os primitivos, e na sociedade contemporânea denomina-se *abaissement du niveau* mental (rebaixamento de consciência). É um relaxamento da tensão da consciência, sendo sentido subjetivamente como peso, morosidade e depressão.

b. Transformação no sentido da ampliação.

A ampliação da personalidade, por ocorrer tanto por estímulos externos como por estímulos internos, através de novos conteúdos vitais que afluem e que são assimilados. Essa transformação é desejada, sendo necessário, para tanto, disponibilidade anímica, pois, senão, nenhuma experiência terá serventia.

c. Modificação da estrutura interior.

Aqui a personalidade não é ampliada nem diminuída, mas sim modificada. Como exemplo, dentre outros, ele cita a identificação do ego com a persona (sistema de adaptação ao mundo exterior), ao que o indivíduo apenas performa como se espera, não sendo capaz de agir de modo natural.

¹²⁸ Jung afirma que o renascimento como experiência de transcendência de vida se dá por meio de vivências mediadas pelo rito sagrado ou experiências diretas. Para mais detalhes ver Jung (2016).

d. Identificação com um grupo.

Aqui o indivíduo identifica-se com um grupo que tem uma vivência de transformação coletiva. Não se confunde com experiência mediada por um rito sagrado, a transformação se dá coletivamente. No presente caso, “em um grupo maior de pessoas ligadas e identificadas entre si por um estado de ânimo peculiar, cria-se uma vivência de transformação que tem apenas uma vaga semelhança com uma transformação individual”¹²⁹, pois em um nível inferior da consciência, um tipo de alma anima coletiva.

e. Identificação com o herói do culto.

A identificação com o herói do culto proporciona a vivência da transformação durante o ritual sagrado. A exemplo, temos o mito de Osíris, em que inicialmente apenas o faraó participava e que depois foi estendido a toda comunidade, reconhecendo-se que todos possuem uma alma imortal e participação direta na divindade. No cristianismo, o Cristo exterior transformou-se pouco a pouco no Cristo interior do indivíduo.

f. Procedimentos mágicos.

A experiência da transformação é alcançada através de uma técnica, de um rito usado intencionalmente com essa finalidade. Como exemplo, Jung cita, dentre outros, quando uma pessoa recebe um outro nome, e com isto, uma nova alma.

g. Transformação técnica.

A transformação técnica se dá pela vivência da transformação por meios técnicos, como os exercícios de ioga do Oriente. Nas palavras de Jung, “são técnicas, no pleno sentido da palavra, derivadas da reelaboração de processos e transformações naturais (...) utilizadas em suas sequências na técnica, a fim de alcançar a transformação”¹³⁰.

h. Transformação natural.

Segundo Jung, toda ideia de renascimento fundamenta-se nas transformações naturais, condição da própria natureza que, enquanto cíclica, exige morte e renascimento. Aponta que os processos naturais de transformação são anunciados por vezes em sonhos. A transformação natural traz a morte de um ser para o nascimento de um outro, uma personalidade futura mais ampla, já conhecida pela alma. O homem mortal é o par de um outro imortal que, apesar de sempre juntos,

¹²⁹ JUNG, 2016, 9/1, § 225, p. 129.

¹³⁰ JUNG, 2016, 9/1, § 232, p. 133.

nunca se transformam inteiramente num só, e os processos de transformação pretendem aproximá-los, mas a consciência resiste. Pensar dessa forma constitui uma *hybris*, que objetiva manter a supremacia da consciência.

O que podemos observar na simbologia trazida por Jung para o renascimento é que ele faz parte da natureza, uma demonstração da ciclicidade apresentada nas estações do ano, no movimento de rotação terrestre, no nascer e no pôr do sol. Ao segregar duas formas psíquicas de renascimento, na experiência de transcendência de vida e na transformação subjetiva, é exposto que existem dois elementos em comum em ambos os processos: o corpo biológico e a mudança psicológica do indivíduo, ou seja, a natureza biológica e a natureza psíquica, o que não observamos na imortalidade tecnológica trazida na série.

Em *Altered Carbon* é possível ver que a imortalidade é fruto do desejo de expansão ilimitada, como podemos deduzir da fala de Quellcrist Falconer¹³¹, a partir de um desejo egoísta de que ela mesma deveria ver as estrelas com seus próprios olhos, e que uma vida não seria suficiente para isso.

Na série, a ciclicidade é substituída por uma ambição desenfreada de acumulação de informação, para saber mais, para expandir mais, por ter mais, e de certa forma *ser*, o todo. A imortalidade tecnológica apresentada não expressa em nada a simbologia de Jung de transformação psicológica, é esvaziada de sentido, demonstrando uma sociedade de fantasmas, como reflete Kovacs:

Essa é uma história de fantasmas, contada na era da vida eterna. A tecnologia venceu a morte. Mas com um futuro sem fim, vem um passado sem fim. Somos perseguidos por espectros; aparições distorcidas nascidas de nossa dor mais profunda, até que às vezes preferíamos estar mortos¹³².

Na verdade, a psicologia das personagens permanece a mesma, por 100, 200 ou 350 anos, como no caso dos Matusas, o que se vê quando a policial fala que quanto mais o tempo passa, pior eles ficam. Há uma estagnação psíquica que se contrapõe a uma expansão tecnológica, tratado na sequência ao falarmos da imortalidade tecnológica.

¹³¹ Ver citação 33 da presente dissertação.

¹³² Temporada 2, Episódio 1, 1min37seg.

3.4 Iconomorfismo: Imortalidade Tecnológica

A imortalidade tecnológica explicitada na série e almejada pelos transumanistas traz a ideia de que o ser humano pode ter uma vida ilimitada. Diferentemente da imortalidade simbólica, que pressupõe uma transformação da personalidade, seja por meio de estímulos externos, seja por meio da transformação subjetiva, o humano imortal versão 2.0 não tem como pressuposto a mudança interna, mas apenas de sua capa, identificada aqui como o corpo.

Para os transumanistas o imaginário do homem do futuro é de imortalidade apenas da consciência, o que seria a *solução final*, a fantasia humana mais profunda e a fantasia da nossa ciência (Baudrillard, 2002, p.32), e o corpo apenas se adequa a esse desejo. É inaugurado um tempo virtual infinito “que foge às leis da mortalidade, satisfazendo seu instinto/pulsão de poder e de controle do egóico. Na carne, morremos; na imagem, somos, instantaneamente, ilusoriamente eternos” (Contrera, 2002, p. 54).

Na fantasia de corpo e mente completamente dissociados, os transumanistas elencam basicamente três hipóteses de imortalidade¹³³, todas por meio da tecnologia: o atraso do envelhecimento do corpo biológico, o upload de mentes e a criopreservação.

O atraso do envelhecimento de forma radical ocorre pela otimização constante do corpo, como na atualização de uma máquina, a fim de que essa não fique obsoleta¹³⁴. É uma luta contra a entropia, o que para os imortalistas também pode significar “cura”, pois encaram o envelhecimento como uma doença. Ela pode ocorrer através da melhora da capacidade física de forma extrema, seja pela edição genética ou implante de drogas, seja pelo constante automonitoramento de suas condições biológicas¹³⁵. Tal como um computador, o corpo, com upgrades contínuos, seria renovado de forma indefinida (Saldanha, 2021, p. 99).

¹³³ Devido a diversos problemas para sua aplicação, a clonagem humana sofreu um déficit de investimentos. Para mais informações, ver <https://www1.folha.uol.com.br/ciencia/2021/07/entraves-tecnicos-e-eticos-barram-criacao-de-clones-humanos-25-anos-apos-ovelha-dolly.shtml>. Acesso em: 3 dez.2023.

¹³⁴ Já estamos ensaiando para o não envelhecimento. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/saude/milionario-recorre-a-metodo-excentrico-para-se-manter-jovem-transfusoes-de-sangue-do-filho-de-17-anos/>. Acesso em: 5 jun.2023.

¹³⁵ Existem muitas empresas investindo na longevidade em busca da vida sem termo. Aqui podemos citar a Calico, uma companhia de biotecnologia estabelecida em 2013 pela Google que tem como objetivo principal o combate ao envelhecimento e às doenças associadas. Disponível em: <https://www.calicolabs.com/>.

É possível observar na série que esta é uma modalidade de imortalidade usada pelos Matusas a fim de manter a capa escolhida pela eternidade, por meio de aprimoramentos genéticos ou clonagens, com a descartabilidade do corpo/capa defeituosa.

Observa-se, então, a imortalidade sendo vendida como um novo produto, que cura da doença envelhecimento, o que reforça a ideia de Morin de industrialização do espírito e da incapacidade de simbolização. Fica claro aqui um borramento do limite entre o que é o homem e o que é a máquina. O ser humano deve estar sempre em alta performance, ao que Contrera (2004) afirma que “essa visão de mundo, como afirma Kamper, busca o aperfeiçoamento do humano, na realidade usa para mensurar esse aperfeiçoamento apenas o critério da eficiência maquina”.

Como segunda hipótese de imortalidade, os transumanistas defendem o upload de mentes, que significa transportar todo o conteúdo consciente de uma pessoa para um computador a fim de que viva eternamente¹³⁶. Na série, o upload de consciência é visto por meio do armazenamento do humano do cartucho cortical, podendo inclusive “viver” apenas em um ambiente virtual.

Demonstram que compreendem que tudo o que é o humano está localizado no cérebro e, indo além disso, que tudo é informação. Para a perspectiva pós-humana, que guia o transumanismo, na qual a subjetividade é diretamente influenciada pela cibernética, temos 4 características que apoiam tal imortalidade: 1) os padrões informacionais são privilegiados em detrimento das instâncias materiais, o que significa que o corpo é um acidente biológico, e não uma inevitabilidade da vida; 2) a consciência humana não é tão relevante assim, sendo apenas um subproduto evolucionário, localizada somente no cérebro; 3) o corpo é visto como substrato primário da informação, sendo dispensável ou transformável, voltando-se à concepção de software de uma máquina; 4) o ser humano é perfeitamente compatível com as máquinas inteligentes (Saldanha, 2021, p. 115-117).

Aqui, o corpo se mostra obsoleto, dispensável, sendo a lógica da vida a informação. Perde-se totalmente o sentido de si mesmo, evidenciando uma forma de vida meramente funcional e mecânica, o que representa muito bem essa visão que entende o corpo e o próprio homem como uma soma de partes para a qual a

¹³⁶ Atualmente, temos um embrião tecnológico que poderá levar ao upload de consciência através da Neuralink, empresa do bilionário Elon Musk Neuralink, e que objetiva desenvolver interfaces cérebro-computador implantáveis.

propriocepção, que é o que faz com que sintamos que somos nós mesmos, seja perdida (Contrera, 2004). Sob esse aspecto, Le Breton assim se manifesta:

Se o cérebro é desenhado à imagem de softwares de processamento de informação, é lógico que venhamos, nesta perspectiva, a dissociá-lo de um corpo reduzido a um simples suporte acessório. O único suporte essencial dos dados que constituem o indivíduo reside no 'espírito', sendo o corpo uma espécie de veículo da pessoa, o invólucro material da sua interioridade, a relíquia indigna de uma humanidade velha e ultrapassada. (Le Breton, 2009, tradução nossa)¹³⁷.

A terceira e última hipótese de tentativa de imortalidade pela ciência é a criopreservação ou criônica. Na série, esta é a técnica utilizada pelo Protetorado para conservar os corpos dos prisioneiros, dissociando-os dos cartuchos, e disponibilizando suas capas para posterior reencapamento (Figuras 7 e 26). No mundo real, é uma das técnicas dos entusiastas da possível imortalidade proporcionada pela tecnologia, pela qual com a morte legal do indivíduo, seu corpo é resfriado e parte do sangue retirado e substituído por crioprotetores, que vitrificam os órgãos internos, o que os preserva melhor¹³⁸.

Após o exposto, podemos observar que duas grandes diferenças se fazem da imortalidade simbólica para a imortalidade tecnológica: o corpo e a transformação, ambos próprios da natureza. Na imortalidade simbólica, há necessariamente um corpo que experiencia o processo de morte e renascimento, seja participando dos rituais, seja psicologicamente. É um processo que leva a algum tipo de transformação pessoal, e é personalíssimo, já que, segundo Jung, faz parte do processo de individuação¹³⁹. Ao passo que, na imortalidade tecnológica apresentada na série e almejada pelos transumanistas, a única coisa que muda é o corpo/capa, sendo a imortalidade esvaziada de seus significados simbólico, introspectivo, criativo e individual, de redução, modificação ou aquisição de consciência.

¹³⁷ Texto no original, em francês: "Si le cerveau est conçu à l'image d'un logiciel de traitement de l'information, il est logique qu'on en vienne, dans cette perspective, à le dissocier d'un corps réduit en simple support accessoire. Le seul support essentiel des données qui constituent l'individu réside dans « l'esprit », le corps étant une sorte de véhicule de la personne, l'enclos matériel de son intériorité, la relique indigne d'une vieille humanité dépassée."

¹³⁸ Existem várias empresas que investem na criopreservação de pessoas entusiastas da possível vida corporificada no pós-morte no futuro, como a Alcor Life Extension Foundation, que defende pesquisa e realiza a criopreservação de cadáveres e cérebros humanos em nitrogênio líquido após a morte legal, com a esperança de ressuscitá-los no futuro. Disponível em: <https://www.alcor.org>. Para entender mais sobre o tema, interessante ver o documentário *Contornando a Morte*, veiculado na Netflix.

¹³⁹ Para Jung, o processo de individuação é um processo de desenvolvimento pessoal, de diferenciação subjetiva com o objetivo de desenvolvimento da personalidade individual, se distinguindo do coletivo.

A ideia da imortalidade tecnológica, de certa forma, traz o que Baudrillard (2002) chamou de a revanche dos imortais ou solução final, já enunciada neste trabalho, pela qual, como somos naturalmente imortais e a morte foi conquistada, estamos sendo confrontados pelo nosso duplo imagético, habitante da inconsciência. No paraíso do irreal, da fuga da concretude por inaptidão e renúncia à sua aquisição, seríamos, antes de tudo, seres imortais, e como imortais, estáticos, imutáveis, imagens, ao que imortalidade tecnológica pretende materializar um processo regressivo de consciência, de saudade de um estado indiferenciado, da nossa inumanidade:

A inumanidade desse empreendimento é legível na abolição de tudo que há em nós de humano, demasiadamente humano: nossos desejos, faltas, neuroses, sonhos, desvantagens, vírus, delírios, nosso inconsciente e mesmo a nossa sexualidade – há prescrição em todos os traços que fazem de nós seres vivos específicos. O que assombra toda manipulação genética é um modelo ideal pela eliminação de todos os traços negativos. (...). Tudo é expurgado, inumanizado, imortalizado por transparência, desencarnação, desinfecção, profilaxia. (Baudrillard, 2002, p. 40).

Tal empreendimento é característica ocidental da industrialização do século XX, que passou não só pela industrialização de objetos, mas das imagens, dos sonhos, do espírito e da alma (Morin, 2009), e foi terreno fértil para o surgimento do movimento transumanista que, por consequência, do labor incessante, quase compulsivo, pela imortalidade daquilo que a ciência entende como humano, a informação contida no cérebro e que pode ser contida em um cartucho.

O espírito humano, transformado em mercadoria, se dissociou do seu criador, e levou consigo a imagem do duplo, do outro, da alteridade. Com isso, vazio de sentido, não lhe restou senão aquilo ao qual entende como indissociavelmente humano: o cérebro. Nada mais que o cérebro é humano, tal como um software. As outras culturas não conhecem essa discriminação do humano e do inumano. Fomos nós que a inventamos e somos nós que a estamos apagando, não por uma síntese superior, mas pelo rebaixamento de uma abstração técnica indiferenciada, segundo a mesma perspectiva vertiginosa de uma solução final. (Baudrillard, 2002, p. 42).

Sendo assim, uma vez que os duplos imortais estão lutando por espaço na vida dos mortais, é possível associar tal ideia à de Norval Baitello Jr., de que estaríamos vivendo a Era da Iconofagia, o que é exibido na série *Altered Carbon*. Segundo o autor, pelo fenômeno da iconofagia há devoração, voracidade e gula pelas próprias imagens, tudo para evitar o contato com a morte. Para fugir do nosso destino último:

(...) as imagens passaram a se superficializar de tal forma que recordam tão somente outras imagens. Igualmente o procedimento da animação acelerada almeja a mesma fuga, por um lado pela animação, imagem do movimento, por outro pela aceleração, impeditivo da introspecção. (Baitello Jr., 2005, p. 73).

Este seria o terceiro degrau da iconofagia¹⁴⁰, em que as imagens devoraram os corpos, mas ambos não podem conviver conjuntamente, já que pertencem a categorias distintas. Assim, são as imagens, os imortais que passam a viver, pois “elas elaboram uma eficiente estratégia de sedução e convencimento para que estes (corpos) se transformem em imagens” (Baitello Jr., 2005, p. 75).

Ou seja, na série *Altered Carbon* e no imaginário transumanista de imortalidade, o que temos é uma inversão de papéis, e quem vive são as imagens, e não os seres humanos. Caberia dizer, inclusive, que num sentido de ampliação da iconofagia o que estas realidades ficcionais explicitam poderia ser denominado de iconomorfismo, um neologismo criado para denominar a visão de mundo pela qual são atribuídas características e comportamentos típicos das imagens às formas inanimadas da natureza, aos seres vivos irracionais e aos seres humanos. Nesse sentido, como são as imagens/duplos que vivem, são elas que ditam o que o humano reduzido em sua capacidade simbólica vê.

Com as categorias de imortalidade tecnológica a seguir apresentadas, pretendemos demonstrar como as imagens devoradoras, os duplos fantasmáticos são a manifestação do que aqui denominamos de iconomorfismo.

3.4.1 Imortalidade Virtual

Aqui estamos falando da vida dos duplos, do lugar do corpo virtual, do corpo totalmente descorporificado. É realização total da revanche dos imortais, da solução final, do ambiente onde a iconofagia se exhibe da forma mais pungente. Na imortalidade virtual apresentada em *Altered Carbon*, o indivíduo pode ficar com a sua consciência armazenada no cartucho infinitamente, e ali “viver” em simulação. Pode assumir qualquer forma que escolha ou que o controlador do constructo deseje.

Na série, apenas os Emissários ou aqueles que passaram pelo treinamento para a revolução Quellista é que conseguem controlar o constructo, tal como Kovacs,

¹⁴⁰ Baitello Jr. classifica a iconofagia em três degraus: devoração de imagens por outras imagens, humanos consumindo imagens e, por fim, imagens consumindo humanos. (Baitello Jr., 2005, p. 73 e ss.)

que várias vezes participou de acareações no ambiente virtual sem se render às torturas a ele impostas (Figura 39). De certa forma, tal exceção denota que apenas aqueles que saíram parcialmente do espectro da imortalidade, ou seja, aqueles que adquiriam a consciência e, por conseguinte, a morte, conseguem controlar o ambiente virtual.

Figura 39 - Constructo



Fonte: Temporada 2, Episódio1, 13min04seg.

É muito interessante que Kovacs, um dos que demonstram ter um pouco de consciência de si, toda vez que é reencapado necessita de um espelho para ver seu próprio reflexo, demonstrando claramente um exercício de alteridade, de reconhecimento de um outro, nem que seja um outro de si. Num exercício de ampliação, podemos entender que seu grito e a necessidade de ver essa nova imagem de si pode representar a aquisição da nova imagem do eu, transformado, após adquirir consciência, e precisando se acostumar com ele.

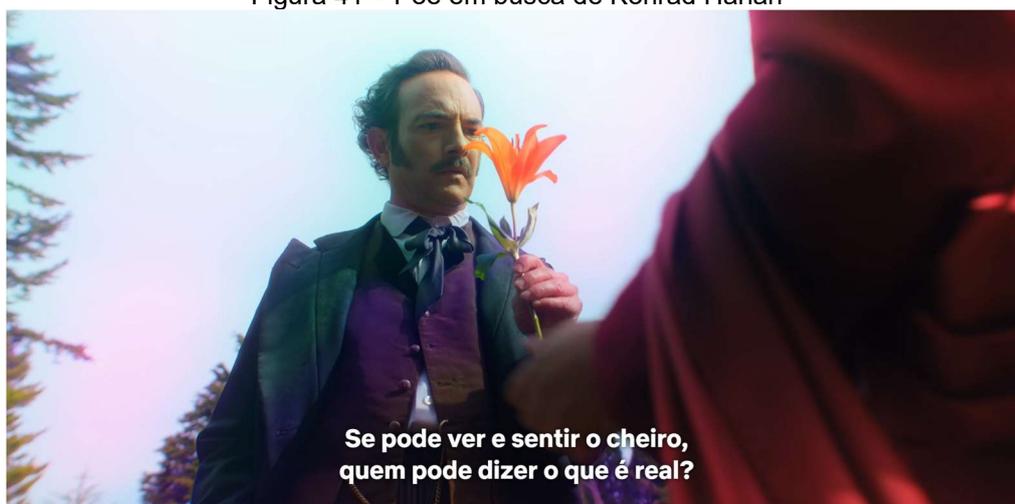
Figura 40 - Kovacs vendo-se no espelho após o reencapamento



Fonte: Temporada 2, Episódio 1, 17min50seg.

Uma outra cena de destaque é quando Poe está atrás de Konrad Harlan no constructo que o fundador escolheu para passar a eternidade, e ele é apresentado a um constructo de devotos, o qual exhibe o ambiente e afirma: “A realidade é uma ilusão combinada” e “Se pode ver e sentir o cheiro, quem pode dizer o que é real?” (Figura 41). Interessante que seu interlocutor não fala em tocar, reduzindo os sentidos de propriocepção. Não seria esse o mundo real do virtual? Não é para essa simulação que estamos caminhando com o desenvolvimento da realidade virtual?

Figura 41 – Poe em busca de Konrad Harlan



Fonte: Temporada 2, Episódio 5, 21min58seg.

É interessante trazer a fala da personagem, pois ilustra bem como um inumano, um ser inapto para aquisição de consciência, age: “Primeiro precisa conhecer as

regras do nosso mundo. Acho que não entende a felicidade sem limites que pode criar a partir da sua mente. O foi perdido, pode ser restaurado.”

Este é o mundo dos imortais, do duplo, um mundo feito a partir de um ego que não dá conta da realidade, mas que edita a própria vida de acordo com a ilusão que lhe apetece, que lhe é mais confortável.

A partir de agora tratamos da imortalidade material ou imortalidade com um substrato.

3.4.2 Imortalidade Material

Na série são apresentados três tipos de corpos materiais: o sintético, o orgânico e o clonado. A imortalidade se exerce a partir de um dos substratos de corpos materiais, mas condicionada a quantidade de créditos que a pessoa teria para tanto. Acabando os créditos, a pessoa/cartucho que não conseguiu se manter é abandonada, já que não lhe é possível morrer.

Nessa categoria de imortalidade, o indivíduo está ainda um pouco conectado com a matéria, e pode projetar suas imagens internas em qualquer substrato humano, tanto que na série muitos buscam capas com melhorias genéticas a fim de ter uma vida mais eficaz (guardadas as devidas proporções, bem semelhante ao que temos hoje com os biohacking¹⁴¹) ou mesmo fazem transformações estéticas de forma a exibirem a sua personalidade (Figura 42) ou reproduzirem a sua melhor versão, o que é possível apenas para os Matusas.

¹⁴¹ Jeff Bezos investiu 3 bilhões de dólares em empresa de renovação celular no intuito de adquirir a imortalidade. Para mais informações ver: <https://exame.com/tecnologia/jeff-bezos-investe-pesquisa-imortalidade/>. Acesso em: 15 fev.2023.

Figura 42 - Indivíduo ainda um pouco conectado com a matéria



Fonte: Temporada 1, Episódio 5, 24min32seg.

Afirmamos que no caso do Matusas ou de pessoas com certo poder aquisitivo, são as imagens que vivem e que demonstram o fenômeno da iconofagia, que tratamos a seguir.

3.5 Imortalidade Tecnológica e Redução Simbólica

Toda a aquisição e ampliação de consciência são permeadas pelo processo de morte. A morte é um elemento necessário, pois a partir dela, da constatação que determinado conteúdo psíquico não é mais favorável, o indivíduo pode renascer, ciente daquilo que não lhe serve mais e com a imagem daquilo que agora lhe é valor.

Ocorre que para a imortalidade tecnológica esse ciclo de morte e renascimento é esvaziado de seu valor simbólico, pois a psique é ignorada, o ser humano é entendido apenas como informação, como consciência, e a morte é eliminada para atendimento do ideal transumano de perfectibilidade e efetividade, o que reflete de certa forma o pensamento mágico infantil¹⁴².

Essa forma de ser no mundo reflete um ego pueril, despreparado para o enfrentamento das mudanças da vida, para suportar que somos também natureza e, por isso, sujeito ao acaso, a inconstância, refletindo, de certa forma, a crise no processo de individuação como efeito da descorporificação gerada pós-revolução industrial (Morin, 2009).

¹⁴² Hollisv (1995, p. 28), em seu livro *A passagem do meio*, fala assim sobre o tema: “Acima de tudo, o pensamento mágico da criança admite: “Eu sou imortal. Não vou apenas ser rico e famoso; serei protegido da morte e do definhamento”.

Durante o capítulo tomamos emprestado a psicologia do renascimento para abordarmos a imortalidade simbólica. Em todas as hipóteses de renascimento apresentadas, há a necessidade do corpo, seja como participante do processo de transformação, seja como *locus* onde ocorre a transformação, e onde esta se manifesta enquanto fenômeno. Contudo, na tecnoimortalidade há um esvaziamento de seu caráter simbólico, pois não se almeja nenhum tipo de transformação, apenas o desejo de dominar a natureza, de permanecer enquanto individualidade, expressando um desejo de poder.

A título de exemplo, ao contrário do que ocorre na ressurreição da crença cristã, em que o corpo de Cristo ressurge, onde há também um aspecto psíquico, pelo qual o corpo sutil renasce em um estado de incorruptibilidade, um corpo glorificado, na tecnoimortalidade, em especial na técnica da criônica, não há qualquer tipo de ganho de consciência ou de transformação individual. É só mudar a informação de um substrato para outro.

Essa visão de vazio simbólico tanto da morte (evidenciando a desnecessidade do corpo) como da imortalidade simbólica (demonstrando a diluição do valor imagético do duplo) é exibida na contemporaneidade desde processos de estética que prometem conservar o ser humano o mais jovem possível o máximo de tempo possível, até mesmo em procedimentos biotecnológicos que vendem a possibilidade de uma vida imortal, como no caso da criônica, mesmo que ela não tenha data ainda para acontecer¹⁴³.

Considerando que na imortalidade tecnológica há a eliminação da morte, não há oposto, elimina-se a alteridade e, aparentemente, há uma regressão a um estado de inconsciência pelo exagero da racionalidade.

Dessa forma, o ideal de imortalidade tecnológica reflete o esvaziamento simbólico do mito do renascimento, da importância da morte e aponta para a cosmovisão transumana como egocentrada e infantil, incapaz de lidar com a característica da vida: a inconstância.

¹⁴³ Reportagem sobre o atual status das pesquisas sobre a criônica: <https://istoe.com.br/especialista-em-criogenia-revela-quando-humanos-congelados-podem-ser-trazidos-de-volta-a-vida/>. Acesso em: 02 out.2023.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta dissertação demonstrou por meio da análise de *Altered Carbon* como o apagamento do corpo apresentado na série está nos levando à solução final apontada por Baudrillard, e ao fenômeno aqui denominado de iconomorfismo, pelos quais a imortalidade tecnológica é mais um dos instrumentos do projeto transumanista de melhoria do humano, aniquilando o humano, reduzindo o valor simbólico da morte e da imortalidade.

Tais evidências foram demonstradas no decorrer da pesquisa a partir da série, bem como das produções midiáticas extraídas do IMDb, além de reportagens e empresas que investem na imortalidade promovida pela ciência e pela técnica.

Para tanto, no primeiro capítulo analisamos as duas temporadas da série, destrinchando a trama da história, com foco no corpo e na imortalidade tecnológica. Trouxemos também os principais personagens e as imagens visuais de como a atmosfera da série retrata os temas centrais da dissertação, que são o corpo e a imortalidade.

No segundo capítulo trouxemos a trajetória do corpo como explicitado na ficção da série, desde a sua manifestação, enquanto matéria orgânica, passando pelo corpo como mito e o corpo enquanto manifestação do sagrado, até chegarmos às categorias do corpo tecnológico, um corpo entendido como capa, como invólucro de uma consciência apenas informacional. A classificação feita foi de corpo material e não corpo, ou seja, desde sua existência biológica até sua desmaterialização no corpo hologramático, habitado por uma Inteligência Artificial.

No último capítulo, desenvolvemos o caminho da imortalidade, desde a sua origem na angústia da morte, demonstrando a importância da morte para a irrupção da imagem, do imaginário e da consciência, passando pela significação simbólica da imortalidade, pelos fenômenos da iconofagia e do iconomorfismo, chegando até as categorias de imortalidade apresentadas na série, a imortalidade virtual e a imortalidade material. Por fim, evidenciamos como a imortalidade tecnológica exibida na série expõe a redução simbólica do mito da imortalidade, tão caro para a irrupção da consciência.

O que se observa no decorrer do trabalho é que o corpo, a morte e a imortalidade perderam o seu sentido, ou seja, quando o humano foi reduzido à

informação, acabou por ser descaracterizado, esvaziado, recortado até aquilo que os tecnófilos transumanos entendem como a essência: a consciência informacional. Sem corpo, sem planeta, sem referência, o humano se esquece do valor das relações pessoais e sociais para o desenvolvimento psíquico. Ele esquece que somos atravessados pelo espaço e pelo tempo em que vivemos. Tudo o que faz o ser humano é reduzido apenas à informação, sem emoções, sem erros. Somos higienizados de nossa essência a partir da devoração da imagem de perfectibilidade promovidos pela ciência e pela tecnologia.

Podemos observar ainda que há uma fé inabalável na ciência. A fé que um dia foi dedicada aos deuses, a fé no mistério, na imaginação, foi deslocada para a fé na técnica. A confiança que antes era entregue a algo maior, pois os deuses estavam vivos, hoje está entregue ao desejo do ego, o deus da contemporaneidade do antropoceno.

Para a tecnofilia, não há limites, só há desejo, desejo este que depende apenas dos avanços científicos para ser atendido. Contudo, o humano esquece da força do inconsciente que, por uma necessidade evolutiva de milhares de anos, exige da humanidade a transformação. Caso não acordemos para o que há de alma, o que há de simbólico, podemos estar cavando a nossa própria cova psíquica, já que a física pode não mais existir.

Assim, pela trajetória aqui exibida, concluímos que, em que pese os sedutores avanços tecnológicos da ciência que podem vir a possibilitar a aquisição da imortalidade por meio da NBICS, o que observamos é que a imortalidade é muito mais do que a permanência da existência física de um corpo. Os opostos morte e imortalidade possuem valor simbólico de aquisição de consciência de saber-se mais do que informação, de entender-se integrante do Self, mesmo não se confundindo com ele. As tecnologias, ao proporcionarem a aquisição por meio do capital da imortalidade, mesmo que hoje de forma hipotética, esvaziam o processo de individuação do seu grande poder transformador, denunciando a hybris da nossa contemporaneidade.

REFERÊNCIAS

- ALEXANDRE, L. **Os robôs fazem amor?:** o transumanismo em doze questões. São Paulo: Perspectiva, 2002.
- ALEXANDRE, L. **A morte da morte:** como a medicina biotecnológica vai transformar profundamente a humanidade. Barueri: Manole, 2018.
- ALEXANDRE, L.; BESNIER, J.-M. **Os robôs fazem amor?:** o transumanismo em 12 questões. São Paulo: Perspectiva, 2022.
- ALTERED Carbon. Direção: Laeta Kalogridis. [S.l.]: Netflix, 2018-2020.
- ARANHA, G. O MOVIMENTO LITERÁRIO CYBERPUNK: A ESTÉTICA DE UMA SOCIEDADE EM DECLÍNIO. **Via Atlântica**, São Paulo, 251-271, 2019.
- BAITELLO JUNIOR, N. **A era da iconofagia. Ensaio de Comunicação e Cultura.** São Paulo: Hecker Editores, 2005.
- BARDIN, L. **Análise de conteúdo.** Lisboa: Edições 70, 1988.
- BAUDRILLARD, J. **Simulacros e Simulação.** Lisboa: Relógio d'Água, 1981.
- BAUDRILLARD, J. **A troca impossível.** Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2002.
- BAUMAN, Z. Instituto Humanitas UNISINOS, 09 abr. 2011. Disponível em: <<https://www.ihu.unisinos.br/noticias/42263-extimidade-o-fim-da-intimidade>>. Acesso em: 02 maio 2023.
- BESNIER, J.-M. D'un désir mortifère d'immortalité. À propos du transhumanisme. **Cités**, 2013/3 (n° 55), p. 13-23..
- BÍBLIA.COM.BR. Disponível em: <<https://biblia.com.br/perguntas-biblicas/quem-foi-matusalem/>>. Acesso em: 10 jan. 2023.
- CAMBRIDGE, D. Cambridge Dictionary. Disponível em: <<https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles>>. Acesso em: 17 janeiro 2023.
- CAMPBELL, J. **O poder do mito.** [S.l.]: Palas Athena, 1991.
- CHEVALIER, J. **Dicionário de símbolos:** mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, número. Rio de Janeiro: José Olympio, 2020.
- CONTRERA, M. **Mídia e pânico:** saturação da informação, violência e crise cultural na mídia. [S.l.]: Annablume, 2002.
- CONTRERA, M. OS MONSTROS DA/NA MÍDIA. **Revista de Comunicação, Cultura e Teoria da Mídia. Centro Interdisciplinar de Semiótica da Cultura e da Mídia. CISC**, março 2004.
- CONTRERA, M. A dessacralização do mundo e a sacralização da mídia: consumo imaginário televisual, mecanismos projetivos e a busca da experiência comum. **ANAIS DO 14º ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS**, Campinas, 2005. Disponível em: <. Acesso em: 05 set 2023.
- CONTRERA, M. **Mediosfera:** Meios imaginários e desencantamento do mundo. Porto Alegre: [s.n.], 2017.
- CONTRERA, M. S. A dessacralização do mundo e a sacralização da mídia: consumo imaginário televisual, mecanismos projetivos e a busca da experiência comum. **ANAIS**

DO 14º ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, Campinas, 2005. Disponível em:<. Acesso em: 05 set 2023.

DIAS DA SILVEIRA, A.; DIAS DA SILVEIRA, D.; SAGREDO, R. A importância dos Mitos Orientais sobre a morte para a compreensão da Condição Humana., Maringá, 2018.

EDINGER, E. **Anatomia da psique**: o simbolismo alquímico na psicoterapia. São Paulo: Cultrix, 2006.

ELIADE, M. **O sagrado e o profano**: a essência das religiões. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2018.

ELON Musk: bilionário divulga avanços em seu plano para conectar nossos cérebros a computadores, 2020. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/geral-53962677#:~:text=Musk%20divulgou%20uma%20pr%C3%A9via%20dos,uma%20mooda%20em%20seu%20c%C3%A9rebro.>>. Acesso em: 2023 jun 05.

ESTULIN, D. **TransEvolução**: A era da iminente desconstrução da humanidade. Campinas, SP: Vide Editorial, 2019.

FERRY, L. **A Revolução Transumanista**. Barueri, SP: Manole, 2018.

FRANZ, M.-L. V. **Mitos da Criação**. São Paulo: Paulus, 2003.

HAMDAN ,. Human Subjectivity and Technology in Richard Morgan's Altered Carbon. **3L: The Southeast Asian Journal of English Language Studies** , Vol 17(Special Issue): 121 - 132, 2011.

HAN, B.-C. **Morte e alteridade**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2020.

HESSE, H. **Sidarta**. Rio de Janeiro: Record, 2023.

HOLLIS, J. **A passagem do meio**: da miséria do significado na meia-idade. São Paulo: Paulus, 1995.

JACOBY, M. **Saudades do paraíso**: perspectivas psicológicas de um arquétipo. São Paulo: Paulus, 2007.

JAFFÉ, A.; FREY-ROHN, L.; VON FRANZ, M.-L. **A morte à luz da psicologia**. São Paulo: Cultrix, 1989.

JUNG, C. G. **A natureza da psique**. Petrópolis: Vozes, 2000.

JUNG, C. G. **Cartas**. Petrópolis, RJ: Vozes, v. Volume 1, 2002.

JUNG, C. G. **Mysterium Coniunctionis. Os componentes da Coniunctio; Paradoxa; As personificações dos opostos**. Petrópolis, RJ: Vozes, v. 14/1, 2012a.

JUNG, C. G. **Mysterium coniunctionis**: pesquisa sobre a separação e a composição dos opostos psíquicos na alquimia. Petrópolis, RJ: Vozes, v. 14/2, 2012a.

JUNG, C. G. **Mysterium Coniunctionis**: pesquisa sobre a separação e a composição dos opostos psíquicos na alquimia. Petrópolis, RJ: Vozes, v. 14/2, 2012b.

JUNG, C. G. **Psicologia e alquimia**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012c.

JUNG, C. G. **Resposta a Jó**. Petrópolis, RJ: Vozes, v. 11/4, 2012d.

JUNG, C. G. **Civilização em transição**. Petrópolis: Vozes, 2013a.

JUNG, C. G. **Psicologia e religião oriental**. Petrópolis: Vozes, 2013b.

- JUNG, C. G. **Presente e Futuro**. Petrópolis: Vozes, v. 10/1, 2013e.
- JUNG, C. G. **Psicologia do Inconsciente**. Petrópolis: Vozes, 2014.
- JUNG, C. G. **Arquétipos e o Inconsciente Coletivo**. Petrópolis: Vozes, 2016.
- JUNG, C. G. **Memórias, sonhos, reflexões**. Rio de Janeiro: Nova Frontera, 2016.
- JUNG, C. G. **Psicologia e Alquimia**. Petrópolis: Vozes, v. 12, 2022.
- JUNG, G. C. **Símbolos da Transformação: análise dos prelúdios de uma esquizofrenia**. Petrópolis: Vozes, 2013.
- JUNG, G. C. **Símbolos da Transformação na Missa**. Petrópolis: Vozes, 2013c.
- JUNG, G. C. **Símbolos da Transformação: análise dos prelúdios de uma esquizofrenia**. Petrópolis: Vozes, 2013d.
- JUNG, G. C. **Aion - estudo sobre o simbolismo do si-mesmo**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013f.
- KELEMAN, S. **Mito e corpo: uma conversa com Joseph Campbell**. São Paulo: Summus, 2001.
- KELEMAN, S. **Mito e Corpo: uma conversa com Joseph Campbell/Stanley Keleman**. São Paulo: Summus, 2001.
- KURZWEIL, R. **The Singularity is Near: When Humans Transcend Biology**. Nova York: Penguin Books, 2005.
- LE BRETON, D. Le transhumanisme ou le monde sans corps. **Relations**, out 2009. <https://cjf.qc.ca/revue-relations/publication/article/le-transhumanisme-ou-le-monde-sans-corps/>.
- LE BRETON, D. **Adeus ao corpo: - Antropologia e Sociedade**. Campinas, SP: Papyrus, 2013.
- LE BRETON, D. Le transhumanisme ou l'adieu au corps. **Écologie & politique**, n. URL : <https://www.cairn.info/revue-ecologie-et-politique-2017-2-page-81.htm>, 2017/2.
- MARCONDES FILHO, C. **Dicionário da comunicação; 2ª edição, revista e ampliada [livro eletrônico]**. São Paulo: Paulus, 2009.
- MARTINS, A. T. **A circulação do mito na sociedade**, Nacional, v. Vol. 29, n. 1 (2023), p. 152-166., 2023. Disponível em: <<https://lume.ufrgs.br/handle/10183/257232>>. Acesso em: 10 set. 2023.
- MCGUIRE, W.; HULL, R. F. C. **C. G. Jung Entrevistas e Encontros**. São Paulo: Cultrix, 1982.
- MENEZES, J. E. D. O. **Cultura do ouvir e ecologia da comunicação**. São Paulo: UNI, 2016.
- MORIN, E. **O homem e a morte**. Rio de Janeiro: Imago, 1970.
- MORIN, E. **O enigma do homem**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1973.
- MORIN, E. **O enigma do homem**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1975.
- MORIN, E. **Terra Pátria**. Porto Alegre: Sulina, 2003.
- MORIN, E. **O método 6: ética**. Porto Alegre: Sulinas, 2007.

- MORIN, E. **Cultura de massas no século XX: neurose**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, v. 1, 2009.
- MORIN, E. **O método 4: as ideias: habitat, vida, costumes, organização**. Porto Alegre: Sulina, 2011.
- MORIN, E. **Conhecimento, ingnorância, mistério**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2020.
- MOURA, Z. **Homem Imago - Imagem como sobrevivência e segundo corpo**, Campinas, n. Tese de Doutorado - UEC (Universidade Estadual de Campinas), 2021.
- NEUMANN, E. **História da Origem da Consciência**. São Paulo: Pensamento - Cultrix, 2008.
- NEUMANN, E. **Psicologia Profunda e Nova Ética**. São Paulo: Paulus, 2021.
- PENA, U. G. P. **RUMO AOS HOMOBOTS: algoritmos, diminuição da complexidade e o rebaixamento da consciência humana**. Dissertação. São Paulo, 2023.
- SALDANHA, L. M. Q. D. A. **Otimizando o futuro: o transumanismo enquanto tecnofilosofia para o contemporâneo**. Dissertação, Rio de Janeiro, 2021.
- SANTAELLA, L. **Neo-humano: a sétima revolução cognitiva do Sapiens**. São Paulo: Paulus, 2022.
- SIBILIA, P. **O homem pós-orgânico: corpo, subjetividade e tecnologias digitais**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.
- SILVA, E. F. G. D.; BARRETO, C. Angústia como constitutiva da existência: ressonâncias para a clínica psicológica. **Rev. abordagem gestalt. v. 26, n. 2, p. 220-231, ago. 2020**, Goiânia, 2023. Disponível em:<. acessos em 22 out. 2023. >.
- XAVIER, T. O “super-homem” nietzschiano e o “super-humano” transumanista. **Griot : Revista de Filosofia,v. 22, n. 1, p. 117–129, 2022. DOI: 10.31977/grirfi.v22i1.2756**.Disponível em: <https://www3.ufrb.edu.br/seer/index.php/griot/article/view/2756>. Acesso em: 17 set. 2023., 2022.

ANEXOS

ANEXO A – Lista de Produções do site IMDb

TÍTULOS	ANO
01. Peter Pan e Wendy	n/a
02. Highlander (I)	n/a
03. Eternal Warrior	n/a
04. Eternity	n/a
05. Gilgamesh: First Epic	n/a
06. The Hated Eight	n/a
07. Gilgamesh: Immortality	n/a
08. Ladder of Philosophy	n/a
09. The Immortal Man	n/a
10. Far from the Heart	n/a
11. The Slayers	n/a
12. Bloodthirsty & Dangerous	n/a
13. Vashti	n/a
14. Kalm	n/a
15. Sweet Brother (2023)	2023
16. The Immortal President (2023)	2023
17. Pinóquio por Guillermo del Toro (2022)	2022
18. A Filha do Rei (2022)	2022
19. HollyBlood (2022)	2022
20. Apostles (2022)	2022
21. Shokei Shoujo no Virgin Road (2022–)	2022
22. Meridiane Story (2022)	2022
23. Mulher-Hulk: Defensora de Heróis (2022)	2022
24. Wellington Paranormal (2018–2022)	2022
25. Kung Fu (2021–)	2022
26. Beyond the Sermon (2022–)	2022
27. Rick e Morty (2013–)	2022
28. Rick e Morty (2013–)	2022
29. Eternos (2021)	2021
30. Liga da Justiça de Zack Snyder (2021)	2021
31. Shang-Chi e a Lenda dos Dez Anéis (2021)	2021
32. Mortal Kombat (2021)	2021
33. Jungle Cruise (2021)	2021
34. Made for Love (2021–2022)	2021
35. Gan Tteoleojineun Donggeo (2021)	2021
36. Bulgasal (2021–)	2021
37. Ancient Love Poetry (2021–)	2021
38. Yu Long (2021–)	2021
39. I Am Mortal (2021)	2021
40. Red Snow (2021)	2021

41. Cupid for Christmas (2021)	2021
42. Si Teng (2021–)	2021
43. Arc (2021)	2021
44. I Am the Years You Are the Stars (2021–2022)	2021
45. Immortal (I) (2021)	2021
46. The Eternal Flame (2021)	2021
47. The Epic of Gilgamesh, the King Who Tried to Conquer Death (2021)	2021
48. Critters for Sale (2021)	2021
49. Love, Death & Robots (2019–)	2021
50. Love, Death & Robots (2019–)	2021
51. Gomorra: La serie (2014–2021)	2021
52. Riverdale (2017–)	2021
53. PizzaTalk (2020–)	2021
54. Inacreditável com William Shatner (2019–)	2021
55. Thoughty2 (2012–)	2021
56. Palm Springs (2020)	2020
57. The Old Guard (2020)	2020
58. Mulher-Maravilha 1984 (2020)	2020
59. Tesla (I) (2020)	2020
60. Tale of the Nine Tailed (2020–)	2020
61. The Daily Life of the Immortal King (2020–)	2020
62. Mostra da DC: O Estranho Fantasma (2020)	2020
63. Beber de tu sangue (2020)	2020
64. The Immortal (II) (2020)	2020
65. Waiting for Death (2020)	2020
66. O Mundo Dos Anjos (2020)	2020
67. Hellbox 3: A Vingança De Alastor (2020)	2020
68. Beyond Methuselah (2020)	2020
69. PizzaTalk (2020–)	2020
70. Perpetuo. (2020)	2020
71. Glavnyy Khram Vooruzhennykh sil (2020)	2020
72. Da Hua Zhi Shao Nian You (2020)	2020
73. Supergirl (2015–2021)	2020
74. Altered Carbon (2018–2020)	2020
75. Lendas do Amanhã (2016–2022)	2020
76. Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba (2019–)	2019
77. Doutor Sono (2019)	2019
78. Hellboy (2019)	2019
79. Rabid (2019)	2019
80. Queen & Slim (2019)	2019
81. A Música da Minha Vida (2019)	2019
82. Blade - A Lâmina do Imortal (2019–)	2019
83. Drakulics elvtárs (2019)	2019
84. Immortal (II) (2019)	2019
85. Era Uma Vez na Montanha (2019)	2019

86. Empress Vampire (2019)	2019
87. Gothic Harvest (2019)	2019
88. Chen Xi yuan (2019–)	2019
89. The Last Heroes (2019)	2019
90. B Negative (2019)	2019
91. Otkritie (2019)	2019
92. Um Dia Negro 2: Estrada De Sangue (2019)	2019
93. Lightshine (2019)	2019
94. The Chinese Myth of the Immortal White Snake (2019)	2019
95. Overlap & LyricalGenes: Immortal (2019)	2019
96. Tamara's Never Seen (2016–)	2019
97. Jay Dyer Livestreams (2019–)	2019
98. Deadpool 2 (2018)	2018
99. Suspíria: A Dança do Medo (I) (2018)	2018
100. Animais Fantásticos: Os Crimes de Grindelwald (2018)	2018
101. Aniquilação (I) (2018)	2018
102. Operação Overlord (2018)	2018
103. Tumbbad (2018)	2018
104. O Último Guardião (2018–2020)	2018
105. Yasamayanlar (2018)	2018
106. Ashes of Love (2018)	2018
107. Stargate Origins: Catherine (2018)	2018
108. 7 Guardians of the Tomb (2018)	2018
109. A lenda da Befana (2018)	2018
110. Ad Vitam (2018)	2018
111. 2030 (2018)	2018
112. The Taoism Grandmaster (2018)	2018
113. Moonshine and Valentine (2018)	2018
114. Wu dong qian kun (2018)	2018
115. Tian Ji Zhi Bai She Chuan Shuo (2018)	2018
116. The Picture of Dorian Gray (2018)	2018
117. Aru Zonbi Shoujo no Sainan (2018)	2018
118. Soft Matter (2018)	2018
119. Hastrman (2018)	2018
120. The Albion Tales (2018)	2018
121. Death is the Place on Earth (2018)	2018
122. The Vampyre (2018)	2018
123. TopTenz (2010–)	2018
124. Lúcifer (2016–2021)	2018
125. Altered Carbon (2018–2020)	2018
126. The Arrangement (2017–2018)	2018
127. Os Vingadores Unidos (2012–2019)	2018
128. The ComicWeb: Old Time Radio Programs (2014–)	2014
129. Corra! (I) (2017)	2017
130. Logan (2017)	2017
131. Guardiões da Galáxia Vol. 2 (2017)	2017

132. Mulher-Maravilha (2017)	2017
133. A Múmia (2017)	2017
134. Liga da Justiça (2017)	2017
135. O Ritual (I) (2017)	2017
136. A Espada do Imortal (2017)	2017
137. Attraction (2017)	2017
138. Eat Locals (2017)	2017
139. Estoy Vivo (2017–)	2017
140. Amor eterno (2017)	2017
141. Juuni Taisen (2017)	2017
142. Ajin (2017)	2017
143. San sheng san shi shi li tao hua (2017)	2017
144. Love After Love (2017)	2017
145. Needlestick (2017)	2017
146. Hayflick Limit (2017)	2017
147. Le secret de l'abbaye (2017)	2017
148. Jealous Gods (2017)	2017
149. Tofu (2017)	2017
150. Living Forever (2017)	2017
152. Future Medicine & the Curse of Immortality (2017)	2017
153. How Would Immortality Change the Way We Live? (2017)	2017
154. Transhumanism Is Dumb: Here's Why (2017)	2017
155. Rick e Morty (2013–)	2017
156. O Ministério do Tempo (2015–2020)	2017
157. Pigeons & Dragons (2017–)	2017
158. Ghosted (2017)	2017
159. The Occult (2014–)	2017
160. Lúcifer (2016–2021)	2016
161. Esquadrão Suicida (2016)	2016
162. Deadpool (2016)	2016
163. Lendas do Amanhã (2016–2022)	2016
164. Batman vs Superman: A Origem da Justiça (2016)	2016
165. Demônio de Neon (2016)	2016
166. Doutor Estranho (2016)	2016
167. Deuses do Egito (2016)	2016
168. X-Men: Apocalipse (2016)	2016
169. Star Trek: Sem Fronteiras (2016)	2016
170. O Caçador e a Rainha do Gelo (2016)	2016
171. A Era do Gelo 5: O Big Bang (2016)	2016
172. Além das Palavras (2016)	2016
173. Depois da Tempestade (2016)	2016
174. Tubarão-Pau (2016)	2016
175. Dao mu bi ji (2016)	2016
176. Reviver (2016)	2016
177. Blood of the Tribades (2016)	2016
178. DC's Legends of Tomorrow: Their Time Is Now (2016)	2016

179. Novoland: The Castle in the Sky (2016)	2016
180. The Classic of Mountains and Seas (2016)	2016
181. Immortality (I) (2016)	2016
182. Spira Mirabilis (2016)	2016
183. Allein gegen die Zeit - Der Film (2016)	2016
184. Pravý rytír (2016)	2016
185. And That's It (2016)	2016
186. The Egyptian Book of the Dead: A Guidebook for the Underworld (2016)	2016
187. Share the Love (2016)	2016
188. Lendas do Amanhã (2016–2022)	2016
189. Lendas do Amanhã (2016–2022)	2016
190. Lendas do Amanhã (2016–2022)	2016
191. Lendas do Amanhã (2016–2022)	2016
192. Lendas do Amanhã (2016–2022)	2016
193. A Incrível História de Adaline (2015)	2015
194. O Destino de Júpiter (2015)	2015
195. Peter Pan (2015)	2015
196. O Último Caçador de Bruxas (2015)	2015
197. Sem Retorno (2015)	2015
198. Ele Nunca Morre (2015)	2015
199. Bameul geotneun seonbi (2015)	2015
200. The Witcher 3: Wild Hunt - Hearts of Stone (2015)	2015
201. World of Tomorrow (2015)	2015
202. Beulreodeu (2015)	2015
203. Flowers (II) (2015)	2015
204. Ajin Part 1: Shôdô (2015)	2015
205. Wu xin fa shi (2015–)	2015
206. Badoet (2015)	2015
207. Chikara: Sword of Destiny (2015)	2015
208. Timeless (V) (2015)	2015
209. Burgerface vs. Count Blackula in 4D! (2015)	2015
210. Frankenstein's Patchwork Monster (2015)	2015
211. CHIKARA Shock and Aww (2015)	2015
212. Chikara the Good Life (2015)	2015
213. CHIKARA the Immaculate Election (2015)	2015
214. Ho deciso di diventare immortale (2015)	2015
215. CHIKARA: Let 'em Eat Cake (2015)	2015
216. Chikara Key Decisions (2015)	2015
217. CHIKARA Justice Is Blind (2015)	2015
218. CHIKARA: Out on a Limb (2015)	2015
219. CHIKARA Live at First Energy Stadium '15 (2015)	2015
220. CHIKARA Storming the Castle (2015)	2015
221. CHIKARA: Back to Skull (2015)	2015
222. Chikara the Ocean Walker (2015)	2015
223. Chikara the Marta Complex (2015)	2015

224. CHIKARA: For British Eyes Only (2015)	2015
225. CHIKARA: Afternoon Delight (2015)	2015
226. CHIKARA: Spring Breakout (2015)	2015
227. Vec Makropulos (2015)	2015
228. CHIKARA: Altar Egos (2015)	2015
229. CHIKARA: Aniversario - A New Attitude (2015)	2015
230. CHIKARA Top Banana (2015)	2015
231. CHIKARA: Pier Pressure (2015)	2015
232. A History of Philosophy (2015–)	2015
233. Helix (2014–2015)	2015
234. Sobrenatural (2005–2020)	2015
235. Doctor Who (2005–)	2015
236. Lista Negra (2013–)	2015
237. Doctor Who (2005–)	2015
238. Flash (2014–2023)	2015
239. Arqueiro (2012–2020)	2015
240. Best of the Worst (2013–)	2015
241. Penny Dreadful (2014–2016)	2014
242. O que Fazemos nas Sombras (2014)	2014
243. X-Men: Dias de um Futuro Esquecido (2014)	2014
244. Drácula: A História Nunca Contada (2014)	2014
245. Forever: Uma Vida Eterna (2014–2015)	2014
246. Primavera (I) (2014)	2014
247. Um Conto do Destino (2014)	2014
248. Frankenstein: Entre Anjos e Demônios (2014)	2014
249. Helix (2014–2015)	2014
250. Gap tung kei hap (2014)	2014
251. Mai-chan no nichijô (2014)	2014
252. O Mordomo de Preto (2014)	2014
253. Eternals (2014–)	2014
254. The Immortalists (2014)	2014
255. The Decay (2014)	2014
256. Die Sache Makropulos (2014)	2014
257. Making the Immortal (2014)	2014
258. Gift from a Stranger (2014)	2014
259. Forever: Uma Vida Eterna (2014–2015)	2014
260. Forever: Uma Vida Eterna (2014–2015)	2014
261. PatriotKINO (2014–)	2014
262. Os Instrumentos Mortais: Cidade dos Ossos (2013)	2013
263. Wolverine: Imortal (2013)	2013
264. Oz: Mágico e Poderoso (2013)	2013
265. Dracula (2013–2014)	2013
266. Kill la Kill (2013–2014)	2013
267. Infectado (2013)	2013
268. Mahabharat (2013–2014)	2013
269. Guga-ui Seo (2013)	2013

270. Poção da Juventude (2013)	2013
271. Uma História de Amor e Fúria (2013)	2013
272. Shadow Warrior (2013)	2013
273. Hercules: The Brave and the Bold (2013)	2013
274. Painkiller (2013)	2013
275. Darkfall Resurrection (2013)	2013
276. Stolepark (2013)	2013
277. Old Sanguine (2013)	2013
278. Justiça Jovem (2010–2022)	2013
279. Warehouse 13 (2009–2014)	2013
280. Justiça Jovem (2010–2022)	2013
281. Justiça Jovem (2010–2022)	2013
282. Justiça Jovem (2010–2022)	2013
283. Warehouse 13 (2009–2014)	2013
284. Treasures Decoded (2013–)	2013
285. The Avengers - Os Vingadores (2012)	2012
286. A Saga Crepúsculo: Amanhecer - Parte 2 (2012)	2012
287. Branca de Neve e o Caçador (2012)	2012
288. Hotel Transilvânia (2012)	2012
289. Sombras da Noite (2012)	2012
290. Liga da Justiça: A Legião do Mal (2012)	2012
291. It's Such a Beautiful Day (2012)	2012
292. As Aventuras de Tadeo (2012)	2012
293. Fresh Meat (2012)	2012
294. Arangsaddojeon (2012)	2012
295. Golfstrim pod aysbergom (2012)	2012
296. The Cat Lady (2012)	2012
297. Pegasus Vs. Chimera (2012)	2012
298. O Jardim Secreto (2012)	2012
299. Living with Frankenstein (2012–)	2012
300. Atonement: Florence (2012–)	2012
301. Mensch 2.0 - Die Evolution in unserer Hand (2012)	2012
302. Todd and the Book of Pure Evil (2010–2012)	2012
303. Alphas (2011–2012)	2012
304. Written by a Kid (2012–)	2012
305. Lobo Adolescente (2011–2017)	2011
306. Era Uma Vez (2011–2018)	2011
307. Harry Potter e as Relíquias da Morte - Parte 2 (2011)	2011
308. O Preço do Amanhã (2011)	2011
309. Imortais (2011)	2011
310. Thor (2011)	2011
311. Lanterna Verde (2011)	2011
312. A Saga Crepúsculo: Amanhecer - Parte 1 (2011)	2011
313. Bloodrayne 3: O Terceiro Reich (2011)	2011
314. Paixão e Êxtase (2011)	2011
315. Gilgamesh (2011)	2011

316. Towa no Quon 1: As Pétalas Efêmeras (2011)	2011
317. Querida, Vou Comprar Cigarros e Já Volto (2011)	2011
318. Osiris (2011–)	2011
319. De film van het boek van de meester van het Geheime Huis (2011)	2011
320. Vec Makropulos (2011)	2011
321. Fronteiras (2008–2013)	2011
322. Nova ScienceNow (2005–)	2011
323. Através do Buraco de Minhoca (2010–2017)	2011
324. Harry Potter e as Relíquias da Morte - Parte 1 (2010)	2010
325. Fúria de Titãs (2010)	2010
326. A Saga Crepúsculo: Eclipse (2010)	2010
327. O Aprendiz de Feiticeiro (2010)	2010
328. My Little Pony: A Amizade é Mágica (2010–2020)	2010
329. Batman Contra o Capuz Vermelho (2010)	2010
330. O Grande Mestre 2 (2010)	2010
331. 13 Assassinos (2010)	2010
332. Os Vampiros Que Se Mordam (2010)	2010
333. As Donas da Noite (2010)	2010
334. Angel Beats! (2010)	2010
335. Minha Babá é Uma Vampira - O Filme (2010)	2010
336. King of Fighters - A Batalha Final (2010)	2010
337. Nae Yeojachinguneun Gumiho (2010)	2010
338. Dylan Dog e as Criaturas da Noite (2010)	2010
339. Uivo (2010)	2010
340. Zenobureido (2010)	2010
341. Ways to Live Forever (2010)	2010
342. The Bitch of Buchenwald (2010)	2010
343. The Dead Undead (2010)	2010
344. Lovelorn (2010)	2010
345. End of Eternity (2010)	2010
346. WWE: Bobby 'The Brain' Heenan (2010)	2010
347. An Immortal Tale (2010)	2010
348. WWE Hall of Fame 2010 (2010)	2010
349. Pearl Diver (2010)	2010
350. Heathen's Gate (2010)	2010
351. Bahrain: Pearl of the Gulf (2010)	2010
352. Lost (2004–2010)	2010
353. Futurama (1999–2023)	2010
354. Misfits (2009–2013)	2010
355. Misfits (2009–2013)	2010
356. Misfits (2009–2013)	2010
357. South Park (1997–)	2010
358. South Park (1997–)	2010
359. South Park (1997–)	2010
360. Misfits (2009–2013)	2010

361. Diários de um Vampiro (2009–2017)	2009
362. Sr. Ninguém (2009)	2009
363. Misfits (2009–2013)	2009
364. X-Men Origens: Wolverine (2009)	2009
365. A Saga Crepúsculo: Lua Nova (2009)	2009
366. Dragonball Evolution (2009)	2009
367. 2019 - O Ano da Extinção (2009)	2009
368. O Mundo Imaginário de Dr. Parnassus (2009)	2009
369. O Retrato de Dorian Gray (2009)	2009
370. Uncharted 2: Among Thieves (2009)	2009
371. Renascido das Trevas (2009)	2009
372. Biohazard 5 (2009)	2009
373. X-Men Origins: Wolverine (2009)	2009
374. Ved verdens ende (2009)	2009
375. inFamous (2009)	2009
376. Yattâman (2009)	2009
377. Life Blood (2009)	2009
378. Identity Theft (2009)	2009
379. Oneechanbara: The Movie - Vortex (2009)	2009
380. O Pequeno Hércules (2009)	2009
381. Vølvens forbandelse (2009)	2009
382. Professor Layton e a Eterna Diva (2009)	2009
383. Transcendent Man (2009)	2009
384. Yoga hakwon (2009)	2009
385. Buraddo (2009)	2009
386. Crush (III) (2009)	2009
387. Vampires in Vienna (2009)	2009
388. Öldür Beni (2009)	2009
389. La Femme Vampir (2009)	2009
390. Vampire City (2009)	2009
391. Only Human (III) (2009)	2009
392. The Methos Chronicles (2009)	2009
393. Die Now or Live Forever (2009)	2009
394. The Love of Lazarus Lazare (2009)	2009
395. Torchwood (2006–2011)	2009
396. Misfits (2009–2013)	2009
397. Crepúsculo (I) (2008)	2008
398. Kung Fu Panda (2008)	2008
399. A Múmia: Tumba do Imperador Dragão (2008)	2008
400. Hancock (2008)	2008
401. Sanctuary (2008–2011)	2008
402. Milk: A Voz da Igualdade (I) (2008)	2008
403. The Spirit: O Filme (2008)	2008
404. O Reino Proibido (2008)	2008
405. New Amsterdam (2008)	2008
406. Deadgirl (2008)	2008

407. Batman: Os Bravos e Destemidos (2008–2011)	2008
408. Munemoshune no musume tachi (2008)	2008
409. Igor (2008)	2008
410. Os Garotos Perdidos 2: A Tribo (2008)	2008
411. Mugen no jûnin (2008)	2008
412. O Assassino Terrivelmente Lento Com a Arma Extremamente Ineficiente (2008)	2008
413. The Kiss (I) (2008)	2008
414. The Thirst: Blood War (2008)	2008
415. K-20: Kaijin nijû mensô den (2008)	2008
416. Siren: New Translation (2008)	2008
417. Thicker Than Water: The Vampire Diaries Part 1 (2008)	2008
418. Vestigial Window (2008)	2008
419. Emily and Rosario (2008)	2008
420. Ending the Eternal (2008)	2008
421. How I Created Doctor Faustef (2008)	2008
422. WWE Summerslam: The Complete Anthology, Vol. 4 (2008)	2008
423. Lost (2004–2010)	2008
424. Sobrenatural (2005–2020)	2008
425. Cold Blood (2008–2012)	2008
426. Naruto Shippuden (2007–2017)	2007
427. Stardust: O Mistério da Estrela (2007)	2007
428. O Homem da Terra (2007)	2007
429. As Tartarugas Ninja: O Retorno (2007)	2007
430. Titio Noel (2007)	2007
431. Baccano! (2007–2008)	2007
432. Sword of the Stranger (2007)	2007
433. Os Seis Signos da Luz (2007)	2007
434. Highlander: A Origem (2007)	2007
435. Rise: A Ressurreição (2007)	2007
436. Highlander: Em Busca da Vingança (2007)	2007
437. The Lair (2007–2009)	2007
438. The Picture of Dorian Gray (2007)	2007
439. A Vingança do Demônio (2007)	2007
440. Abe's Tomb (2007)	2007
441. Nancy Drew: Legend of the Crystal Skull (2007)	2007
442. The Old Son (2007)	2007
443. 106 (2007)	2007
444. Do You Want to Live Forever? (2007)	2007
445. Doctor Who (2005–)	2007
446. Doctor Who (2005–)	2007
447. O Labirinto do Fauno (2006)	2006
448. Fonte da Vida (2006)	2006
449. Torchwood (2006–2011)	2006
450. Anjos da Noite: A Evolução (2006)	2006
451. Hellsing Ultimate (2006–2012)	2006

452. Terror no Pântano (2006)	2006
453. Guardiões do Dia (2006)	2006
454. Renaissance (2006)	2006
455. Love Comes to the Executioner (2006)	2006
456. Vale das Flores (2006)	2006
457. The Amazing Screw-On Head (2006)	2006
458. Cobaia (2006)	2006
459. Night of the Dead: Leben Tod (2006)	2006
460. A Perfect Game (2006)	2006
461. Immortali (2006)	2006
462. Harry Potter e o Cálice de Fogo (2005)	2005
463. A Chave Mestra (2005)	2005
464. O Mito (2005)	2005
465. Demento (2005)	2005
466. Ranpo jigoku (2005)	2005
467. Way of the Vampire (2005)	2005
468. Hokus Pokus (2005–)	2005
469. The Cost of Living (II) (2005)	2005
470. Guardiões da Noite (2004)	2004
471. The Collector (2004–2006)	2004
472. The Picture of Dorian Gray (2004)	2004
473. Frankenstein (2004)	2004
474. O Poder da Escuridão (2004)	2004
475. Mensageiros do Mal (2004)	2004
476. Aura: Fate of the Ages (2004)	2004
477. The Collector (2004–2006)	2004
478. Brief History of Disbelief (2004–)	2004
479. Piratas do Caribe: A Maldição do Pérola Negra (2003)	2003
480. Anjos da Noite (2003)	2003
481. Peixe Grande e suas Histórias Maravilhosas (2003)	2003
482. A Liga Extraordinária (2003)	2003
483. Peter Pan (2003)	2003
484. House of the Dead: O Filme (2003)	2003
485. O Medalhão (2003)	2003
486. Atlantis: O Retorno de Milo (2003)	2003
487. Drácula 2: A Ascensão (2003)	2003
488. Devorador de Pecados (2003)	2003
489. O Monge à Prova de Balas (2003)	2003
490. Midnight Mass (2003)	2003
491. Dorian Gray, Pacto com o Diabo (2003)	2003
492. Moon Child (2003)	2003
493. Robot Stories (2003)	2003
494. Pas de repos pour les braves (2003)	2003
495. Blueprint (2003)	2003
496. Tao Feng: Fist of the Lotus (2003)	2003
497. Liga da Justiça (2001–2004)	2003

498. O Senhor dos Anéis: As Duas Torres (2002)	2002
499. A Rainha dos Condenados (2002)	2002
500. Navio Fantasma (2002)	2002
501. Vivendo na Eternidade (2002)	2002
502. Além da Escuridão (2002)	2002
503. Raven (2002–)	2002
504. Mestre das Feras (1999–2002)	2002
505. Além da Imaginação (2002–2003)	2002
506. Harry Potter e a Pedra Filosofal (2001)	2001
507. O Senhor dos Anéis: A Sociedade do Anel (2001)	2001
508. O Retorno da Múmia (2001)	2001
509. E sua Mãe Também (2001)	2001
510. Dagon (2001)	2001
511. Uma Lição de Vida (2001)	2001
512. Vidocq - O Mito (2001)	2001
513. Vampiros do Deserto (2001)	2001
514. Harry Potter e a Pedra Filosofal (I) (2001)	2001
515. InuYasha: Sentimentos que transcendem o tempo (2001)	2001
516. Protetores do Universo (2001)	2001
517. Inugami (2001)	2001
518. Cães da Noite (2001)	2001
519. She (I) (2001)	2001
520. Soul Reaver 2 (2001)	2001
521. Fear Effect 2: Retro Helix (2001)	2001
522. The Methos Chronicles (2001)	2001
523. Falling for Toby (2001)	2001
524. The Watchmaker (2001)	2001
525. X-Men: O Filme (2000)	2000
526. Drácula 2000 (2000)	2000
527. Heavy Metal 2000 (2000)	2000
528. Caçador de Vampiros D: Sede de Sangue (2000)	2000
529. Highlander 4: A Batalha Final (2000)	2000
530. A Harmonia Werckmeister (2000)	2000
531. O Portal da Ressurreição (II) (2000)	2000
532. The Immortal (2000–2001)	2000
533. Lobo (2000)	2000
534. Heavy Metal F.A.K.K.2 (2000)	2000
535. The War Next Door (2000)	2000
536. Trifling with Fate (2000)	2000
537. Blue End (2000)	2000
538. Heavy Metal 2000: Voice Talent Featurette (2000)	2000
539. The New Adventures of the Time Machine (2000)	2000
540. Argai: La prophétie (2000–2001)	2000
541. A Múmia (1999)	1999
542. Quero ser John Malkovich (1999)	1999
543. Sangharsh (1999)	1999

544. Legacy of Kain: Soul Reaver (1999)	1999
545. Para Sempre na Minha Vida (1999)	1999
546. Atlantis II (1999)	1999
547. The Steel Butterfly Lives! (1999)	1999
548. PSI Factor: Chronicles of the Paranormal (1996–2000)	1999
549. Strange World (1999–2000)	1999
550. Arquivo X (1993–2018)	1999
551. Jornada nas Estrelas: InsurreiçãO (1998)	1998
552. Vampiros de John Carpenter (1998)	1998
553. Anjos Rebeldes 2 (1998)	1998
554. Highlander: The Raven (1998–1999)	1998
555. The Wisdom of Crocodiles (1998)	1998
556. O Guerreiro do Futuro (1998)	1998
557. Adeus Século 20 (1998)	1998
558. Fim de Semana Diabólico (1998)	1998
559. Mari-Cookie and the Killer Tarantula (1998)	1998
560. Andromedia (1998)	1998
561. Mulher Tigresa Procura... (1998)	1998
562. PSI Factor: Chronicles of the Paranormal (1996–2000)	1998
563. Stargate SG-1 (1997–2007)	1998
564. South Park (1997–)	1997
565. Hércules (1997)	1997
566. Preso na Escuridão (1997)	1997
567. Mortal Kombat: A Aniquilação (1997)	1997
568. O Mestre dos Desejos (1997)	1997
569. Port Charles (1997–2003)	1997
570. Amor e Liberdade (1997)	1997
571. Spellbinder: Land of the Dragon Lord (1997)	1997
572. Kyûketsuki Miyu (1997–1998)	1997
573. Um Cupido Apaixonado (1997)	1997
574. The Ironbound Vampire (1997)	1997
575. Le siège de l'âme (1997)	1997
576. Amor e Liberdade (1997)	1997
577. Jornada nas Estrelas: Deep Space Nine (1993–1999)	1997
578. Space Cases (1996–1997)	1997
579. CoraçãO de DragãO (1996)	1996
580. Evita (1996)	1996
581. Savage (1996)	1996
582. The Empty Mirror (1996)	1996
583. The Story of Santa Claus (1996)	1996
584. Romano Sagrado: Talim sa dilim (1996)	1996
585. Fallen Angels (1996)	1996
586. As Incríveis Aventuras de Jonny Quest (1996–1997)	1996
587. Jornada nas Estrelas: Voyager (1995–2001)	1996
588. Magyar népmesék (1980–2012)	1996
589. Mortal Kombat (1995)	1995

590. Drácula, Morto mas Feliz (1995)	1995
591. Os Demônios da Noite (1995)	1995
592. Um Vampiro no Brooklyn (1995)	1995
593. Taqdeerwala (1995)	1995
594. Memory Run (1995)	1995
595. Sazan aizu seima densetsu (1995–1996)	1995
596. Ruby Fruit (1995)	1995
597. Lost Civilizations (1995–)	1995
598. Highlander: The Last of the MacLeods (1995)	1995
599. Qin: Tomb of the Middle Kingdom (1995)	1995
600. The Outer Limits (1995–2002)	1995
601. The Outer Limits (1995–2002)	1995
602. The Outer Limits (1995–2002)	1995
603. Entrevista com o Vampiro (1994)	1994
604. Stargate, a Chave para o Futuro da Humanidade (1994)	1994
605. Frankenstein de Mary Shelley (1994)	1994
606. Gárgulas (1994–1997)	1994
607. Highlander 3: O Feiticeiro (1994)	1994
608. Highlander: A Série Animada (1994–1996)	1994
609. Deep Red (1994)	1994
610. Preparado para Matar (1994)	1994
611. Enjeru dasuto (1994)	1994
612. Highlander: The Adventure Begins (1994)	1994
613. The Wanderer (1994)	1994
614. Galaxy Beat (1994)	1994
615. Wolverine: Adamantium Rage (1994)	1994
616. Immortal Desire (1994)	1994
617. Clube do Terror (1990–2000)	1994
618. Batman: A Série Animada (1992–1995)	1994
619. Feitiço do Tempo (1993)	1993
620. Abracadabra (1993)	1993
621. Ninja Scroll (1993)	1993
622. Cyborg 2 (1993)	1993
623. Necronomicon - O Livro Proibido dos Mortos (1993)	1993
624. Paraíso Selvagem (1993)	1993
625. Tão Longe, Tão Perto (1993)	1993
626. Armadilha Noturna (1993)	1993
627. Ningyo no kizu (1993)	1993
628. Vec Makropulos (1993)	1993
629. Buffy, a Caça-Vampiros (1992)	1992
630. A Morte lhe Cai Bem (1992)	1992
631. Highlander: A Série (1992–1998)	1992
632. Cronos (1992)	1992
633. Orlando, a Mulher Imortal (1992)	1992
634. Maldição Eterna (1992–1996)	1992
635. Meu Amigo Munchie (1992)	1992

636. Doctor Mordrid: O Mestre do Desconhecido (1992)	1992
637. O Gladiador Imortal (1992)	1992
638. Don Quixote (1992)	1992
639. Almas Gêmeas (1992)	1992
640. Time Killers (1992)	1992
641. Highlander 2: A Ressurreição (1991)	1991
642. Sazan aizu (1991–1992)	1991
643. Njan Gandharvan (1991)	1991
644. Ningyo no mori (1991)	1991
645. Iskushenie B. (1991)	1991
646. Raça das Trevas (1990)	1990
647. O Primeiro Poder (1990)	1990
648. Morella: O Espírito Satânico (1990)	1990
649. Saibâ shiti Oedo 808 (1990–1991)	1990
650. Abraxas - O Guardião do Futuro (1990)	1990
651. Hansel e Gretel (1990)	1990
652. Ankoku Shinwa (1990)	1990
653. O Canto das Sereias (1990–)	1990
654. Magic Sword (1990)	1990
655. Monsters (1988–1990)	1990
656. Monsters (1988–1990)	1990
657. Indiana Jones e a Última Cruzada (1989)	1989
658. O Fantasma da Ópera (1989)	1989
659. A Maldição dos Zumbis (1989)	1989
660. Witchtrap: A Noite das Bruxarias (1989)	1989
661. Dança Macabra (1989)	1989
662. Saturday's Warrior (1989)	1989
663. Qin yong (1989)	1989
664. Time Burst: A Aliança Final (1989)	1989
665. Alchemik (1989)	1989
666. Monsters (1988–1990)	1989
667. Omnibus (1967–2003)	1989
668. Drácula em Veneza (1988)	1988
669. Robowar - A Caminho do Inferno (1988)	1988
670. Dois Tiras em Apuros (1988)	1988
671. Vampire Princess Miyu (1988–1989)	1988
672. A Makropulosz-ügy (1988)	1988
673. Hercules (1988)	1988
674. The Ray Bradbury Theater (1985–1992)	1988
675. The Storyteller (1987–1989)	1988
676. Os Garotos Perdidos (1987)	1987
677. Quando Chega a Escuridão (1987)	1987
678. Asas do Desejo (1987)	1987
679. Os Munchies (1987)	1987
680. Meu Doce Vampiro (1987)	1987
681. Do Sussurro ao Grito (1987)	1987

682. Zombie High: Alunas Muito Especiais (1987)	1987
683. Hi no tori: Uchû-hen (1987)	1987
684. Lowo Ijo (1987)	1987
685. Highlander: O Guerreiro Imortal (1986)	1986
686. Os Aventureiros do Bairro Proibido (1986)	1986
687. O Exterminador de Aço (1986)	1986
688. A Maldição da Tumba (1986)	1986
689. Xi you ji (1986–2000)	1986
690. Ginî piggu 3: Senritsu! Shinanai otoko (1986)	1986
691. O Demônio da Noite (1986)	1986
692. Vampires (1986)	1986
693. Desu pawuda (1986)	1986
694. Abertura Disneylândia (1954–1997)	1986
695. Além da Imaginação (1985–1989)	1986
696. Além da Imaginação (1985–1989)	1986
697. Procura-se Rapaz Virgem (1985)	1985
698. Thundercats (1985–1989)	1985
699. Santa Claus: A Verdadeira História de Papai Noel (1985)	1985
700. Night Train to Terror (1985)	1985
701. The Hugga Bunch (1985)	1985
702. The Life & Adventures of Santa Claus (1985)	1985
703. Medium (1985)	1985
704. Hong tiao jing (1985)	1985
705. Armadilha Nuclear (1984)	1984
706. Rose Petal Place (1984)	1984
707. Fome de Viver (1983)	1983
708. The Sins of Dorian Gray (1983)	1983
709. Le secret des sélénites (1983)	1983
710. Retsept yeyo molodosti (1983)	1983
711. Doctor Who (1963–1989)	1983
712. Chronopolis (1982)	1982
713. Dom, kotoryy postroil Svift (1982)	1982
714. Rocco, ang batang bato (1982)	1982
715. The Restoration of the Priesthood (1982)	1982
716. Carruagens de Fogo (1981)	1981
717. A Casa dos Mortos Vivos (1981)	1981
718. O Jovem Lobisomem (1981)	1981
719. Tuck Everlasting (1981)	1981
720. Elliot no Vale dos Animais (1981)	1981
721. Ilha da Fantasia (1977–1984)	1981
722. A Noite da Morte (1980)	1980
723. The Falls (1980)	1980
724. O Abismo Negro (1979)	1979
725. Nosferatu: O Vampiro da Noite (1979)	1979
726. Drácula (1979)	1979
727. Amor à Primeira Mordida (1979)	1979

728. The Curse of Dracula (1979)	1979
729. As Senhoritas de Wilko (1979)	1979
730. Ratataplan (1979)	1979
731. Sredstvo Makropulosa (1979)	1979
732. Doctor Who (1963–1989)	1979
733. Ah! Vous écrivez? (1976–1980)	1979
734. Saiyûki (1978–2004)	1978
735. Lupin III: O Segredo de Mamo (1978)	1978
736. Geração Proteus (1977)	1977
737. Drácula (1977)	1977
738. Amanhã eu vou acordar e me esquentar com chá (1977)	1977
739. Le portrait de Dorian Gray (1977)	1977
740. Sinister Flesh (1976)	1976
741. BBC Play of the Month (1965–1983)	1976
742. Ark II (1976–1979)	1976
743. Os Passos (1975)	1975
744. Frozen Scream (1975)	1975
745. Strange New World (1975)	1975
746. Lifespan (1975)	1975
747. Death: The Ultimate Mystery (1975)	1975
748. The Wide World of Mystery (1973–1976)	1975
749. Space: 1999 (1975–1977)	1975
750. Zardoz (1974)	1974
751. Capitão Kronos, O Caçador de Vampiros (1974)	1974
752. La diosa virgen (1974)	1974
753. Kolchak e os Demônios da Noite (1974–1975)	1974
754. A Montanha Sagrada (1973)	1973
755. O Homem de Palha (1973)	1973
756. Horizonte Perdido (1973)	1973
757. A Noite do Estrangulador (1973)	1973
758. Psicomania (1973)	1973
759. O Programa Final (1973)	1973
760. O Filho de Drácula (1973)	1973
761. The Picture of Dorian Gray (1973)	1973
762. Doctor Death: Seeker of Souls (1973)	1973
763. Voodoo Heartbeat (1973)	1973
764. Solaris (1972)	1972
765. The Asphyx (1972)	1972
766. A Volta do Dr. Phibes (1972)	1972
767. Santo vs. la hija de Frankenstein (1972)	1972
768. Moonchild (1972)	1972
769. Galeria do Terror (1969–1973)	1972
770. Escravas do Desejo (1971)	1971
771. Morgana e as Ninfas (1971)	1971
772. Missão Impossível (1966–1973)	1971
773. Doctor Who (1963–1989)	1971

774. Hercules in New York (1970)	1970
775. Conde Yorga, Vampiro (1970)	1970
776. O Retrato de Dorian Gray (1970)	1970
777. Vec Makropulos (1970)	1970
778. The Immortal (1969–1971)	1969
779. Tinerete fara batrînete (1969)	1969
780. The Immortal (1969–1971)	1969
781. Jornada nas Estrelas (1966–1969)	1969
782. Jornada nas Estrelas (1966–1969)	1969
783. A Vingança da Deusa (1968)	1968
784. As Aventuras de Huckleberry Finn (1968–1969)	1968
785. A Dança dos Vampiros (1967)	1967
786. Sangue das Virgens (1967)	1967
787. As Torturas do Dr. Diabolo (1967)	1967
788. Vec Makropulos (1967)	1967
789. Jornada nas Estrelas (1966–1969)	1967
790. Jornada nas Estrelas (1966–1969)	1967
791. Jeannie é um Gênio (1965–1970)	1965
792. Guerra e Paz (1965)	1965
793. A Deusa da Cidade Perdida (I) (1965)	1965
794. Frankenstein Contra o Mundo (1965)	1965
795. Creature of the Walking Dead (1965)	1965
796. A Maldição da Múmia (1964)	1964
797. Man's Search for Happiness (1964)	1964
798. Doctor Who (1963–1989)	1963
799. Rosto infernal (1963)	1963
800. The World's Greatest Sinner (1962)	1962
801. The Search for Truth (1962)	1962
802. La marca del muerto (1961)	1961
803. Armchair Theatre (1956–1974)	1961
804. Golden Showcase (1961–1964)	1961
805. Horror Hotel (1960)	1960
806. Além da Imaginação (1959–1964)	1960
807. O Homem que Enganou a Morte (1959)	1959
808. Além da Imaginação (1959–1964)	1959
809. O Vampiro da Noite (1958)	1958
810. Os Irmãos Karamazov (1958)	1958
811. Cabeça Satânica (1958)	1958
812. The Fountain of Youth (1958)	1958
813. Enas iros me padoufles (1958)	1958
814. ITV Television Playhouse (1955–1967)	1958
815. Matinee Theater (1955–1958)	1958
816. Mulher Diabólica (1957)	1957
817. Caçando Múmias no Egito (1955)	1955
818. Sapo da Sorte (1955)	1955
819. General Motors Presents (1952–1961)	1954

820. As Aventuras de Peter Pan (1953)	1953
821. Tales of Tomorrow (1951–1953)	1953
822. No Silêncio da Noite (1950)	1950
823. Fausto e o Diabo (1949)	1949
824. Às Voltas com Fantasma (1948)	1948
825. Quando os Deuses Amam (1947)	1947
826. O Retrato de Dorian Gray (1945)	1945
827. O Retiro de Drácula (1945)	1945
828. O Homem que Desafiou a Morte (1945)	1945
829. A Praga da Múmia (1944)	1944
830. A Sombra da Múmia (1944)	1944
831. O Filho de Drácula (1943)	1943
832. As Aventuras do Barão Munchausen (1943)	1943
833. A Tumba da Múmia (1942)	1942
834. A Mão da Múmia (1940)	1940
835. A Filha de Drácula (1936)	1936
836. Ella - A Feiticeira (1935)	1935
837. Dragore (1933)	1933
838. O Judeu Errante (I) (1933)	1933
839. Drácula (1931)	1931
840. Outward Bound (1930)	1930
841. She (1917)	1917
842. Das Bildnis des Dorian Gray (1917)	1917