

**INSTITUTO POLITÉCNICO DE LISBOA  
ESCOLA SUPERIOR DE COMUNICAÇÃO SOCIAL**

Mestrado em Audiovisual e Multimédia  
2011/2013

**SERIAL EXPERIMENTS LAIN'S BODY:  
O CORPO ENQUANTO FRONTEIRA ENTRE O FÍSICO E O VIRTUAL**

Bianca Côrte-Real

Novembro de 2013

Orientador:  
Prof. Doutor Jorge Souto  
Escola Superior de Comunicação Social

# Índice

Agradecimentos .....	3
Declaração de compromisso anti-plágio .....	4
Resumo .....	5
Introdução .....	7
Enquadramento teórico .....	8
Serial Experiments Lain enquanto audiovisual .....	16
O género ficção científica em Serial Experiments Lain: cyberpunk japonês .....	20
A discussão em torno do Corpo e o pós-humanismo aplicado a Lain .....	24
Métodos .....	30
Método adoptado e o motivo da presente investigação .....	30
Análise geral de Serial Experiments Lain .....	35
Layer: 01 – Weird .....	37
Layer: 02 – Girls .....	45
Layer: 03 – Psyche .....	48
Layer: 04 – Religion .....	51
Layer: 05 – Distortion .....	54
Layer: 06 – Kids .....	58
Layer: 07 – Society .....	62
Layer: 08 – Rumors .....	66
Layer: 09 – Protocol .....	69
Layer: 10 – Love .....	73
Layer: 11 – Infornography .....	76
Layer: 12 – Landscape .....	78
Layer: 13 – Ego .....	81
Créditos iniciais .....	86
Créditos finais .....	88
A utilização do som em <i>Serial Experiments Lain</i> .....	88
Aplicação da teoria de Joseph Campbell – The Heroe’s Journey/ A Jornada do Herói .....	90
Análise da personagem principal: Lain .....	99
Análise dos momentos discursivos sobre o Corpo .....	105
Considerações finais .....	120
O Corpo enquanto fronteira .....	123
Limitações e recomendações para futuras investigações .....	131
Bibliografia .....	133
Webgrafia .....	135
Anexos .....	138
Breve explicação .....	139
A.1 - Glossário .....	140
A. 2 – Imagens mencionadas na análise .....	145

A. 3 – Tabela de análise (em formato A3)

## **Agradecimentos**

Ao meu orientador, Professor Doutor Jorge Souto, por tudo, com grande gratidão. À paciência e disponibilidade em todos os aspectos, bem como os momentos em que me apontou o Norte para que eu conseguisse avançar neste percurso turbulento.

Ao Professor Doutor Pedro Neto, pela orientação bibliográfica que prestou logo no início, quando estes temas pareciam gigantes.

À minha família de quem tanto me orgulho, Isabel e Ricardo. Onde encontrei o optimismo e sentido crítico para ter força e me desafiar a mim mesma. À minha Mãe, em particular, ofereço esta dissertação, pois ensinou-me que a palavra “desistir” não existe, e que o que parece contrariar isso origina vitórias maiores.

Ao meu companheiro de há mais de uma década, Tito. Por ter travado batalhas ao meu lado ao mesmo tempo que este trabalho se concretizava, e por ter dado o seu ombro sempre nas horas certas. Também à sua família pela boa disposição e apoio.

Às minhas colegas (e mais que isso), Mónica e Henriqueta, pela estima e apoio, pessoas de quem nunca esquecerei. A colaboração e compreensão foram essenciais para que eu pudesse cumprir todos os compromissos do último ano. O tempo não apagará as memórias.

A todos os que, ao longo do meu percurso escolar e académico, me apoiaram e me possibilitaram ter chegado a este momento.

Aos que estiveram presentes nos momentos complexos que acabaram por originar nesta necessidade de escrever sobre o Corpo...

## **Declaração de compromisso anti-plágio**

Declaro que o trabalho que apresento é original e que todas as citações estão correctamente identificadas, não tomando para mim quaisquer crédito sobre outros trabalhos desenvolvidos nas áreas apresentadas. Tenho consciência de que a utilização de elementos alheios não identificados constitui grave falta de ética e disciplinar, pelo que o presente trabalho, e as respectivas reflexões expostas respeitam o trabalho científico de cada um dos autores e tem como objectivo fazer um favorável contributo para o conhecimento científico.

## Resumo

*Serial Experiments Lain* coloca como ponto de discussão os limites da realidade com a existência da Wired, rede virtual onde se podem trocar informações, entrar em contacto com outros e até mesmo criar um Eu virtual.

Em termos narrativos e audiovisuais analisamos, ao longo da série, como se desenvolve a relação entre as duas realidades, sendo o Corpo o intermédio dessa relação. Lança-se um olhar sobre a evolução do Corpo dentro da série *anime* em causa, pondo em questão de que forma este define uma fronteira entre o mundo físico em que habitamos e o mundo virtual que criámos, a partir duma análise dividida em três partes – análise geral, análise da personagem principal e análise dos momentos discursivos relativos ao corpo. Como se define a fronteira do Corpo na coexistência das realidades física e virtual no *anime Serial Experiments Lain*?

**Palavras-chave:** *Serial Experiments Lain*, Corpo, Realidade, Virtual, fronteira, *anime*

## **Abstract**

*Serial Experiments Lain* poses as a point of discussion the limits of reality with the existence of the Wired, a virtual network where information can be traded, people can connect with each other and even create a virtual Self.

In narrative and audiovisual terms we analyse, throughout the series, how the relation between the two realities evolves, being the Body the medium of that relation. We look upon the evolution of the Body within the series, questioning how does this defines a border between the physical world where we live and the virtual world we have created, using an analyses divided in three – general analysis, main character analysis and the analysis of the discursive moments concerning the body. How is defined the barrier of the Body in the coexistence of the virtual world and the physical world in the *anime Serial Experiments Lain*?

**Keywords:** *Serial Experiments Lain*, Body, Reality, Virtual, frontier, *anime*

## Introdução

A presente dissertação, *Serial Experiments Lain's Body: o corpo enquanto fronteira entre o físico e o real*, tem como objectivo criar um campo de reflexão e discussão sobre o corpo de Lain, a protagonista da série em foco, e a forma como este se enquadra entre a realidade física e a realidade virtual. Num espectro mais amplo, pretende-se criar um discurso sobre o que Lain representa para a nossa contemporaneidade.

Nesta análise cruzam-se autores, cujos contributos para a análise de *Serial Experiments Lain* serão discutidos de forma a chegar a novas conclusões sobre o nosso objecto de estudo.

Quanto à nossa questão de partida - como se define a fronteira do Corpo na coexistência das realidades física e virtual na narrativa do *anime Serial Experiments Lain* – tomamos o corpo de Lain como referência comparativa perante as demais representações corporais que surgirão na série.

Quanto às possíveis conclusões a que chegaremos, partimos com duas hipóteses: a fronteira do Corpo define-se como sendo ténue entre a realidade física e a realidade virtual, sendo a aplicação do conceito na série *Serial Experiments Lain* uma evidência de que o corpo é efémero na existência do Eu; a fronteira do Corpo define-se como sendo resistente entre a realidade física e a realidade virtual, sendo a aplicação do conceito na série *Serial Experiments Lain* uma evidência de que não existirá mais Eu sem a corporeidade. Não descartamos, no entanto, a hipótese de chegar a hipóteses de resposta diferentes das que desde já apresentamos, uma vez que a complexidade da obra audiovisual poderá revelar aspectos imprevistos.

Para além dos objectivos apresentados, pretende-se fazer um positivo contributo para o estudo audiovisual, na expectativa de criar novos discursos quanto a *Serial Experiments Lain*.

## Enquadramento teórico

Há séries cujas temáticas quando são expostas não recebem por parte dos espectadores um olhar mais aprofundado. No mundo da ficção científica, a divisão entre o que é fantasia e o que é real é difícil de definir. Certas obras, revistas hoje, têm todo um novo significado mediante o actual contexto. *Serial Experiments Lain* revelou ter essa propriedade, tendo sido realizada em 1998, num contexto tecnológico muito diferente do nosso actual, merecendo hoje um novo olhar. Passada mais de uma década do seu lançamento, hoje encontramos uma conjuntura ideal para rever o *anime*, e lançar novas questões. Propõe-se avaliar o tipo de fronteira que o Corpo cria mediante a realidade física e o mundo virtual.

Não foram encontrados muitos trabalhos sobre esta área em que nos encontramos. Existem também obras, como é o caso de “Tokyo Cyberpunk”, de Steven Brown, que se debruça sobre a série comparando e contextualizando-a com outras. No caso português, Herlander Elias estuda em profundidade o *anime*, todavia a série *Serial Experiments Lain* não é objecto de uma análise específica. A obra de Brown será referenciada e reflectida ao longo do presente estudo, todavia quis-se perceber se esta série seria viável enquanto objecto de estudo dentro do prisma a que nos dedicaríamos, e verificou-se que era possível avançar com a análise. Mais adiante, explicaremos o método utilizado.

Esta série, apesar de pouco estudada, insere-se numa tradição temática frequente no *anime*. Como refere Elias (2012: 119) « Themes such as “catastrophe” and the “post-human world” come up in *anime* in order to allow the exorcism of collective ghosts and to perform a ritual around the “loss” theme. ».

O Corpo revela-se ser um objecto de estudo complexo de analisar. Seja pela questão de *nós próprios* termos e sermos um e estarmos familiarizados a ele a um nível cultural e também biológico, seja pelo que ele em si revela. Tal como Eric Landowski afirma, é como se o Corpo tivesse uma imunidade a ser analisado aos olhos dos investigadores:

« O *corpo* é um desses territórios ambíguos, estranho e familiar ao mesmo tempo. Se por um lado, subjectivamente, nos está de tal modo perto que o distinguimos mal daquilo que constitui a nossa própria identidade enquanto pessoa, contudo, por outro lado, esta familiaridade de modo nenhum impede que a maior parte de nós viva na ignorância quase completa, e algumas vezes deliberada, dos mecanismos objectivos do seu funcionamento. Porque aquilo que nós conhecemos de mais perto, e num certo sentido, que melhor conhecemos, é ao mesmo tempo aquilo que nos parece menos redutível ao estatuto de um objecto de conhecimento comum: como se este corpo que somos nós próprios tivesse por natureza, ou por um qualquer inexplicado privilégio (ou talvez, precisamente, pelo simples facto que ele é nós próprios), vocação para escapar aos poderes de investigação da ciência. »

(Landowski, 2001: 271)

O Corpo é uma âncora tanto para o mundo como para a existência de uma relação com o outro. É necessário que algo nos ligue à dimensão física para que sejamos integrados no mundo. Mas ainda assim, o corpo pode ser pensado neste enquadramento, quando tendencialmente temos também uma presença virtual nas redes, que crescentemente nos absorve. Apontamos uma das questões que, no início do desenvolvimento do plano para a presente dissertação, induzia em erro: frequentemente se utilizou a palavra “real” em vez de “físico”, para fazer a oposição ao “virtual”. Mas o seguinte excerto esclareceu a dúvida:

« O artificial requisita o corpo e agencia-o, mas o corpo quer ser requisitado e agenciado, dá-se a essa requisição e agenciamento. O que se requisita e se agencia é, no limite, a própria realidade. É o Real que se virtualiza menos na força de aparelhagens tecnológicas do que na força humana de o querer virtualizar [...]. O ambiente artificial é ainda real e realmente humano [...].»

(Bártolo, 2007: 234)

Portanto mesmo o que é virtual é real, pois existe e nós percebemos isso. A melhor categoria para opor à noção de *virtual* – a imagem formada a que assistimos através de ecrãs e hologramas – é o *físico* – a materialidade que conseguimos tocar com a nossa pele e que define limites corpóreos.

É neste contexto que surge a análise da animação de ficção científica japonesa de cariz ciberpunk *Serial Experiments Lain*. A série apresenta-nos personagens comuns que aos poucos se vão encontrando num limbo entre o físico e o virtual. O corpo, aspecto discutido ao longo da série, torna-se o centro da nossa atenção.

Para a cultura ocidental, as animações são vistas como algo mais apto a públicos mais jovens. No entanto, a cultura nipónica, tendo princípios muito próprios, prefere que as “histórias” sejam mais pictóricas do que literárias, sendo que os *comic books* inclusive se tornaram uma das formas de *mass media*, satisfazendo os gostos de uma amplitude muito maior em termos de públicos. Para Susan Napier (2007):

« [...] the most significant medium in which these explorations of technology, identity, and reality versus unreality are being played out is the animated one, a medium often denigrated by Westerners as fit only for children. Unlike Western popular culture, where expressions of technological ambivalence tend to be mediated through live-action films such as *Blade Runner* (1982), *The Matrix* (1999), and *Minority Report* (2002), Japanese society has welcomed explorations of these complex issues in animated form. The reasons behind this positive reception are varied, but they include the fact that Japan has long had tradition, through scroll painting and woodblock printing, in which narrative is as much pictorial as literary. This has culminated, in the view of some scholars, in the ubiquitousness of *manga*, or comic books, as a staple of twentieth-century Japanese mass culture. Anime and *manga* are strongly linked, since many, if not most, anime are based on *manga*, and both media appeal to adults as well as children. »

(Napier, 2007: 105)

A partir de uma análise exploratória tanto em termos narrativos como cénicos dos momentos discursivos sobre o corpo, pretende-se então extrair uma hipótese de resposta para a nossa questão. Esta animação japonesa, neste contexto, apresenta-se em si como uma discussão que leva Lain a determinadas conclusões, cabendo a nós reflectir sobre elas. Porque o corpo não é apenas *soma*, é *sema*<sup>1</sup>. É flutuante em termos de significado.

Susan Napier (2007; 101) relata que já em 1909 existiam histórias de ficção científica que contavam o que acontecia à Humanidade sob o domínio das Máquinas. Cenários como o ser humano deixar de ser capaz de estabelecer contacto directamente com outros humanos ou viver debaixo de terra, enquanto a superfície terrestre se demonstrava inóspita, faziam parte do imaginário tanto dos que temiam como dos que se fascinavam com o progresso tecnológico. A Máquina viria destruir as relações humanas e também o mundo físico, como o conhecemos. É inevitavelmente admirável a forma como nos vamos aproximando duma realidade que, não tão pessimista como nestes contos, não nos é assim tão distante e pouco familiar como esta. Estas obras ajudaram-nos a repensar o ser que somos e a maneira como vivemos.

A visão de Napier sobre *Serial Experiments Lain* não vai na mesma linha de pensamento de E. M. Forster, expresso na sua pequena história publicada em 1909, que defende que quando a Máquina pára a realidade emerge, no entanto aponta para que esta realidade se torne parte de um “discurso apocalíptico”, onde tanto a vertente física como espiritual tende para o desaparecimento:

« In Forster’s view, however, when the machines stop, reality – the untainted sky – emerges. In the two Japanese anime TV series that is not the case. [...] reality itself becomes part of the apocalyptic discourse, problematized as a condition that can no

---

<sup>1</sup> Segundo a autora do artigo “Para uma semiótica do corpo” (2001; 256), Maria Augusta Babo, “o soma resiste irremediavelmente ao sentido, não sendo tão-pouco esse resto, corpo despojado de vida, como era entendido pelos gregos, na sua configuração de *soma*, cadáver. Trata-se de um corpo vivo, isto é, de uma singularidade no mundo, face ao outro, constantemente interpelado, atravessado por fluxos afecionais.”. Ou seja, os termos *soma* e *sema*, termos gregos, têm a ver com o corpo morto e o corpo vivo. A autora prossegue: “Aparentemente orgânico, natural, o corpo alia uma indeterminação sempre flutuante, entre a dimensão semiósica que o atravessa e constitui e a dimensão *e-motiva* que o movimenta.”

longer be counted on to continue to exist, thanks to the advances of technology and its increasing capabilities for both material and spiritual destruction. [Serial Experiments Lain] poses an insistent question: What happens to human identity in the virtual world? »

(Napier, 2007: 102)

Esta referência será tida em conta posteriormente, quando concretizarmos a análise ao *anime*. Verificaremos até que ponto estas duas visões são incompatíveis, bem como a aplicação do conceito de “identidade terminal” a Lain. Este conceito será explicado desde já, de acordo com o autor Scott Bukatman na sua obra *Terminal Identity: the virtual subject in post-modern science fiction*. “*Terminal identity* constructs a trajectory that propels the subject into the machine” (p.17) é das primeiras indicações sobre o significado do termo. Estamos portanto a falar de uma relação directa entre Homem e Máquina que afecta a subjectividade do primeiro. No termo da sua introdução à obra, Bukatman dá-nos uma definição interessante para o presente trabalho:

« The world has been refigured as a simulation within the mega-computer banks of the Information Society. Terminal identity exists as the metaphorical mode of engagement with this model of an imploded culture. Terminal identity is a form of speech, as an essential cyborg formation, and a potentially subversive reconception of the subject that situates the human and the technological as coexistence, codependent, and mutually defining. A new subject has emerged: one constituted by electronic technologies, but also by the machineries of the text. Terminal identity is a transitional state produced at the intersection of technology and narration, and it serves as an important space of accommodation to the new and bewildering array of existential possibilities that defines our terminal reality. »

(Bukatman, 1993: 22)

Bukatman indica-nos, portanto, que a identidade terminal é uma forma de discurso da reconcepção subversiva que coloca o humano em coexistência com a tecnologia, mas também num registo de codependência, em particular na definição dos limites da subjectividade. Acima de tudo, devemos reter desta definição que esta forma de identidade é um estado transicional, sendo o Eu do indivíduo colocado numa posição de transição para outro estado possível.

Ainda a propósito da obra de E. M. Forster, disponível online<sup>2</sup>, é perceptível que o contacto físico é quase inexistente, e mesmo o acto de reprodução do Homem reduz-se a um acto físico e carnal, desprovido de afectos. Forster mostra uma civilização dependente da tecnologia, que apenas vive através da “Máquina”, entidade abstracta e omnipresente em cada acto das personagens. A seguinte transcrição do conto original de 1909 diz respeito ao momento em que Kuno, filho de Vashti, argumenta com a mãe sobre os efeitos nocivos da presença *maquínica*:

« Cannot you see, cannot all you lecturers see, that it is we that are dying, and that down here the only thing that really lives in the Machine? We created the Machine, to do our will, but we cannot make it do our will now. It was robbed us of the sense of space and of the sense of touch, it has blurred every human relation and narrowed down love to a carnal act, it has paralysed our bodies and our wills, and now it compels us to worship it. The Machine develops - but not on our lies. The Machine proceeds - but not to our goal. We only exist as the blood corpuscles that course through its arteries, and if it could work without us, it would let us die. Oh, I have no remedy - or, at least, only one - to tell men again and again that I have seen the hills of Wessex as Ælfrid saw them when he overthrew the Danes. »

A moral da história revela-se no final do conto quando a Máquina pára e a mãe, Vashti, diz ao filho que um dia outros *loucos* iriam reconstruí-la de novo. O filho responde que tal não acontecerá pois o Homem aprendeu a sua lição. Ou seja, o Homem nunca mais iria permitir que uma máquina, nem mesmo

---

<sup>2</sup> <http://archive.ncsa.illinois.edu/prajlich/forster.html> (última consulta: Outubro de 2013)

abstracta, conduzisse e condicionasse novamente a sua forma de estar no mundo.

Tal como na série *anime*, e enquanto espectadores, pomos em causa onde se encontra a identidade de Lain, e consequentemente também a nossa, no mundo virtual. Onde termina o nosso Ser humano e se inicia um Ser humanóide. Como Napier refere, corre-se o risco de entrar numa esfera tecno-surrealista, onde de facto não conseguimos ter a certeza dos nossos conhecimentos sobre a realidade tal como ela é.

A omnipresença que os media e as tecnologias possibilitam coloca o Homem numa posição, no limite, de questionamento perante o mundo físico. Estas narrativas, já antigas, transmitem a ideia de que a mente expande-se na Internet/Wired e o Corpo se torna mero suporte de consciência. Todavia o Corpo, sem ele próprio, impossibilita a existência do Eu na rede... Daí a fronteira do Corpo, daí a questão. O Corpo, tendencialmente, é o reflexo de algo para lá dele próprio. José Bártolo explica que ele é sujeito a uma produção a nível semiótico que o modifica radicalmente, como compara, da mesma forma como uma doença do foro psiquiátrico dá ao doente uma noção diferente do seu próprio ser. Essa produção massiva é o que faz com que o Corpo fique “deformado”, como é o caso dos humanóides que não podem ser vistos apenas como biológicos ou apenas tecnológicos:

« A cibernética e, mais do que ela a cibercultura em todas as suas expressões (ficção ciber-punk, ciber-design etc.), tornou-se território favorável ao retorno do imaginário. Reencontro com o rito antigo do devir-animal xamânico. Mas tal reencontro só é possível porque o corpo vem sendo tensionado – de todos os lados, à superfície e em profundidade. No cinema, na literatura, na banda-desenhada, no Design, [...] o corpo humano vai sendo atravessado por fluxos que o intensificam: fisicamente e imaginariamente.

De um excesso, sobrecodificação, deforma o corpo mas não o localiza totalmente no corpo. A deformação do corpo materializa o próprio excesso, é um índice de algo que não é redutível a nada de material. O ciborgue, como qualquer outra deformação por excesso do corpo biológico, não pode ser compreendido no plano humano [...] mas,

também, não pode ser compreendido fora do plano humano [...].»

(Bártolo, 2007: 215)

Há algo que supera o Corpo, é essa hiperprodução de sentido. O próprio Corpo está ao seu próprio alcance para modificar-se. Mas é preciso ter em atenção que o nível de intensidade é que muda, não o da identidade. Então a presença de Lain poderá mudar em termos de intensidade, mas não de identidade:

« Ciborgues, homens-biónicos, lobisomens, e tantas outras figuras, só podem ser pensadas no limite humano, são “figuras de fronteira” como, muito bem, notava Ieda Tucherman, e na fronteira, entre saberes e práticas, realidade e imaginário, devem ser inseridas e pensadas. A questão que se deve pôr, difícil de responder, é a de como localizar a fronteira a não ser pela construção de um plano de agenciamento do conceito de “fronteira” e que não corresponderia à localização do espaço próprio onde estas figuras podem ser tematizadas mas, antes, a construção de uma zona de troca semiótica que, mais do que nos aproximar, delas nos afastaria.

[...] A fronteira identifica um regimento tangente ao humano susceptível de o alterar. A alteração, no entanto, a ocorrer, não sucede nunca ao nível da identidade mas, antes, ao nível da intensidade.»

(Bártolo, 2007: 216)

Logo à partida tínhamos proposto observar o corpo de Lain enquanto fronteira entre o físico e o virtual. Verifiquemos, na análise, se efectivamente há uma mudança de identidade ou de intensidade.

## ***Serial Experiments Lain enquanto audiovisual***

Do realizador Nakamura Ryūtarō<sup>3</sup>, *Serial Experiments Lain* foi exibido na televisão japonesa por TV Tokyo entre Julho e Setembro de 1998. O guião surgiu pelas mãos de Konaka Chiaki, a produção e concepção da personagem principal ficou a cargo de Yasuyuki Ueda e, posteriormente, o desenho foi desenvolvido por Yoshitoshi ABe, enquanto ilustrador. Ainda que o género do audiovisual seja *anime*, o público para o qual se dirigia seria um público mais adulto, exibindo os episódios ao final da noite. Steven Brown, que na obra de 2010 “Tokyo Cyberpunk” faz uma análise rizomática envolvendo a série, apresenta estes dados na sua descrição:

« Awarded a prize at the 1998 Japan Media Arts Festival for “its willingness to question the meaning of contemporary life” and for the “extraordinarily philosophical and deep questions” it raises, director Nakamura Ryūtarō’s *Serial Experiments Lain* caused quite a stir when it was first broadcast on Japanese television (TV Tokyo) from July through September 1998 for a late-night audience. [...] *Serial Experiments Lain* is among the most philosophically provocative anime to come out of Japan in the past twenty-five years, engaging issues relating to cyberspace, virtual reality, addiction to technology, the crisis of youth in the Japanese education system, and the status of identity in a posthuman world. »

(Brown, 2010: 161)

Em Portugal, a série foi exibida em 2001, na Sic Radical, tendo sido também exibida num horário mais tardio.

---

<sup>3</sup> Na construção frásica nipónica, o apelido é o primeiro a ser mencionado e o nome próprio o último. Esta construção é utilizada na forma formal. Relativamente às personagens, como Eiri Masami, o uso formal não será utilizado, pelo que Eiri é o nome próprio.

A série é dividida em treze episódios, denominados de *layers*. Cada episódio tem uma duração entre vinte minutos e vinte minutos e vinte e cinco segundos, excluindo a apresentação (cerca de dois minutos) e os créditos finais (cerca de um minuto e trinta segundos). Ao todo, o audiovisual ultrapassa os 260 minutos de duração.

Existe a necessidade, antes de mais, de clarificar o discurso que é utilizado no que diz respeito ao pós-humanismo. Alguns autores, como Steven Brown, afirmam que, apesar de haver um excesso de utilização do prefixo “pós”, neste caso trata-se de um espaço aberto de discussão em que o Homem já não toma a posição central. Este é agora analisado em relação a entidades não-humanas fora de uma ideologia antropocêntrica. As fronteiras geopolíticas não existem, mas para o nosso objecto de estudo será necessário ter em conta a linha temporal que definiu a obra audiovisual *Serial Experiments Lain*.

Em entrevista com Yoshitoshi ABe e Yasuyuki Ueda, os autores assumiram que o resultado da série *anime* não foi o esperado<sup>4</sup>. *Serial Experiments Lain* vinha confrontar os valores americanos impostos num contexto de pós-segunda guerra mundial. Todavia os públicos não acolheram o produto audiovisual nesta perspectiva, tanto japonês como americano, pelo que não se concretizou o discurso pretendido sobre o choque cultural que ali se encontrava. Também revelam ter sido lançado um videogame do *anime*.

Todo o trabalho para concretizar a série foi feito em equipa. Na mesma entrevista, a dupla explica o contexto da realidade de Lain. Ela não tem a certeza do que é de facto real. Yasuyuki Ueda dá-nos uma pista: é apenas a sua força de vontade que determina a sua existência. Se isso não fosse demonstrado através do seu olhar ao nível que é mostrado, a personagem não resistiria.

Os criativos de *Serial Experiments Lain* chamam à atenção para um problema que se tem desenvolvido em torno da produção *anime*. As gerações mais recentes de criadores criam *animes* com narrativas “fechadas”, como afirma Yoshitoshi ABe, pelo que se destinam maioritariamente a comunidades

---

<sup>4</sup> Entrevista dada em 2007, para a televisão alemã (canal VOX). Nesta, outros dados são também fornecidos sobre a construção da obra audiovisual. O produtor Yasuyuki Ueda revela a sua influência mais pessoal no projecto, contando que o seu pai e o seu irmão experienciaram os bombardeamentos da segunda guerra mundial em Hiroshima, no Japão. O produtor sente, todavia, que este já não é um tópico que agite conversas.

*otaku* (comunidades que procuram e financiam em larga medida a indústria *anime*), e não tanto o público geral<sup>5</sup>. ABe acredita que as potencialidades do desenho gerado em computador não estão a ser exploradas na seu total potencial.

Os tópicos abordados nesta entrevista com a dupla criativa estão também presentes, de forma aprofundada, na obra de Herlander Elias. O autor explica-nos que, ainda que as temáticas futuristas estejam fortemente presentes em obras como *AKIRA*, o passado marca a sua presença nos *anime* através de elementos históricos muito próprios da cultura japonesa:

« Besides the future, the past too occupies a wide space in anime's imaginary, not only in apocalyptic images, but in pre-modern Japan's images as well. Before the Meiji Reform, the then feudal, ancient, closed and nonmodernized Japan was inhabited by figures as the damiyo, the shogun and the samurai. Characters as the ninja (martial arts fighters) and the karakuri (wooden automata) have always occupied light spot in Japanese culture. Artworks in which motives of feudal Japan appear as a scenography or as main characters are countless. »

(Elias, 2012: 39)

Ainda sobre a produção audiovisual e o respectivo consumo por parte das comunidades *otaku*, ao apontar a animação como um meio de comunicação, Elias aponta que já McLuhan indicava a actual era icónica:

« McLuhan's most known work, *Understanding Media*, is the text where the author says the image consumption era is gone, given that the iconic age is

---

<sup>5</sup> *Otaku* define-se como sendo uma comunidade de fãs de animação japonesa, nas suas várias vertentes, e da cultura nipónica no geral. Uma das práticas típicas desta comunidade é o *cosplay* – utilizar fatos e adereços para que *vistam* a pele de uma dada personagem de animação. Esta prática é comum em convenções sobre as animações - conhecidos como "comic cons".

Ainda a propósito das comunidades *otaku*, no início desta dissertação tentou-se averiguar se seria possível fazer uma triangulação epistemológica, fazendo a análise audiovisual e concretizando inquéritos e entrevistas a membros da comunidade *otaku*. Todavia verificou-se, em conversa com alguns gestores de páginas e de Facebook, que a série em causa não era conhecida nem particularmente procurada pelos membros. Este facto veio reforçar a afirmação de Yoshitoshi ABe, sobre a crise na indústria *anime*.

already upon us (1994: p. 103). The dominant icon is something perceptible in animations, under the shape of mascots, decorative objects, toys, robots and other vehicles, being true that the merchandising goods derived from animation exponentially accuse such type of icons. Who is purchasing them are the fans, not necessarily children, but young adults and adults instead. »

(p. 31-32)

Em termos de media, frequentemente os produtos audiovisuais, séries e filmes, têm mais produção sonora do que aquilo que nos é apresentado dentro do produto em si. O produtor da série já havia trabalhado anteriormente como músico, pelo que foi criterioso com a série por si produzida. O som é a primeira parte a ser pensada por Yasuyuki Ueda por este motivo.

No caso deste *anime*, temos um *soundtrack* original e depois, para além disso, também temos produtos sonoros que advêm do produto audiovisual. É o caso de *Serial Experiments Lain Soundtrack: Cyberia Mix* que foi inspirado posteriormente à concretização da série. Uma terceira obra foi feita, *Lain BOOTLEG*, que contem os sons ambientes utilizados na série<sup>6</sup>.

A existência destes elementos anexos à série propriamente dita fazemos reflectir sobre o prolongamento da experiência do espectador para lá do momento da visualização do *anime*. A história, o seu ambiente também construído com som, ultrapassa os limites da obra audiovisual para que o espectador permaneça dentro da história através do som, fora de vista do ecrã. O ambiente prolonga-se, assim como o espectador.

“Visual Experiments Lain” foi uma das obras lançadas paralelamente ao audiovisual, também em 1998, contendo alguns dos esboços da heroína, sketches dos ambientes e objectos, pormenores quanto à história e algumas tiras de banda desenhada que não envolvem directamente os ambientes e a história da obra audiovisual em si. Algumas partes desta obra estão disponíveis

---

<sup>6</sup> Fontes:

<http://www.lastfm.pt/music/Serial+Experiments+Lain> (última consulta: Junho de 2013)

<http://www.lastfm.com.br/music/%E4%BB%B2%E4%BA%95%E6%88%B8%E9%BA%97%E5%B8%82/Serial+Experiments+Lain:+Bootleg#change-language> (última consulta: Junho de 2013)

online para consulta, bem como a história “The nightmare of fabrication” que foi lançada no mesmo ano<sup>7</sup>. Todos estes elementos constituem uma “cultura global” associado ao *anime*, pelos termos de Herlander Elias (2012: 32).

### **O género ficção científica em Serial Experiments Lain: cyberpunk japonês**

Dentro da ficção científica, encontramos vários sub-géneros, desde o romance científico ao steampunk. O cyberpunk, um dos sub-géneros, surge-nos como tendo as suas raízes mais conhecidas na obra de Ridley Scott, *Blade Runner*, segundo Steven Brown (2010: 1). Protagonizado por Harrison Ford, a obra de 1982 tornou-se a referência para este género que conhecemos hoje, onde *Serial Experiments Lain* vê o seu enquadramento. *Blade Runner* passou a ser uma das maiores referências para o cyberpunk, bem como para o pós-humanismo, conceito que irá ser desenvolvido mais à frente, onde encontramos uma narrativa que nos remete para um mundo onde humanos constroem máquinas similares ao aspecto do Homem, mas com capacidades físicas e intelectuais muito superiores, eram utilizadas como escravas noutros planetas durante a exploração e povoação da galáxia. As máquinas, denominadas Replicants, revoltam-se e tornam-se elemento de perigo para o Homem que se vê obrigado a tentar destruir as máquinas numa tentativa de sobrevivência. A acção do filme decorre no ano de 2019, em Los Angeles.

Desde 1982, ano de lançamento de *Blade Runner*, até 1990, foi editado na revista *Young Magazine* o *manga AKIRA*, de Ōtomo Katsuhiro, que acabou por também ser passado para a série televisiva, em 1988. Este *manga*, na versão impressa, também se tornou uma referência, caracterizada inclusive pela complexidade narrativa, desde o número de personagens às histórias paralelas contadas para além da história central: a 6 de Dezembro de 1982 fora criada uma bomba que explode no Japão, abrangendo Tokyo e Yokohama, havendo grandes semelhanças com a bomba nuclear de Hiroshima. Esta

---

<sup>7</sup>[http://www.anime.gs/artbook/Visual%20Experiments%20Lain/show/jpg/Visual\\_Experiments\\_Lain\\_%28Artbook%29\\_Scan44.htm](http://www.anime.gs/artbook/Visual%20Experiments%20Lain/show/jpg/Visual_Experiments_Lain_%28Artbook%29_Scan44.htm) (última consulta: Novembro de 2013)

explosão origina a Terceira Guerra Mundial que envolve os quatro cantos do mundo. Após este prólogo, avançamos algumas décadas e encontramos uma Tokyo reconstruída numa ilha costeira artificial. A acção do *anime* decorre no ano de 2019. Como o autor de “Tokyo Cyberpunk” explica, as semelhanças entre as duas obras remetem para a discussão do status das entidades pós-humanas, criadas graças à tecnologia, à oportunidade dada pelo crescente poder de compra e também à acessibilidade que hoje existe às tecnologias.

Scott Bukatman, em *Blade Runner* (1997), enquadra a obra cinematográfica na ficção científica, apontando as relações que existem entre espectador, género e produção de sentido:

« It has also served as a vehicle for satire, social criticism and aesthetic estrangement. In its most radical aspect, science fiction narrates the dissolution of the most fundamental structures of human existence. By positing a world that behaves differently – whether physically or socially – from this one, our world is denaturalised. Science fiction even denaturalises language by emphasising processes of making meaning. The distance between the language of the text and the reader’s lived experience represents the genre’s ultimate subject. What science fiction offers in Jameson’s words, is “the estrangement and renewal of our own reading present”. »

(Bukatman, 1997: 8)

Quanto a *AKIRA*, a história apresenta-nos crianças mutantes que são o centro do conflito. Dentro do grupo de crianças, destacam-se Akira e Tetsuo, sendo que o momento da criação das capacidades da primeira originam a explosão que destruiu a zona de Tokyo. A visão cyberpunk desenvolvida em *AKIRA* por Ōtomo levanta vários pontos de discussão, como a dependência tecnológica, isolamento social, corrupção política, adaptação evolutiva e a resistência do indivíduo ao status quo:

« [...] rather than simply fetishizing destruction for destruction’s sake, Ōtomo’s ambition work of cyberpunk dystopia also engages issues of

technological addiction, social isolation, political corruption, scientific hubris, evolutionary adaptation, religious fanaticism, juvenile delinquency, the disintegration of the family, and the power of the individual to resist the status quo. »

(Brown, 2010: 3)

Steven Brown menciona ainda, sobre a primeira vez que viu a versão impressa do *anime AKIRA*, que a transformação de Tetsuo's numa corporeidade cibernética, com cabos e componentes tecnológicos, foi um dos desafios maiores para Ōtomo em termos de concepção, segundo as anotações de produção do mesmo:

« In his production notes, Ōtomo has indicated that he struggled with the drawing of this particular panel. In a preliminal sketch, he complained that Tetsuo “looks more like he’s being swallowed up [*nomikomareteiru*] by the cords or he’s struggling [*mogaiteiru*] with the cords.” Rather than suggesting that Tetsuo “emerg[ing] [*arawareru*]” from the nest of cables and odd bits of machinery amid tendrils of fire and clouds of smoke as if he were a new type of posthuman being.»

(p. 5)

*AKIRA* não é a única obra de referência no cyberpunk. Também se conta com *Ghost in a Shell 2: Innocence*, *Kairo and Avalon* e, o nosso audiovisual em estudo, *Serial Experiments Lain*.

Mas o que é concretamente o cyberpunk? O cyberpunk, para além de ser um subgénero da ficção científica como já foi supra mencionado, é o termo pelo qual foi identificada a ficção científica de William Gibson, autor de *Neuromancer*. Esta obra de 1984 que é a primeira de uma trilogia, junto com *Count Zero* (1986) e *Mona Lisa Overdrive* (1988), colocou pela primeira vez no mesmo espaço discursivo as simulações computacionais, o hipertexto e as redes. O ciberespaço, segundo o narrador, era uma ilusão consensual pelos humanos. Na obra, a ligação entre o homem e a máquina é directamente

neural, num mundo de ligações luminosas dentro da mente. O corpo é tido como mera carne que funciona como sustentação da consciência. No mundo virtual a presença humana traduz-se, na verdade, em subjectividades que se tornam padrões, onde se descarta a presença física, como explica Katherine Hayles, na obra “How we became posthuman”:

« [...] the computer cowboy who is the protagonist of *Neuromancer*, still has a physical presence, although he regards his body as so much “meat” that exists primarily to sustain his consciousness until the next time he can enter cyberspace. [...] The contrast between the body’s limitations and cyberspace’s power highlights the advantages of pattern over presence. As long as the pattern endures, one has attained a kind of immortality – an implication that Hans Marovec makes explicit in *Mind Children*. »

(Hayles, 1999: 36)

Hans Marovec, investigador na área da Robótica, defende este predomínio de padrões que acaba por derivar numa certa imortalidade, em “Mind Children”, como aponta Hayles. Num mundo tendencialmente poluído e muito povoado, o ciberespaço oferece uma dimensão mais pura, defende o autor. O corpo no ciberespaço fica protegido das agressões do mundo físico. David Le Breton também apresenta as ideias do autor, no artigo “O corpo enquanto acessório da presença”:

« Para H. Marovec, especialista em robótica, a obsolescência do corpo humano é um facto adquirido e a tarefa primordial consiste em libertarmo-nos da carne supérflua que limita o desdobramento tecnológico de uma humanidade em plena metamorfose. “No actual estado de coisas”, escreve, “somos infelizes híbridos, semibiólogos semiculturais: muitas das nossas características naturais não estão à altura das invenções da nossa mente”. [...] O corpo deita por terra uma vasta parte dos esforços do espírito. Além disso, a morte sobrevirá algum dia, aniquilando num ápice estes esforços. Entramos, segundo Marovec, numa era “pós-biológica”, e o mundo assistirá muito em breve

ao triunfo dos *robots* pensantes, infinitamente complexos e eficazes, que não se distinguirão da humanidade actual a não ser pela perfeição técnica e pela renúncia ao corpo.»

(Le Breton, 2001: 78)

Esta é uma visão quase apocalíptica dum futuro incerto para o Homem. Como veremos no capítulo seguinte, é a partir de visões assim que se cria um medo em torno da evolução, ou revolução, do Homem e do seu corpo. A ficção científica, e o subgénero cyberpunk, acabam por se alimentar do que ainda não aconteceu e das especulações que fazemos sobre o dia de amanhã, e do receio associado a isso – o desconhecido. O desespero em que muitas vezes as personagens humanas das ficções científicas se encontram para encontrarem a verdade, se salvarem, ou descobrirem a sua identidade, é um elemento central para uma narrativa dentro do género<sup>8</sup>. A incerteza do que, de facto, virá no futuro humano, é o que acaba por ser utilizado na ficção científica e o acaba por definir como tal.

### ***A discussão em torno do Corpo e o pós-humanismo aplicado a Lain***

A obra “How we became posthuman”, de Katherine Hayles, aponta que a ideia do ser humano se tornar pós-humano invoca tanto terror como prazer. O terror virá da noção de efemeridade iminente, colocando a hipótese de que algo mais inteligente que o humano o substituirá (1999: 283). E neste cenário restará ao Homem ou se extinguir ou se transmutar e se tornar Máquina. Esta visão negativa é vista por Hayles como a razão desse terror, mas que se assim

---

<sup>8</sup> Adriana Amaral (2005) descreve os espaços apresentados nas obras de ficção científica como sendo degradados e inóspitos para o ser humano. Temos como exemplo disso *Blade Runner* ou *The Terminator*. Estes ambientes servem de metáfora para a deslocação do Homem face à Máquina, e neste ponto encontramos o conceito de *identidade terminal* de Scott Bukatman (1993) como resultado dessa crise que toma lugar na cidade e que obriga o indivíduo a ganhar consciência do contexto contemporâneo.

for, e assumindo que o Homem é a espécie mais perigosa no planeta Terra<sup>9</sup>, que então tal deverá ser combatido.

Como Hayles afirma, o ser humano é acima de tudo um “embodied being”, que traduzido significa *ser encarnado*. Esta condição do Humano torna-o complexo e daí que as histórias fantásticas de que a consciência humana poderia ser passada para uma máquina através de uma simples ligação por cabo tenham a falha de pôr esta característica de parte. Do ponto de vista biológico, defende a autora, seremos uma espécie demasiado nova para que haja essa mudança. Para além do terror destas histórias, há o prazer de se pensar novos significados para o ser humano (1999: 285).

Já Susan Napier faz referência, no artigo “When the Machines Stop”, da pequena história que dá nome ao seu artigo, escrita em 1909 por E. M. Forster, onde o autor apresentara uma visão futurista da humanidade em decadência, como já foi mencionado. O Homem viveria debaixo da terra, com possibilidade de comunicação com o resto do mundo mas sem a capacidade de relação directa com o outro. Toda a vivência seria controlada pela entidade denominada de “Máquina”, e esta, que acaba por parar, faz com que o Homem comece a desaparecer, sem qualquer esperança ou fé. Em termos de personagens, conta-se com uma mãe, Vashti, que tem uma relação distanciada do filho, Kuno. Cada um está num lado do mundo e a ideia de viajar para ir ao encontro do filho incomoda Vashti, inserida numa sociedade subterrânea que perdeu há muito o calor e proximidade humanas. Kuno pede à mãe que o visite para que possam falar sem ser através da Máquina, que tudo controlava e vigiava. A mãe, que considerava que a comunicação que estabelecia com os outros através da Máquina servia tão bem como a comunicação face-a-face, censura o filho por falar da entidade abstracta e maquínica com desdém. Kuno queria visitar a superfície da Terra, tida como inóspita e sem condições para a vida humana. Vashti tinha conhecimento da civilização prévia – a nossa – e temia os contactos directos que nós hoje estabelecemos com os demais. O filho queria ir à superfície ver o céu – e fê-lo, para chegar à conclusão que havia vida. Entretanto, a Máquina decidira abolir os respiradores que poderiam

---

<sup>9</sup> A partir da afirmação feita por Warren McCulloch, na Macy Conferences: “Man to my mind is the nastiest, most destructive off all animals. I don’t see any reason, if he can evolve machines that can have more fun then he himself can, why they shouldn’t take over, enslave us, quite happily. They might have a lot more fun. Invent better games then we ever did.” (79, 1999)

possibilitar visitas à superfície e restituir a religião para que todos a adorassem. Kuno acaba por ser perseguido e atacado e enquanto sucumbe fala com a mãe: “I am dying - but we touch, we talk, not through the Machine”. Kuno, que conheceu quem estava na superfície terrestre, sugere à mãe que um dia serão eles a liderar a humanidade, ao que a mãe contesta julgando haver sempre alguém que reiniciará a Máquina. O filho discorda pois “a humanidade aprendeu a lição”, e tal acontecimento nunca mais se repetirá.

A forma como o Homem tende para a ligação com o Outro através da utilização de tecnologias de comunicação, como a Internet e as redes sociais, e a forma como essa utilização está a modificar as relações interpessoais e também a organização das cidades, ou mesmo do conceito de cidade, está a possibilitar o crescente isolamento do Homem, dependente da ligação virtual. Dentro desta reflexão encontramos o determinismo tecnológico, onde se incluem pensadores como Marshall McLuhan. McLuhan defende que o meio é a mensagem (“the medium is the message”), que é o meio, inserido no contexto social e cultural, que traduz a verdadeira mensagem. O autor utiliza frequentemente o corpo humano como referência, pois os meios prolongam os sentidos. Funcionam como extensões do nosso corpo:

« O princípio do embotamento vem à tona com a tecnologia eléctrica, ou com qualquer outra. Temos de entorpecer nosso sistema nervoso central quando ele é exposto e projectado para fora: caso contrário, perecemos. A idade da angústia e dos meios eléctricos é também a idade da inconsciência e da apatia. Em compensação, e surpreendentemente, é também a idade da consciência do inconsciente. Com nosso sistema nervoso central estrategicamente entorpecido, as tarefas da consciência e da organização são transferidas para a vida física do homem, de modo que, pela primeira vez, ele se tornou consciente do facto de que a tecnologia é uma extensão do nosso corpo físico.»

(McLuhan, 1964: 65-66)

Esta é precisamente uma das temáticas tratadas em *Serial Experiments Lain*, pois temos dois mundos, sendo o virtual o prolongamento do físico, local

onde os internautas manifestam as suas identidades e actuam socialmente. Talvez mais do que na própria realidade física.

McLuhan alerta-nos para redobrar a atenção quando falamos dos media. Não os podemos qualificar como “bons” ou “maus”, pois depende da forma como são usados. É necessário observar o que eles de facto veiculam:

« [...] as consequências sociais e pessoais de qualquer meio – ou seja, de qualquer uma das extensões de nós mesmos – constituem o resultado do novo estalão introduzido em nossas vidas por uma nova tecnologia ou extensão de nós mesmos.

[...] a “mensagem” de qualquer meio ou tecnologia é a mudança de escala, cadência ou padrão que esse meio ou tecnologia introduz nas coisas humanas. [...] o “meio é a mensagem”, porque é o meio que configura e controla a proporção e a forma das acções e associações humanas.»

(McLuhan, 1964: 21-23)

McLuhan compara ainda as diferenças, sobre o corpo, entre o homem citadino e o homem tribal:

« Originalmente, Baudelaire pensou em chamar de *Les Limbes* suas *Flores do Mal*, tendo em mente as cidades como extensões corporativas ou coletivas de nossos órgãos físicos.

Baudelaire considerava florescências do mal os nossos auto-abandonos e auto-alienações destinados a ampliar ou aumentar o poder das várias funções. Como amplificação do empenho luxurioso e sensual dos homens, para ele a cidade possuía uma completa unidade orgânica e psíquica.»

(McLuhan, 1964: 144-145)

A industrialização apontada por McLuhan, que permitiu este tipo de extensão do corpo, também altera a configuração da cidade e a forma como a

comunidade se organiza pois as distâncias são encurtadas com a aldeia global, termo também de McLuhan. A intercepção entre o mundo virtual e a cidade habitada pelos humanos encontra-se na escuridão da cidade, iluminada por neons, cujo céu se vê interrompido por cabos axiais e eléctricos, relembrando a existência permanente da virtualidade:

« The dark and crowded space of cyberspace as introduced and described in *Neuromancer* was punctuated by neon forms and corporate structures, and the aesthetic of *Blade Runner* demonstrates that it had obvious precursors. In cyberspace the density of central, inner, city became an analogy for the dispersed matrices of information circulating and overload, while cyberspace itself presented an urbanism stripped to its kinetic and monumental essentials. Cyberspace exaggerated the disorienting vertigo of the city, but also summoned a powerful controlling gaze. Critics of cyberpunk tended to emphasise its dystopian cityscapes, missing the dialectic between the two modes of mutually informing existence, urban and electronic. Urban space and cyberspace each enable an understating and negotiation of the other.»

(Bukatman, 1997: 47-48)

A personagem Lain tem como intuito suscitar um discurso sobre a nova relação do Homem com o mundo tecnologicamente avançado e as novas relações que daí derivam, desde gestão do espaço à relação com o outro. Como já podemos verificar, as primeiras narrativas de ficção científica já o faziam. A diferença que Lain traz a este discurso é precisamente salientar, para além dos prolongamentos do corpo que a tecnologia permite, a forma como este se define neste panorama. A questão é levantada em *Serial Experiments Lain* assim como Bukatman a levantou em *Blade Runner*:

« The merely human body wasn't designed for the stresses and shocks of a mechanical world. The body had to be armoured against modernity. [...] As embodied by the new bodies of superheroes, robots or replicants, the "utter helplessness of the human being" could be overcome – technological trauma

produced its own antidote; or, as the poster for *Blade Runner* ou it, “Man has made his match...” .

In cyberpunk fantasies of technological symbiosis, control of one’s self was actually enhanced by the body’s disappearance either into cyberspace or cyborg forms. The dissolution of the body, and its replacement by its own technological simulation, was repeatedly posited as *empowering*. Technology was internalised, bound to a sense of self that was strengthened but which somehow remained basically the same. »

(Bukatman, 1997: 72-73)

Bukatman prossegue o seu raciocínio, mencionando Donna Haraway e Michel Foucault. Citando Foucault, segundo o autor: “man is only a recent invention a figure not yet two centuries old, a new wrinkle in our knowledge; he will disappear as soon as that knowledge has discovered a new form” (p. 73).

A cibercultura, por outro lado, cria uma sensação de insegurança ao ser humano, pelo medo de se tornar um ser sem utilidade:

« Through the construction of the computer itself, there arises the possibility of a mind independent of the biology of bodies, a mind released from the mortal limitations of the flesh. Unlike the robot forms of the modernist era, wherein a mechanical body substituted for the organic, the invisible processes of cybernetic information circulation and electronic technology construct a body at once material and immaterial – a fundamental oxymoron, perhaps, of postmodernity.

The redefinition of the subject under the conditions of electronic culture is a response to the fear that the human has become obsolete, last year’s model. »

(p. 208)

## **Métodos**

### ***Método adoptado e o motivo da presente investigação***

O método que aqui se propõe baseia-se na análise dos treze episódios numa primeira instância, seguido da análise da personagem Lain e terminando na análise dos momentos discursivos sobre o corpo enquanto fronteira entre os dois mundos.

Devido à complexidade da série e da personagem principal, estas três camadas em que se divide a observação da obra revelam-se necessárias. A personagem Lain merece uma análise própria e cuidada, uma vez que ela representa a chave para a análise dos momentos discursivos centrais para o nosso estudo.

O estudo sobre o Corpo não teve início com a presente dissertação. Ao longo do percurso académico na área da comunicação, o Corpo foi objecto de análise na Semiótica, conjuntamente com a noção de Pele. Também na Fotografia em diferentes prismas, desde o movimento capturado em fotograma do mesmo à sua representação surrealista. O audiovisual apresentou-se agora como a área de análise a fazer ao objecto de estudo em causa.

Permanentemente em contacto, os ecrãs não são mais que as janelas para o lado virtual, onde nos manifestamos e criamos identidade. Neste contexto, haverá uma redefinição do que é o Corpo? Será o que não nos permite avançar na totalidade para o mundo cibernético ou será o prolongamento, como diria McLuhan, tanto do real (ou físico) como também do virtual? A série *anime*, criada na década de 1990, surgiu como o objecto de análise ideal para perceber o que o caso prático fotográfico referido anteriormente não chegou a tocar. O Corpo é representação, mas não haverá também representação na virtualidade, ainda que não seja com o Corpo

convencional, carnal? *Serial Experiments Lain* põe em discurso o Corpo contemporâneo.

O método a adoptar foi insistentemente pensado. A extensão da obra exigia uma amostragem de modo a facilitar a análise geral da primeira instância. Todavia, rapidamente as primeiras observações feitas ao audiovisual no seu todo denunciavam que em cada episódio haveria pelo menos um momento discursivo sobre o Corpo, pelo que a amostragem iria eliminar conteúdos necessários para a análise. Para verificar que esta obra seria viável para observar o Corpo, foram vistos inicialmente algumas partes de episódios. Todavia encontrar e analisar apenas os momentos discursivos sobre o Corpo e analisar estes sem uma análise geral da obra, com o estudo do arco da personagem, não demonstraria a riqueza da obra no seu total e iria pôr de parte uma análise que, pelas pesquisas feitas sobre *Serial Experiments Lain* se considerou que esta série televisiva ainda não teve. Ou seja, o presente trabalho iria negar um contributo original ao campo do estudo audiovisual se tal não fosse feito.

A procura de autores que pudessem apontar um caminho metodológico mais apto ao que nos propomos a fazer levou ao texto de Diana Rose, intitulado “Análise de imagens em movimento”, publicado na obra “Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som” de Martin W. Bauer e George Gaskell. A autora propõe-se a discutir as formas de analisar a televisão e outras obras audiovisuais, partindo do estudo das representações da loucura nestas. Diana Rose explica antes de mais a complexidade associada à análise dos meios audiovisuais:

« O que precisamente são meios audiovisuais, como a televisão? É a televisão igual a uma rádio com figuras? Diria que não. Além do fato de que o próprio rádio não é simples, os meios audiovisuais são um amálgama complexo de sentidos, imagens técnicas, composição de cenas, sequência de cenas e muito mais. É, portanto, indispensável levar essa complexidade em consideração, quando se empreende uma análise de seu conteúdo e estrutura.»

(Rose, 2010: 343)

Neste sentido, Rose começa por explicar que o processo que fazemos ao analisar uma obra audiovisual passa fazer uma translação:

« Todo passo, no processo de análise de materiais audiovisuais, envolve transladar. E cada traslado implica decisões e escolhas. Existirão sempre alternativas viáveis às escolhas concretas feitas, e o que é deixado fora é tão importante quanto o que está presente. A escolha, dentro de um campo múltiplo é especialmente importante quando se analisa um meio complexo onde a translação irá, normalmente, tomar a forma de simplificação.»

(Rose, 2010: 343-344)

Ainda que seja feita a observação geral da obra, dos seus treze episódios, há a noção de que ainda que se faça a sua exposição textual algo exaustiva, o leitor da descrição de cada episódio poderá conceber uma imagem alternativa das que são de facto constituintes da série. Para tentar compensar esta lacuna irremediável, nos momentos chave irão ser apresentados fotogramas que auxiliem a descrição proposta e também a compreensão do observador.

« Nunca haverá uma análise que capte uma verdade única do texto. Por exemplo, ao transcrever material televisivo, devemos tomar decisões sobre como descrever os efeitos especiais, tais como música ou mudanças na iluminação. Diferentes orientações teóricas levarão a diferentes escolhas sobre como seleccionar para transcrição [...]. »

(Rose, 2010: 344)

Quanto a esta observação por parte de Rose, também Manuela Penafria indica a mesma ideia quanto à análise de filmes, que define como sendo uma forma de chegar a uma interpretação através de um entendimento do funcionamento da obra em si:

« Analisar um filme é sinónimo de decompor esse mesmo filme. E embora não exista uma metodologia universalmente aceite para se proceder à análise de um filme (Cf. Aumont, 1999) é comum aceitar que analisar implica duas etapas importantes: em primeiro lugar decompor, ou seja, descrever e, em seguida, estabelecer e compreender as relações entre esses elementos decompostos, ou seja, interpretar (Cf. Vanoye, 1994). »

(Penafria, 2009: 1)

Relativamente aos processos de translação, Diana Rose apresenta vários métodos. O de Bernstein (1995), que cruza o texto enquanto linguagem com o referencial de codificação dando um resultado de análise feito a partir da *interacção*<sup>10</sup> dos mesmos:

« O resultado da análise é, então, uma interacção entre L1 e L2. É uma translação de uma língua para outra e, para Bernstein, ela possui regras ou procedimentos. O problema com esse modelo é que ele pressupõe apenas dois passos. Ou talvez, ele supõe que os processos de seleção, transcrição e codificação dos dados possam ser vistos como uma única linguagem. A distinção, contudo, não deixa de claro que não pode haver um simples espelhamento do conjunto de dados de análise final. Processos de traslado não dão origem a simples cópias, mas levam, interativamente, à produção de um novo resultado.»

(Rose, 2010: 344)

A autora também demonstra que outro método de transcrição, a transcrição da fala, de Potter & Wetherell (1987), contando também com a anotação de todas as pausas, durações destas e dos silêncios. Mas a autora encontra questões também neste método:

---

<sup>10</sup> Expressão da autora, p. 344.

« Seria isso “mais verdadeiro” que uma simples transcrição, palavra por palavra? Eu diria que não. O que dizer da inflexão e da cadência (ver por exemplo, Crystal & Quirk, 1964)? E ainda mais importante para o nosso caso, que dizer dos aspectos visuais da comunicação? A cinética é um enfoque descrito por Birdwhistell (1970), mas raramente empregado. Este autor descreve as dimensões não verbais da comunicação. Uma ênfase na fala, ou discurso, nunca pode incluir essas características. Saussure reconheceu isso há muito tempo atrás, quando ele disse que a semiótica é a ciência dos signos, e signos não se limitam aos campos da fala e da escrita.»

(Rose, 2010: 344)

Portanto a escolha de um dos métodos acima referidos por Diana Rose implicaria a omissão de certas informações que poderão ser importantes para a presente análise, uma vez que esta é tão específica e incide sobre certos momentos, curtos em termos de duração. Por isso, optou-se pela análise em três instâncias, sem exclusão de episódios e com a aplicação da teoria de Joseph Campbell, presente na obra intitulada “The hero with a thousand faces”, de 1993. Diana Rose inclusive faz a seguinte referência, que é a justificação desta escolha:

« Em vez de procurar uma perfeição impossível, necessitamos ser muito explícitos sobre as técnicas que nós empregamos para selecionar, transcrever e analisar os dados. Se essas técnicas forem tornadas explícitas, então o leitor possui uma oportunidade melhor de julgar a análise empreendida. Devido à natureza da transcrição, existirá sempre espaço para a oposição e conflito. Um método explícito fornece um espaço aberto, intelectual e prático, onde as análises são debatidas.»

(Rose, 2010: 345)

Robert McKee (1999: 257) também sugere um método de análise de cena, todavia este não foi escolhido devido à exaustiva observação de comportamentos, texto e sub-texto que levariam a um excesso de informação do ponto de vista formal, quando o nosso foco se centra no discurso sobre o Corpo, e sobre a reflexão deste relativamente a outros autores. Também Martine Joly tece uma observação semelhante quanto à análise de imagens, no sentido lato do termo:

« [...] uma boa análise define-se antes de mais pelos seus objectivos. Definir o objectivo de uma análise é indispensável para estabelecer os seus próprios instrumentos, não esquecendo que eles determinam em alto grau o objecto da análise e as suas conclusões. De facto, a análise por si própria não só não se justifica com não tem interesse; ela deve servir um projecto e é este que lhe fornecerá a sua orientação, assim como lhe permitirá elaborar a sua metodologia. Não há método absoluto para a análise mas sim opções a fazer, ou a inventar, em função dos objectivos.»

(Joly, 1994: 49)

Avança-se assim para a análise tripartida mas interligada, na expectativa que as escolhas e decisões tomadas venham ao encontro de uma prática proveitosa para o estudo audiovisual, aplicada a *Serial Experiments Lain*.

## **Análise geral de Serial Experiments Lain**

Para melhor orientação do leitor relativamente às personagens desta história, optou-se por apresentar desde já uma breve identificação e descrição dos mesmos para que a leitura da primeira instância seja mais clara.

*Personagens:*

- Lain Iwakura – personagem principal. Jovem com cerca de 13 anos, em termos de caracterização costuma vestir um fato de urso e usa permanentemente uma madeixa atada do lado esquerdo da sua face.

- Yasuo Iwakura – pai de Lain. Viciado em tecnologia, mostra admiração pela filha mas mantém uma relação fria de sentimentos com a mesma.

- Arisu (Alice) Mizuki – melhor amiga de Lain. De aparência mais velha e mais saudável que Lain, esta personagem é um dos motores da narrativa. É a única personagem a ter demonstrações de afecto físicas pela amiga, todavia Lain parece ter sentimentos confusos em relação a Arisu.

- Miho Iwakura – mãe de Lain. Podemos considerar Miho como a personagem mais apática da série. A sua expressão é extremamente fria e estranhamente indiferente. Para os restantes familiares, a frieza permanece de igual forma a dominar as relações com os mesmos.

- Eiri Masami – antagonista da série. Tenta manipular Lain ao longo da narrativa para que esta o adore como um Deus. Eiri, enquanto estava vivo, trabalhava para os laboratórios de Tachibana, de onde foi despedido. A frustração levou-o ao suicídio e à conexão com a Wired.

- Mika Iwakura - irmã mais velha de Lain. Fisicamente sem quaisquer semelhanças com a personagem principal. Indiferente ao que a rodeia, manifesta independência emocional da família. Não entende Lain.

- Taro – mais novo que Lain. Personagem com grandes conhecimentos sobre a Wired e sobre dispositivos. Costuma estar na Cyberia. Taro gosta de Lain, mas não é possível dizer que este tenha uma relação como Arisu e Lain têm.

- Myu-Myu – amiga próxima de Taro, se é que não a poderemos apelidar de namorada. Costuma estar por perto de Taro e sente grandes sentimentos de inveja e ciúme relativamente a Lain.

- Chisa Yomoda – colega de escola de Lain. Responsável, através do próprio suicídio, pelo acordar da personagem principal para a aventura desta narrativa.

A série, dividida em 13 episódios, compõe-se em *layers*, e aqui iremos analisar cada um desses episódios:

## **Layer: 01 – Weird**

Episódio inicia-se com a imagem desfocada de um cruzamento à noite, com ruído de fundo de uma cidade agitada (imagem 1.1). Os indivíduos que caminham na rua não se destacam entre si (imagem 1.2). Há o predomínio de cores frias, fortes e fluorescentes. Para além dos sons citadinos inicia-se o *humming noise*<sup>11</sup> dos cabos que cobrem a cidade (imagem 1.3), assim que estas são focadas num plano. Entretanto uma voz pergunta “Porquê? Porque não vens? Eu gostava que tu viesses para aqui...”.

Cenário escuro e citadino. Surge Yomoda Chisa ofegante, que deixa cair a mala. No chão vê-se um fundo negro, aparentemente salpicado de sangue. Os transeuntes gozam com a jovem aflita. Chisa olha para cima, no meio de prédios escuros e janelas irradiantes. Cabos a atravessam o céu (imagem 1.4).

Relembramos a explicação dada por Bukatman (1997) quanto ao formato das cidades nas obras de ficção científica, nomeadamente no cyberpunk.

---

<sup>11</sup> A utilização do termo na língua original, utilizado na obra de Steven Brown, deve-se ao facto das traduções possíveis adquirirem significados muito diferentes relativamente ao verdadeiro significado da expressão.



Imagem 1 – Os neons da cidade cyberpunk.

Surge um intertítulo. Os intertítulos na série terão uma presença constante, pelo que a sua função será ou expor um pensamento mais profundo ou fazer a acção retomar as questões menos óbvias – frases vindas da *Wired* (imagem 1.5). Eles remetem para a utilização que Jean-Luc Godard fazia da fusão texto-imagem, como forma de ruptura da linearidade imposta pelo cinema hollywoodiano. “O porquê de tu o fazeres será algo que tu terás de considerar por ti mesma”. O intertítulo tem a função que é apontada por Steven Brown, em que, tal como nas obras de Godard, a mistura do texto com a imagem faz com que haja um constante questionamento sobre um e outro, rompendo a linearidade tradicional das narrativas:

« As is frequently the case in *Serial Experiments Lain*, messages from the networked world of online digital communications (a.k.a. “the Wired”) appear as text on the screen in a manner that evokes Jean-Luc Godard’s mix of image and text in his films, which the creators of *Lain* actively sought to emulate. As I noted in my analysis of Oshii Mamoru’s *Ghost in the Shell 2: Innocence* in Part I, Godard foreground the status of language in cinema, infusing or interrupting the image with the text, as a way of rejecting the continuity editing of classical Hollywood cinema. In so going, Godard’s interplay of text and image demystifies the constructedness of traditional narrative film by “making the text question the image, and denying the possibility of the image to simply illustrate the text.”»

(Brown, 2010: 163 - 164)

Desta forma, não há a sobreposição da imagem e esta não servirá apenas para ilustrar o texto implícito. Steven Brown avança mais sobre o uso do intertítulo em *Serial Experiments Lain*:

« In the context of *Serial Experiments Lain*, when the text appears on the screen, whether in the form of e-mail, texting, instant messaging, or via pseudodocumentary footage overlaid with text that outlines the genealogy of the multimedial World Wide Web from Vannevar Bush's "memex" to Ted Nelson's "Xanadu", it not only interrupts the narrational flow of the series and underscores the stylization of each episode but also foregrounds how such electronic communications and rhizomatic hypertextual multitasking impacts the cognitive functioning of its characters with information and distractions overload, producing effects of attention deficit (or "continuous partial attention" in the lingo of cognitive psychologists and informatics specialists) and technological addiction»

(Brown, 2010: 164)

Ou seja, não só para o espectador representa uma interrupção narrativa e também em termos perceptivos, mas também no mundo do *Serial Experiments Lain* representa a perturbação cibernética que existe na vida das personagens.

Um casal passeia pelas ruas escuras da cidade. Chisa já está no topo de um prédio, a tirar o elástico do cabelo e os óculos, esticando-se na sua beira. Murmura algo sem qualquer som perceptível. De novo o intertítulo: "Eu não preciso de estar num sítio assim", e Chisa solta-se. O casal apercebe-se do suicídio. O seu corpo aparece esmagado por um letreiro luminoso que atravessara na queda.

Um travelling e duas panorâmicas mostram a cidade, com a presença dos cabos que atravessam e das sombras escuras que já tinham aparecido

antes do suicídio de Chisa (imagem 1.6). Novo intertítulo: “Se ficares num sítio assim, poderás não conseguir conectar-te”.

Lain surge pela primeira vez, a sair de casa para ir para o colégio (imagem 1.7 e 1.8). A cena possui um ambiente carregado, apesar da claridade das cores. Dentro do comboio, Lain observa o exterior enquanto há barulho dentro do comboio, do qual se queixa e questiona se não seria possível fazer silêncio. O barulho que vem dos cabos que acompanham o seu comboio e o barulho que vem de dentro deste criam um jogo em que o espectador não é esclarecido sobre que barulho está Lain a referir. A heroína aqui indicia escutar as conversas da Wired, uma vez que os passageiros espantam-se quando esta se manifesta.

Lain pára diante do colégio e observa a sua sombra, que muda de cor e está em movimento dentro do seu interior (imagem 1.9). Erguendo o olhar, as silhuetas das colegas tornam-se rabiscos num cenário em branco. Intertítulo: “Todos, depressa...”.

Ao chegar à sala, Lain ouve uma colega a chorar, Juri, e as colegas a reconfortá-la. Em termos audiovisuais ocorre algo curioso nesta cena. Lain senta-se nos primeiros lugares e, ao virar-se, olha para o seu lado esquerdo (imagem 1.10). Mas as colegas para quem olha estão do seu lado direito, pois têm a parede da sala do seu lado direito (imagem 1.11). É o primeiro jogo que se faz da particularidade do desenho da personagem Lain, o facto da madeixa servir o propósito de tapar o ouvido esquerdo, ouvido pelo qual os maus espíritos seriam escutados.

Arisu, amiga de Lain que na narrativa da série terá muita importância, pergunta a Lain se ela também recebeu. Lain questiona o quê. Arisu responde tratar-se do e-mail enviado por Yomoda Chisa. Lain confessa não ter muito jeito com computador, sendo censurada por Arisu, que a avisa que ela deveria ver a sua caixa de entrada pelo menos uma vez por dia. O e-mail teria sido recebido por várias colegas, uma semana após o suicídio.

Poderemos então fazer neste momento a referência a Joseph Campbell e à sua teoria sobre a estrutura das narrativas. Lain, enquanto heroína desta história, encontra no suicídio de Chisa o momento que destabiliza a sua rotina diária e a coloca num caminho de descoberta do seu “Self”. Campbell indica

que um erro, ou neste caso um incidente, é uma das formas de iniciar a acção, ou pelas suas palavras, uma “aventura”:

« A blunder – apparently the merest chance – reveals an unsuspected world, and the individual is drawn into a relationship with forces that are not rightly understood.»

(Campbell, 1993: 51)

Durante a aula, Lain volta a ter alucinações, ao ver desfocadas as letras no quadro. Olha para a mão e surgem furos na ponta de cada dedo, de onde saí fumo (imagem 1.12).

Intertítulo: “Como é que é quando se morre?” “Dói muito. :)” “

Lain regressa a casa, com o som dos cabos e o chão alterado pelas manchas que acompanham a sua chegada, e encontra-a vazia. Decide afastar os vários objectos típicos de *shōjo* (imagem 1.13) que tem em cima da secretária, vira o Navi<sup>12</sup> para si, e liga-o: também recebera o e-mail. O momento que se segue não aparenta ser tanto uma leitura do e-mail, mas mais uma conversa entre Lain e Chisa, através do Navi, na medida em que Lain ia fazendo perguntas à medida que o Navi ia lendo o e-mail. A última frase do email parece responder à questão de Lain do porquê da sua morte. O e-mail de Chisa dizia:

« Olá, como estás? Lain, caminhei contigo uma vez para casa, lembraste? Eu só desisti do meu corpo. Ao fazer isto, eu posso explicar-te que eu ainda estou viva. Eu queria que ti soubesses, Lain, e por isso te enviei este e-mail. Percebes? Não faz mal que não entendas agora, vais perceber brevemente. Todos vão. Os rumores da escola dizem que este e-mail é uma partida, mas eu quero que tu saibas que não é, Lain. Deus está aqui. » (imagem 1.14)

A cena seguinte é a primeira a apresentar o ambiente familiar da casa de Lain. Televisão ligada e um grande silêncio entre os familiares. A irmã que sai da mesa por fazer dieta às escondidas, a mãe inexpressiva que não reage ao desabafo de Lain sobre o recebimento do e-mail por parte de Chisa.

---

<sup>12</sup> Descrição do termo presente no Glossário, p. 142.

Lain está no quarto, com o seu fato de urso (imagem 1.15), quando vê as luzes do carro do pai baterem na parede do seu quarto com os vultos dos seus peluches. O pai de Lain surge como um viciado em computadores. Fala com a filha enquanto mexe no interior dos seus computadores, havendo uma barreira entre ele e a Lain (imagem 1.16). A filha pede-lhe que ofereça um Navi novo, ao que o pai reage bem ao perceber que a filha ganhou interesse nessa área.

“Sabes Lain, neste mundo, quer estejas aqui no mundo real ou na Wired, as pessoas ligam-se umas às outras, e é assim que funciona a sociedade”, afirma o seu pai. Lain responde que não tem medo. O pai pergunta porque falavam do Navi, ao que Lain explica querer ver uma amiga. O fade out denuncia o fim da fase de inocência de Lain, que começa a sua procura por respostas.

Joseph Campbell, ainda sobre a mensageira, revela que se cria um fascínio por esta, uma vez que aparece como uma guia:

« Whether dream or myth, in these adventures there is an atmosphere of irresistible fascination about the figure that appears as guide, marking a new period, a new stage, in the biography. That which has to be faced, and is somehow profoundly familiar to the unconscious – though unknown, surprising, and even frightening to the conscious personality – makes itself known. »

(Campbell, 1993: 55)

A relação que Lain desenvolve ao longo da série, como poderemos ver, com a Wired e a tecnologia associada é assombrosa para quem responde a Arisu que não utiliza o Navi em casa, nem para consultar o e-mail diariamente. Estranhamente, Lain irá adoptar os meios virtuais com grande naturalidade, sem que seja perceptível de onde vieram tais conhecimentos.

De novo no comboio para o colégio, a rotina é interrompida por uma travagem repentina. Um suicídio na linha férrea. Lain aproxima-se da janela da porta da carruagem e vê pingos de sangue vindos da linha. A jovem fica

atordoada, ficando estagnada várias vezes em sítios diferentes, nomeadamente enquanto observa os cabos.

Segundo Steven Brown (166; 2010), estes pingos de sangue vindos dos cabos podem ter dois significados. São uma metáfora visual pós-humana que sugere a intercepção entre o vivo e morto, mas também podem significar que a electricidade é o sangue da cibersociedade. Sugerimos uma terceira hipótese: um presságio apresentado a Lain, em que as ligações cibernéticas podem custar a vida aos humanos ou mesmo que no seu círculo próximo assista a uma situação que mostre a fragilidade do corpo.

Mais uma alucinação coloca Lain nas linhas férreas, assistindo a um suicídio (imagem 1.17), possivelmente o que aconteceu no seu caminho para o colégio.

Acorda da alucinação na sala de aula, e de seguida vê de novo as letras no quadro a desfocarem-se para ver no quadro a frase escrita “vêm à Wired o mais rápido possível”, que num segundo olhar, se apresenta escrita de igual forma como num computador, com letras luminosas pixelizadas.

Lain termina o episódio ainda com alucinações, como Chisa a passar por ela no caminho para casa. Lain pergunta-lhe porque está ali. Ao que Chisa responde sorrindo e desaparecendo em formas elípticas. Brown (166-167; 2010) explica que esta forma de desaparecer por parte de Chisa é apenas uma das várias formas antropomórficas da Wired. Podemos extrair deste ponto de vista que mesmo as representações emanadas da Wired se fazem através da figura de corpo. Elas poderiam, no entanto, ser sempre apresentadas como formas abstractas, como poderemos ver nas primeiras manifestações representativas do Deus da Wired em causa. Todavia mesmo essas manifestações representativas não permaneceram abstractas em todos os episódios, como poderemos ver mais em diante.

Campbell utiliza uma expressão curiosa sobre o início do percurso do herói: “destiny has summoned the hero and transferred his spiritual center of gravity from within the pale of his society to a zone unknown”<sup>13</sup>. É o que ocorre com Lain no momento em que começa a procurar respostas sobre e na Wired.

---

<sup>13</sup> P. 58.



Imagem 2 e 3 – A cidade de Lain, onde é evidente a presença de outro mundo paralelo, a Wired. A confusão de cabos axiais que cortam o céu da cidade e remetem para o mundo virtual, onde se manifestam identidades terminais caracteriza a obra audiovisual cyberpunk. As sombras, que se apresentam demasiado carregadas, denotam uma das características do sub-gênero.

« While cyberspace is a new field, an alien terrain in the best science fiction tradition, it does have its precursors. The notion of a dark and crowded space broken by neon forms and corporate structures is surely not unfamiliar. Perhaps we can begin to learn about Gibson's cyberspace by learning from Las Vegas or Times Square or Tokyo for, on one level, cyberspace only represents an extension of the urban sector located at the intersection of postmodernism and science fiction. »

(Bukatman, 1993: 121)

« The city is without center and without beginning; a technological sprawl to the limits of infinity. [...] The urban territory is marked by an infinity of space, a multiplicity of surfaces: time is displaced within a field of inaction and, ultimately, inertia as the city, the universe, circles back upon itself in a closed feedback loop: [...] the city-state has become *the cybernetic state*.»

(p. 128)

Neste primeiro episódio tivemos algumas evidências da relação entre Humano e Tecnologia, quando as colegas de Lain lhe perguntam se recebeu o e-mail da falecida Chisa e é criticada por não verificar a sua conta online pelo menos uma vez por dia. Também a obsessão é observável quando o seu pai, Yasuo, se senta diante dos vários ecrãs do seu computador, enquanto a filha tenta falar com este.

Relativamente às características expostas à priori desta primeira instância de análise, quanto ao facto da cidade se apresentar caótica, não poderemos dizer que, em *Serial Experiments Lain*, isso possa ser aplicado da mesma forma como poderia ser aplicado em *Blade Runner*. As referências que surgem e que induzem a sensação de cidade terminal ao espectador dizem respeito à frequência com que os cabos cortam o céu, e a forma como as sombras aparentam tanto estar ensuguentadas como remeterem para uma dimensão paralela. O *humming noise* também favorece a sensação de terror e claustrofobia pois está presente de forma constante, indiciando que não haverá escapatória à Wired.

## **Layer: 02 – Girls**

Uma voz-off feminina inicia o segundo episódio, questionando “De que é que tens medo? Experimenta só durante um pouco”.

O espaço da acção é a discoteca Cyberia, onde jovens, algumas delas colegas de Lain, se encontram à noite.

Intertítulo: “Cyberia? Eu não venho aqui porque queira.”

Um jovem recebe da empregada de mesa um embrulho, que este paga.

Intertítulo: “10.000 yens? Que roubo! O preço costuma rondar os 4.000!”, “Nós chamamo-la Accela. Não é propriamente uma droga. Mas temos que saltar por cima dos mesmos obstáculos para a ter.”

O jovem abre a cápsula de Accela, no seu interior encontra-se uma espécie de chip, que ele ingere. Iniciam-se as tonturas, a espuma na boca.

Intertítulo: “Eu sinto-me... acelerado.”

O tempo da acção quebra-se e dá lugar ao slow motion. No meio das alterações psíquicas que Accela provoca no jovem, este vê no meio da multidão Lain (imagem 2.1 e 2.2). A visão de Lain repete-se como se se tratasse de um ecrã, salientando novamente o mesmo tipo de discurso já invocado no momento das alucinações de Lain, quando esta lê a mensagem pixelizada no quadro da sala.

A acção volta à velocidade normal.

Intertítulo: “Depressa, vem para mim.”

O espaço da acção muda. Passamos para o quarto de Lain, onde algo se passa com o computador. Lain vê que não recebeu e-mail e fica confusa. A irmã surge à porta do quarto, julgando que a Lain estivesse acompanhada pelo seu “amigo imaginário”, ou algo parecido.

Repete-se a cena em que Lain sai de casa. Mas a meio da rua pára e observa com receio um homem que a espia junto a um poste. Passa por ele, olha-o nos olhos e foge.

As amigas encontram-na a caminho do colégio e começam a questionar entre si se seria Lain na discoteca, na noite anterior. Lain pergunta se receberam mais algum e-mail de Chisa, as colegas afirma que nunca mais receberam nada. Ainda sobre Cyberia, as colegas dizem-lhe que havia uma rapariga muito parecida com ela mas que em termos de comportamento era totalmente diferente. Elas desafiam-na a ir com elas na próxima saída.

Em género de pesquisa informática, segue-se um momento explicativo do que é Accela: “Accela, um tipo de suplemento inteligente, usa nano-mecanismos para oscilar numa determinada frequência dentro do corpo, estimulando a segregação de uma hormona específica. Diz-se que esta hormona, quando segregada, altera a percepção do tempo da mente humana, dando a noção de que a percepção do indivíduo está acelerada. Não só a consciência, mas também o mecanismo do cérebro é alterado, multiplicando a capacidade operacional do cérebro em 2 a 12 vezes. O nano-mecanismo é

destruído dentro de 24 horas pelos sucos gástricos, mas a sua efectividade a longo prazo é desconhecida...”.

A acção volta à sala de aula de Lain, com um close up à sua orelha esquerda (imagem 2.3). Lain recebe um e-mail da Arisu no telemóvel falando sobre a saída à noite. Mas Lain recusa.

Intertítulo: “Todos estão conectados.”

Ao atravessar o corredor da escola, Lain vê um vulto a avançar numa sala e, simultaneamente, surgem figuras altas e esguias cujo corpo possui uma textura luminosa e holográfica (imagem 2.4). A Lain aproxima-se rapidamente o vulto que veio da sala: é a rapariga da alucinação do suicídio na linha férrea. Esta atravessa o corpo de Lain.

Lain regressa a casa e vê aquilo que será uma carrinha de uma transportadora à sua porta. O pai havia-lhe encomendado um novo Navi, e o rapaz da entrega diz-lhe que se possuísse tal aparelho poderia navegar sem problemas na Wired e chegar a todo o lado.

Ao chegar a casa, o pai diz-lhe que irá montar o novo computador. Lain pede para que seja naquele momento. O pai não entende a pressa e a apatia da filha, mas irá fazê-lo.

Lain acaba por receber uma mensagem de Arisu a perguntar onde é que ela estava e que todos estavam à sua espera (para ir ao Cyberia). Lain fica indecisa entre ir ou ficar diante do Navi.

Intertítulo: “Porque é que não vens?”

Lain decide ir. Voltam a conversar sobre a Lain que tinham visto na noite anterior, chegando à conclusão que não poderia ser a Lain, a pessoa que conheciam.

O jovem que havia tomado Accela dispara contra um holofote, provocando o caos dentro da discoteca. Estavam duas pessoas caídas à sua frente, mas a sua reacção piora quando os holofotes encontram Lain, estagnada a observá-lo. Ele entra em pânico e pergunta-lhe porque é que ela lhe estava a fazer aquilo, que direito teria ela de o fazer. Ele prossegue,

justificando que só havia tomado Accela para desanuviar a mente, e que não sabia nada sobre algo (que não chega a explicar o quê). Exclama que a Wired não pode interferir com o mundo real e pergunta quem é ela. Lain aproxima-se e o jovem aponta-lhe a arma de forma errática. O estado de pânico dele piora, assim como o ambiente audiovisual, como o ângulo inclinado e o tipo de música. A voz de Lain corta por completo esse ambiente, num tom de voz firme: “Não importa onde vás, todos estão conectados”.

Ele vira a arma para a sua própria boca e dispara.

### **Layer: 03 – Psyche**

A acção deste episódio inicia-se ainda no local do incidente do final do episódio anterior - a discoteca. Os vários planos que servem de início dos episódios são agora intercalados com as sirenes. Vemos Lain a sair da discoteca, ainda apática. Entretanto a voz-off lança a pergunta “Ouviste falar duma rapariga chamada Lain, não é? A Lain da Wired.”

Um plano da mira do suicida e outro do seu sangue no chão são intercalados com uma imagem estática da cidade. Em voz-off escuta-se o agente da polícia a perguntar a Lain se os seus pais estariam de férias ou fora por algum motivo. Ele ligara para casa mas ninguém atendeu. O agente acredita que Lain não esteja a mentir, pois verificou os dados e aqueles contactos correspondiam. Arisu entra e pede desculpa a Lain e agarra-lhe as mãos.

O momento de viragem para Lain ocorre quando Arisu tem uma demonstração de afecto (imagem 3.1). Esta é a referência na história em que o amor, ou mesmo a fé em Lain, motivam a heroína a resolver o conflito, que mais tarde se entenderá ser com Eiri Masami. Baseamo-nos nesta assunção porque Lain evidencia através da caracterização fazer parte do estereótipo *shōjo*, onde as relações de romance com amigas surgem como resultado da falta de permissão social para a emancipação.

Ao regressar a casa, Lain verifica que a sua família não está presente. Resta-lhe ir para o quarto e sentar-se diante do Navi. Adormece e, quando volta a acordar, ronda a casa. Mas esta continua vazia. Verifica a caixa de

entrada do e-mail, sem resultados. Levanta-se e despede-se do Navi, ao que o Navi responde. No meio de todo o silêncio que acompanha o início do episódio, a resposta automática do Navi surge como indício de ligação a Lain.

Na manhã seguinte, Lain encontra a mãe na cozinha, que a repreende sem grande exaltação sobre o facto de se deixar dormir e chegar atrasada à escola. Lain tenta fazer um comentário sobre a última noite, todavia a mãe tem uma reacção adversa que retrai a *shōjo*.

Repete-se o percurso para escola, mas desta vez há um carro escuro no caminho que parece fazer uma espera a Lain. Um ponto vermelho acende-se no seu interior que a segue, e a assusta.

No percurso do comboio, a heroína ouve uma voz que só ela consegue ouvir. Neste episódio, onde se percepção uma aura de solidão em torno da personagem, a voz diz-lhe que ela não está sozinha. Ela observa as linhas que acompanham o comboio pela janela, com o *humming noise* como pano de fundo.

Ao chegar à sala, após ouvir as colegas a conversar sobre o suicídio da última noite e estabelecer contacto visual com Arisu, Lain escuta uma voz. É feito um plano aproximado da sua orelha esquerda, o que nos indicia tratarem-se de “espíritos”. (imagem 3.2) Uma voz-off masculina, cujo som parece sair-se de um aparelho electrónico fala da Psyche, enquanto Lain rabisca o caderno, desligada da realidade. A voz que ouve explica que a Psyche não é apenas um processador, que se for visto assim será uma visão redutora do que se realmente trata, isto é, do seu todo. A Psyche trata-se de um terminal de informação multifacetado e que o Navi tem sido um aparelho de grande uso, mesmo entre jovens estudantes. A voz prossegue a explicação: a actividade na Wired ainda está limitada pela máquina em si. A Psyche tem a capacidade de aumentar exponencialmente o desempenho de qualquer Navi. A alucinação de Lain aumenta, vendo no caderno uma espiral movimentada (imagem 3.3), e simultaneamente ouve uma voz feminina que repete que não tinha mais razões para continuar no mundo real – seria Chisa a falar, que surge por detrás da porta da sala. Continua, afirmando que era indiferente estar no mundo real. Quando se apercebeu de tal, perdeu o medo de se despojar do seu corpo. A alucinação culmina com vozes que perguntam repetidas vezes “Quem é Lain?”.

Na cena seguinte, junto aos cacifos da escola, Arisu afirma que haveria algo de errado com elas. Elas falavam do suicídio que tinha acontecido no dia anterior como se se tratasse de uma cena de um filme, e no entanto foi de facto alguém que morreu à frente delas. Uma das amigas com quem falava explicou que não sentia que aquele acontecimento tivesse sido real. A terceira concorda. Entretanto Lain abre o cacifo e descobre uma carta. As colegas tiram-lha da mão e abrem. No seu interior vinha uma pequena caixa com um formato estranho (imagem 3.4).

Ao regressar a casa, Lain volta a olhar para a caixa e percebe tratar-se dum Psyche. O plano termina em fade-out.

O momento seguinte na série leva-nos a crer que se trata do interior da Wired. A diferença de ambiente e respectivas cores, a música (elemento que não está presente nos espaços vistos até agora), a diversidade de vozes que falam de assuntos quase aleatórios são o indício para afirmarmos tratar-se da Wired. Uma rapariga queixa-se que alguém espiou o seu voice mail, uma voz masculina fala de cláusulas, uma mulher adulta fala sobre o seu gosto de beijar. Entretanto passamos para planos do quarto da Lain, mas ainda podemos escutar o que se passa na Wired. Comentários sobre o jovem que tomou Accela também se fazem ouvir. Quanto à Psyche, e de novo às imagens psicadélicas da Wired (imagem 3.5), uma voz afirma explica que os chips são fabricados em grandes quantidades na Tailândia, e que estes chips foram concebidos por um grupo denominado Knights. Quanto à existência dos Knights, ninguém conseguia confirmar, uma vez que na Wired existem muitas lendas urbanas. Lain está à frente do Navi, a assistir ao mesmo que nós enquanto espectadores estamos a assistir. Lain portanto ouve uma voz que diz ser bom morrer e outra que diz “Estou-me a sentir acelerado”, indicando a utilização de Accela por parte de algum internauta naquele dado momento. Entretanto alguém se queixa que está alguém no seu quarto, e que esse alguém parecia uma pessoa pequena com uma camisola às riscas vermelhas e verdes. Estaria junto à porta e insistia em não sair dali. Ouvimos também alguém a fazer chantagem, que caso não acedesse ao seu pedido, iria espalhar a fotografia duma traição no servidor da empresa. O momento na Wired termina com a pergunta à Lain de porque é que ela não vai para lá, presumivelmente a Wired. Lain observa a Psyche e recebe um e-mail mas é

interrompida pelo pai, que pergunta como correm as coisas com o Navi. Lain pergunta ao pai se este saberia o que era aquele objecto, ao que o pai responde rapidamente que não e sai do quarto, sem olhar aproximadamente para a Psyche. É caso para lembrar que o pai de Lain gosta de tudo o que tenha a ver com informática, e a prova disso são os vários computadores montados numa das divisões da casa. Lain tinha a expectativa que o pai soubesse, mas este sai do quarto fechando a porta atrás de si.

Lain sai de casa e verifica que o carro preto está de volta, agora com dois pontos vermelhos apontados para si. A heroína vai a caminho da Cyberia para encontrar respostas. Um jovem mais velho, JJ (imagem 3.6), aborda Lain, pois já a conhecia, apesar de Lain não o conhecer. Pergunta-lhe por onde é que tem estado. Fica também espantado pela aparência infantil de Lain. Despede-se dela, falando na próxima rave que seria Lain a planear.

Olha em volta e encontra três crianças mais novas que ela (imagem 3.7), e pergunta-lhes se sabem o que é aquele objecto. As crianças sabem e têm uma reacção de espanto. Um deles explica-lhe como instalar a peça no interior do Navi para ter acesso total à Wired. Avisa-a da electricidade estática. O outro diz-lhe que a informação é paga e que já a tinha visto na Wired, completamente diferente da forma como Lain se apresenta agora. As pessoas teriam sempre comportamentos diferentes na Wired, mas Lain era o oposto. Ele queria um encontro com a Lain da Wired, mas Lain nem lhe responde.

Na cena seguinte, a irmã de Lain chega a casa e passa pelo carro escuro. Encontra à porta de casa dois homens com dispositivos nos olhos, e um ponto de luz vermelha. Eles comportam-se como agentes secretos e dizem-lhe que ela não viu nada (imagem 3.8). Mais tarde, ela avisa a mãe para a ligar à polícia caso eles voltem a aparecer, ao que a mãe mantém o silêncio. Passa diante do quarto de Lain e vê-a apenas de camisa de noite a mexer no interior do Navi (imagem 3.9). O episódio termina com Lain pixelzada e voz robotizada, a ter uma reacção muito diferente daquilo que é habitual. Lain sorri entusiasticamente à irmã, dando-lhe as boas-vindas a casa (imagem 3.10).

## **Layer: 04 – Religion**

O episódio inicia-se com as imagens da cidade, tal como nos outros episódios. Neste, a voz-off explica que não precisamos de pais, os humanos estão sozinhos e não estão conectados a ninguém.

A utilização constante destas imagens no início de cada episódio, para além de causar uma sensação de desfamiliarização no espectador (uncanny), sugere ainda o controlo social que é exercido nos corpos em movimento no espaço citadino. Ao assistir a tal repetição, estimula-se ao questionamento da organização social feita, inclusive do espaço e movimento dos corpos. Encontramos na obra de McLuhan uma explicação de como funciona a cidade:

« A cidade, em si mesma, é [...] uma extensão do castelo da nossa própria pele. Antes do amontoamento urbano, tivemos a fase do caçador [...] agora na era da electricidade, o homem volta, psíquica e socialmente, ao nômade. Só que agora a fase se caracteriza pela cata de informações e pelo processamento de dados. É um estado, que ignora e substitui a forma da cidade – que tende a se tornar obsoleta. Com a tecnologia eléctrica instantânea, o próprio globo não passará de uma aldeia e a própria natureza da cidade, enquanto forma de grandes dimensões, deve inevitavelmente dissolver-se.»

(McLuhan, 1964: 385-386)

Entendemos que o homem industrializado é controlado por entidades abstractas e desconhecidas que comandam o seu movimento, como é o caso dos transeuntes que atravessam a estrada.

Lain surge no seu quarto, concentrada no que iniciou no episódio anterior: a instalação da Psyche. O aparato no seu quarto é maior, pois já não é apenas o Navi visto previamente (imagem 4.1). O pai observa-a da porta e sai em silêncio, parecendo lamentar.

Na sala, o pai senta-se no sofá perto da mãe, e esta pergunta-lhe como estão a ir as coisas. Entretanto a filha mais velha surge e diz que Lain anda estranha. O pai responde que é perfeitamente normal. A filha não percebe e pergunta do que é que ele está a falar. A mãe censura-a pelo tom com que fala. O assunto é desviado.

Assiste-se, noutra espaço mas também à noite naquele dia, à fuga dum homem. Ele foge desesperadamente de uma menina (imagem 4.2 e 4.3). A menina consegue encurrala-lo e diz-lhe “Gotcha”. A cena termina.

Na escola, no dia seguinte, os funcionários foram chamados a uma reunião e os alunos ficam sem aulas durante aquele período de tempo. Arisu explica que um estudante mais velho se suicidou. A amiga acrescenta que tem acontecido em mais escolas. Chamam Lain à conversa, mas não esperavam que ela pudesse saber de alguma coisa. Lain, mais animada que o normal após a instalação da Psyche, sabia dos acontecimentos através da Wired.

Já fora da escola, numa zona comercial, Lain explica que se trata dum jogo online e que todos os outros suicidas estavam viciados nele. Lain volta para casa para remontar o Navi, mas as amigas permanecem no mesmo sítio. Arisu vê um peluche a cair ao pé dela e uma menina aproxima-se dela: a menina que perseguiu o suicida na segunda cena do episódio. Aqui ela já aparenta ser normal, ao contrário do primeiro momento em que a voz inclusive era a de uma adulta.

Lain, no seu quarto (imagem 4.4), ouve um voice mail de alguém que trabalha num laboratório e lhe dá algumas indicações sobre o funcionamento da Psyche no Navi. Já estamos a assistir a uma Lain que entra em contacto com os outros e que acede à Wired sem problemas.

Na Cyberia, Lain pergunta ao jovem, chamado JJ, que a conhece já antes de ela o conhecer a ele, sobre o jogo de que todos têm falado. Phantoma (imagem 4.5) é a resposta dele, mas que não seria um jogo adequado a uma pessoa adulta como ela. Ao se virar percebe que Lain não está lá e fica confuso.

Na cena seguinte há de novo uma perseguição, mas desta vez no topo dum prédio. O rapaz foge da aparição de Lain, que parece estar a testar o jogo (imagem 4.6). Ele acaba por partir o dispositivo electrónico que o faz aceder ao jogo (imagem 4.7 e 4.8). Desta vez, não houve suicídio. Há posteriormente homicídio, não envolvendo Lain. Ele terá morto uma menina com tiros.

*Serial Experiments Lain* tem vários momentos explicativos, que quase entram no registo de documentário. Seja para explicar conceitos próprios da realidade Wired, seja para explicar eventos passados que de facto ocorreram

na história da cibernética, a série faz estas pausas no correr da narrativa para, por um lado, esclarecer o espectador e, por outro, fazer um corte na acção.

O momento explicativo deste episódio dá conta do jogo Phantoma e tem como narrador o rapaz do topo do prédio. É um jogo, ou melhor, aplicação que é particular e adaptado a cada cliente. O jogo em si permite luta dentro da Wired. O rapaz que matou a menina fez o download dum servidor ilegal para experimentar o jogo, e em termos de interface, o jogo era apresentado como estando a decorrer numa masmorra. Mas algo com a aplicação não estava bem pois estava associada a um jogo de pré-escola.

De novo no quarto de Lain, esta recebe um mail que explica que não há muito a acrescentar ao tipo de jogo que é, apenas que os programas deixam que eles se conectem entre si, como se tratasse duma falha do protocolo. Haveria a hipótese de que tal conexão entre programas fosse um plano dos Knights. Ela volta a aceder a Phantoma mas o pai surge por trás, contente por ela se estar a dar bem com a Wired. Mas tem um aviso para lhe dar. Que no final de contas, a Wired é apenas um médium para a comunicação e transferência de informação. Que não o podemos confundir com o mundo real. A filha refuta, afirmando que a linha que separa um e outro não é assim tão nítida quanto isso. E que brevemente conseguirá entrar nela na totalidade, inclusive traduzir-se para ela. O pai diz que tal não é possível com um Navi normal, mas Lain modificou-o. Diz-lhe para não se preocupar, que ela continua a ser ela. O pai desconfia...

Lain entra na Wired. Mais comentários sobre os Knights são divulgados, de que estes não existiriam mesmo, que são apenas um pensamento que ocorre dentro da Wired e que tal funcionaria como uma religião dentro da rede. A navegação é interrompida por um ponto vermelho no quarto. Lain aproxima-se da janela e vê os homens de negro e manda-os embora. Algo ocorre a um nível difícil de perceber, mas através do seu Navi e estar a navegar na Wired, a heroína destrói um dos dispositivos oculares deles. Eles entram no carro e partem. O Navi dá o aviso de invasor interrompido.

## **Layer: 05 – Distortion**

O início do episódio retoma os planos já habituais da cidade desfocada. A voz-off agora menciona que “Se tu consegues ouvi-lo, está a falar contigo. Se o consegues ver, então é teu...”. E entra o título do episódio.

A narrativa deste episódio, em termos brutos, inicia-se em género de documentário, cujo tema é a evolução humana. Começa com a questão se a Humanidade não evoluirá mais do que o ponto actual em que está. A incidência de cancro é extremamente baixa comparativa com as outras espécies animais, e que uma das teorias diz que o Homem é entra na categoria da neotenia e que não tem mais capacidade de evoluir. Durante este momento de documentário, surgem imagens de zonas comerciais e de lazer, bem como de pessoas comuns. O discurso prossegue: se isto for verdade, o Homem tornou-se absurdo pela sua evolução, e que sem saber o que o conduz, preservam os seus corpos apenas com o fim de satisfazer as necessidades carnis. “São inúteis, não achas? É tudo o que a Humanidade é. Mas já não é necessário permanecer-se um ser humano miserável. A Humanidade finalmente criou uma forma de escapar.”. O discurso ao estilo de documentário é interrompido quando, no meio da população que atravessa as ruas, surge Lain, que pergunta à voz o que quer dizer. Ao que a voz responde com as redes, a Wired. Lain questiona quem está a falar com ela. A voz responde ser Deus.

Na cena seguinte, a irmã de Lain veste-se e sai dum hotel onde esteve com o namorado. Já na rua, observa os transeuntes e apercebesse dum acidente na passeadeira. A cena termina em fade-out para o branco.

Lain surge no quarto, animada. A paleta de cores aqui usada é diferente, predominando os tons cinzas e o efeito sépia (imagem 5.1 e 5.2). Lain pede a uma boneca que lhe conte uma história. A boneca pergunta-lhe que tipo de história gostaria de ouvir. Lain pede para que seja uma história sobre algo que ela não saiba. A boneca explica-lhe que não há nada que ela não saiba, e que não lhe pode contar uma história que não existe. Mas faz então de outra maneira. Conta-lhe que para cada evento, há uma profecia e que o evento ocorre quando há profecia. Lain pergunta-lhe quem faz as profecias, ao que a boneca já não responde.

O cenário muda, apesar da acção continuar no interior do quarto de Lain, agora à noite. Através do Navi, escuta-se a notícia da interferência na sinalização da cidade que acabou por provocar o acidente no centro da cidade.

Repentinamente, Lain encontra-se novamente no meio da passadeira, no mesmo sítio onde conversara com Deus. A personagem agora, apática, segue caminho e acaba de atravessar a estrada. Entregam-lhe um pacote de lenços. No mesmo cruzamento, surge a sua irmã a quem também entregam um pacote. Ela não faz caso e vira-se, ao ser chamada. Um rapaz muito novo pede-lhe a namorar. Ao passar por ele com desprezo, suja-se com a bebida do rapaz e abre o pacote de lenços para se limpar. No lenço que tira lê a mensagem “O outro lado está sobrelotado. Os mortos não terão para onde ir”. Ela julga tratar-se de uma piada de mau gosto e descarta a mensagem. Ouve comentários cujo fundamento não entende e apercebe-se que está no meio duma passadeira com o sinal vermelho. Vê Lain também na mesma situação, que murmura algo. Vira costas à irmã, que julga estar louca, e olha para cima para um monitor gigante. Vê interferência nele e repentinamente surge Lain no ecrã.

Retomando o espaço do quarto, nos tons cinza e sépia, Lain tem perante si uma máscara tribal (imagem 5.3) que lhe diz que a profecia está quase cumprida. Lain contesta, dizendo que então não será uma profecia. A máscara discorda: a História não é uma colecção linear de momentos que nós passamos numa linha temporal. Prossegue, explicando que esses momentos estão ligados por uma linha, ou que, para dizer mais correctamente, esses momentos foram feitos para estar ligados. A heroína questiona quem os conecta. A máscara não responde, mas surge um plano da sua irmã, o que indicia que nesta história, é a irmã a responsável por ligar esses momentos, esses pontos.

Na cena seguinte, na escola, Lain é chamada pelas colegas à porta da sala que lhe perguntam como é que ela conseguiu fazer algo que elas não chegam a mencionar. Lain não percebe de que falam e as amigas ficam confusas, uma vez que a heroína andava a explorar as capacidades do Navi. Em casa, ouve-se do Navi a notícia de que se deu início a uma investigação no caso da anomalia do sistema de informação que tinha provocado o caos no centro da cidade, que tal acto seria muito provavelmente premeditado e que tendo em conta a importância da rede não só para a cidade mas para toda a sociedade, tal acto é equiparado com algo que a emissão não chega a expor, pois volta a surgir a face de Lain no ecrã do seu Navi. Segue-se um travelling

de uma rede, dando a ideia de que Lain está dentro da rede. Termina com um fade-out a negro.

Num restaurante, Arisu queixa-se à amiga do recebimento de spam na sua caixa de e-mail. As amigas já conhecem o spam: “Concretiza a profecia”. Arisu suspeitava que se trataria dos Knights a divulgar tal mensagem. As demais não conhecem o grupo, mas Arisu explica-lhes tratar-se dum grupo de super-hackers, mas que os hackers não trabalham em grupo, o que indicaria que poderia não ser um grupo específico, mas poderoso dentro da Wired. Arisu confessa não sentir que os Knights o façam por dinheiro ou por diversão.

Retomamos a acção no quarto de Lain, nos mesmos tons que têm marcado este episódio. Desta vez, é a sua mãe que está à sua frente (imagem 5.4). A mãe diz-lhe que é razoável pensar na Wired como a camada superior do mundo real, que por outras palavras a realidade física é apenas um holograma da informação que circula na rede. Isto porque a actividade cerebral dum corpo humano é apenas um fenómeno físico causado pelas sinapses que provocam impulsos eléctricos. A explicação continua quanto ao corpo: este serve apenas para confirmar a existência da pessoa. A heroína pergunta-lhe, confusa, se ela é a sua mãe e a figura desvanecesse.

À mesa de jantar, a irmã observa a família inexpressiva e pergunta a Lain se ela não esteve na cidade. Lain não chega a responder e a irmã diz para esquecer. Através do copo cheio, observa o reflexo, e de repente encontra-se de novo no meio da passadeira, na cidade. Ela olha para quem a observava no passeio e as pessoas transformam-se em figuras corporais abstractas. O fade-out acaba por mostrar, no final de cena, a jovem no meio de um estranho símbolo (imagem 5.5).

A irmã está agora num restaurante, sobressaltada com tudo o que se movimenta. Olha em volta para o local movimentado, e tenta abrir a tampa da bebida. Dos nervos, entorna-a (imagem 5.6). O líquido começa a formar palavras com a mensagem “Concretiza a profecia” (imagem 5.7). Entra em pânico e o restaurante fica imediatamente vazio. Volta a surgir um ecrã com interferência. Ela corre para a casa-de-banho, onde diz que àquela hora deveria estar a jantar com a família. A luz apaga-se e abre-se uma das portas. Ela entra e a porta fecha-se atrás de si, com a mesma mensagem escrita várias vezes a vermelho no seu interior (imagem 5.8).

Voltamos a Lain e ao quarto sépia, onde agora está o pai. Lain pergunta-lhe se ele é o seu pai (imagem 5.9). O pai responde outra coisa. Que poderá ser que o que flua na Wired não seja apenas informação eléctrica. Que se assumirmos que foi o desenvolvimentos dos telefones e da electricidade que formaram a Wired, que então se questiona se outro mundo não foi criado simultaneamente. Neste mundo, Deus existe apenas enquanto conceito. Mas que na Wired poderá haver um Deus encarnado. Não sabia se seria correcto chamá-lo de Deus ou não, mas que pelo menos teria o mesmo tipo de poder que o que vem escrito nos mitos. Lain diz que poderá ter falado com Deus, ao que o pai explica que é possível que o Deus da Wired tenha já poder suficiente para afectar o mundo real em alguns instantes. Sob a forma de profecia.

A irmã chega a casa, exausta. Senta-se no chão do hall. Surge outra irmã vinda da cozinha que olha para ela. Lain surge também vinda da cozinha e pergunta à irmã que saiu da mesma divisão o que se passa. A irmã diz-lhe para ela esquecer. Lain olha para o hall e vê uma figura feminina cristalina que desaparece (imagem 5.10). Lain entra no quarto. Este está totalmente alterado, sendo um ninho de fios, ecrãs e processadores. Lain pergunta ao Navi “Quem é hoje?”.

## **Layer: 06 – Kids**

Início citadino habitual. A voz diz “Se as pessoas se conseguem conectar entre si, até a voz mais pequena crescerá. Se as pessoas se conseguem conectar entre si, até mesmo as suas vidas será maior. Portanto...”

O travelling inicia a cena, acompanhada pelo *humming noise*. A acção decorre à noite. Na casa de Lain, o pai aproxima-se do quarto da filha e ao pedir permissão para entrar fica surpreendido com a tecnologia que envolve Lain, que se encontra no fundo do quarto. Lain, à frente do Navi, encontra-se com um sorriso de conforto. No ecrã surge a palavra “coma” (imagem 6.1). Do outro lado, na Wired, a heroína encontra-se num ambiente muito luminoso, dando a sensação de imaterialidade. A personagem fala com o computador, dizendo que já verificou aquele registo há já algum tempo e que mal pode esperar pelo lançamento do próximo protocolo e que, quando isso acontecer,

ela poderia fazer mais. Ela pergunta porque são tão bons com ela na Wired, uma vez que não tem muitos amigos. As respostas que lhe são dadas são imperceptíveis pois apenas se ouve um som sem palavras. Lain dá um nome aos sons: Knights. Ouve-se um “Sim, pois!” na transição de planos. O tom irónico que é possível entender nessa exclamação indicia que os amigos cibernéticos que Lain tem agora são falsos amigos.

Voltamos a uma panorâmica dos cabos que atravessam a cidade e ao *humming noise*. A caminho agora da escola, Lain vê um menino de braços estendidos ao ar. Ela olha para cima e só vê cabos.

Na escola, Lain encontra-se distraída com o seu Navi portátil, mas é interrompida pelas colegas. Arisu chama-a à atenção de que ela está a voltar ao seu comportamento antigo, em termos das relações interpessoais. As colegas incentivam-na a sair novamente com elas, explicando que a vida já é suficientemente deprimente para se estar sozinho. Lain responde que ela nunca está sozinha porque vão sempre vê-la (na Wired). Reika contesta, defendendo que um amigo virtual não é o mesmo que um amigo real. A preocupação de Arisu cresce, ao ver tanto secretismo e solidão em torno da amiga.

Lain visita a baixa da cidade com as amigas e mostra alguma animação com a companhia, mas observa momentaneamente com atenção um dos ecrãs gigantes da cidade. No meio do passeio, surge novamente a criança de braços estendidos ao céu. Mais tarde, ao saírem duma superfície comercial, ela repara novamente em algumas crianças que também acabam por estender os braços. No céu, observa-se a silhueta de Lain, como se se tratasse de uma aparição divina (imagem 6.2). A particularidade deste fenómeno é que não é apenas Lain que consegue ver, mas todos os que estão por perto, incluindo Arisu.

Esta representação divina da personagem pode ser interpretada como uma metáfora à adoração do virtual. Recordando o pensamento de Régis Debray, o Homem, ao criar cada vez mais dispositivos, se por um lado possibilita mais formas de olhar a realidade, por outro menos controlo há sobre o que se vê, pelo que quem olha se torna passivo. A imagem, ainda que forjada pelo Homem, torna-se divina aos seus olhos<sup>14</sup>.

---

<sup>14</sup> « La servitude, c'est le renversement par l'homme du médiatisé en immédiat. Ou de ce qui dépend de lui en quelque chose d'indépendant et de tout-puissant. Le sujet reçoit comme

Já em casa, ao cair da noite, a irmã mais velha vê televisão enquanto a mãe lhe diz que ela tem vindo para casa cedo, ao contrário da irmã mais nova. Ela apresenta-se sem qualquer tipo de semelhança ao que era no início da série, aparentando estar sem qualquer tipo de consciência, num estado vegetal. Lain chega entretanto a casa e vai directa para o quarto. Este está cada vez mais desenvolvido. Liga-se à Wired para procurar respostas. Dentro da Wired, uma boca gigante (imagem 6.3) diz que, sendo ela Lain, que ela tem algo de diferente para se traduzir tão bem do mundo físico para o mundo virtual. Os dois entram numa conversa elusiva ao momento do gato transparente (Cheshire cat) de Alice no Mundo das Maravilhas. Lain mostra pouca paciência e pede informações. A boca gigante diz que se a ajudar, ele ficará muito conhecido entre os seus utilizadores locais. Lain diz-lhe “Menos ruído, mais sinal”. Pede informações sobre o jogo online para crianças. Nos resultados da sua “pesquisa”, Lain depara-se com um cientista assassino de crianças, o Professor Hodgeson. Este cientista, no mundo real, está num hospício privado, a viver os seus últimos dias. A boca aconselha Lain a perguntar ao cientista por KIDS.

Faremos agora uma pausa na narrativa audiovisual de Lain. A comparação com o conto de “Alice no País das Maravilhas”, de Lewis Carrol, surge explicitamente neste momento com a crítica que a personagem principal faz aos lábios falantes da Wired. No conto de Carrol, Alice pede direcções ao gato de Cheshire, pois procura uma cura para a sua diminuição de tamanho. Alice encontra-se num sonho, pois adormecera ao lado da irmã mais velha e, quando acordou, percebeu que nada daquilo que vira era real. Lain, por outro lado, está consciente de que dentro da Wired não se trata propriamente do real e procura nela informações que a levem a conclusões sobre o que se passa em seu torno<sup>15</sup>.

---

implacable et naturel ce qui est artificiel, construit passes propres dispositifs. Il prend pour objet à percevoir, passivement, ce par quoi il perçoit activement. Il s'ignore donc créateur, source de ses images (comme hier de Dieu ou la vérité). Elles lui « tombent dessus » comme la grêle ou l'orage quand c'est son propre système de représentation qui les « lancées ». Mécanisme classique de l'aliénation et de la transformation d'une liberté en mythe. Mais ce qui s'extravertit et se sublime ici, non plus dans l'idée de Dieu mais dans l'image divinisée et mythifiée, n'est plus la conscience d'un sujet mais une machinerie socio-technique. » in *Viet et mort de l'image: Une histoire du regard en Occident* (1992)

<sup>15</sup> Toda a série está, de facto, interligada com outras obras que serviram de inspiração aos autores desta. Não só “Alice no País das Maravilhas”, mas também a obra de Proust, quando

Numas ruínas altas, com uma paisagem exótica, Lain encontra o Professor acamado (imagem 6.4). O Professor diz-lhe que ela parece muito real. Ela pergunta-lhe directamente o que é KIDS. O Professor não lhe responde, expressa a sua satisfação por estar num local assim, enquanto espera que o seu corpo morra no mundo real. Lain não liga aos seus comentários e pergunta-lhe directamente se ele não sabia o que se andava a passar e o que é KIDS. O Professor volta a falar do local e da noção de tempo ser diferente: o tempo passa-se bem naquele sítio, como se durasse para sempre. Lain pede, quase ordenando, ao Professor para lhe mostrar a experiência que ele fez em termos de dados 15 anos antes. Ele defende-se ao afirmar que nunca foi sua intenção colocar qualquer criança em perigo. A jovem explica-se melhor: ela está-se a referir ao jogo e ao facto do jogo reproduzir a experiência do Professor, de há 15 anos atrás. Ele explica-lhe que alguém recuperou a informação que ele havia destruído na altura. Kensington Experiment – o nome dado à experiência do Professor Hodgeson. Ele conta que quase todas as crianças têm “Psi”, ou seja, capacidades parapsicológicas, apesar de em muitas ser uma capacidade fraca. Essas capacidades não são tão chocantes como as capacidades paranormais, tratando-se apenas duma intuição mais aguçada ou a capacidade física de dobrar uma moeda.

Entretanto, durante a explicação, vamos observando algumas imagens do laboratório onde estavam as crianças, e Lain pergunta o que era aquele dispositivo na cabeça das crianças. O Professor responde que são receptores externos, que recebem o Psi. O Psi todo junto é portanto armazenado na KIDS, pois o Psi de cada criança é fraco, mas todo junto conseguiria fazer algo inimaginável. O Professor acredita que a ciência não se baseia apenas em provar hipóteses, o que Lain condena de imediato por ele não ter tido em conta todas aquelas crianças. O Sistema KID convertia as ondas electromagnéticas do cérebro recebidas pelos receptores externos e aumentava as funções duma área específica do cérebro. Lain pergunta o que acontecia quando todas as Psi fossem combinadas. É possível compreender através da reacção de Lain e da explosão que o resultado foi a morte de todas as crianças envolvidas. Após a catástrofe, o Professor destruiu o sistema mas os planos foram recuperados e

---

no final da série, a figura paternal de Lain lhe fala das madalenas e do chá (que para Proust funcionava como um gatilho para a memória)

espalhados pela Wired. Resumindo, com os planos e um “update” dos mesmos, estes manifestaram o fenómeno sem a necessidade dos receptores externos, e que se trata dum grande avanço conseguir tal através da simulação do jogo. Lain censura-o por admirar os avanços que fizeram com KIDS. Ele responde que por mais que se tormente com o que aconteceu, as crianças não conseguem voltar ao mundo real. E que relativamente à nova geração que usa esta simulação, menos poderá fazer por elas. O Professor tenta terminar a conversa, dizendo à Lain que se existir um Deus na Wired, que ela será abençoada, pois é muito poderosa, apesar dele não saber no que é que Lain se tornará. A Lain pergunta sobre os Rogues, que o Professor menciona nas suas últimas frases, mas ele afirma estar cansado e que o seu corpo se desgastou finalmente.

Ao voltar ao mundo real, no seu quarto, Lain demonstra revolta pelo que faziam às crianças. As máquinas que a rodeiam entram em sobreaquecimento, e no tecto surgem novamente as luzes vermelhas. Os homens vestidos de negro estão na sua rua e a heroína sai a correr para ir ao seu encontro. Pergunta-lhes se são os Knights quando, de repente, há uma explosão vinda do seu quarto. Eles explicam que o sistema de refrigeração foi sabotado por um parasita-bomba e que não foram eles que provocaram o incidente, mas sim os Knights.

## **Layer: 07 – Society**

O episódio inicia-se com um pedido de segredo, pela voz-off. Segreda que irá dizer o que se passa na sociedade e o que se está a iniciar, só porque não sabemos. Partindo do princípio que a voz-off se direcciona ao espectador, também poderemos tomar esta indicação como uma referência histórica ao Japão, e a tentativa de esquecer o passado.

Avistando o prédio onde mora Lain, com o *humming noise* como fundo sonoro para a cena, há um rolo de cabos eléctricos que parecem ter rebentado a parede ao lado da janela (imagem 7.1). No interior, imagens holográficas pairam no ar em torno da personagem, que fala com alguém na Wired. Conversa sobre a Lain da Wired, e sobre o facto dela ser cada vez menos idêntica à Lain real. Esse alguém com quem fala avisa-a de que a sua irmã

está à porta do quarto. Esta balbúcia palavras imperceptíveis que a irmã mais nova não entende e acaba por comentar para a Wired que Miho anda com um comportamento muito diferente do habitual.

Seguidamente, a percepção do espectador é puxada para o interior da Wired, através do olhar de alguém que navega nela (imagem 7.2). Essa pessoa diz que o mundo real e o mundo virtual estão ligados ponta a ponta e que ele poderá existir em qualquer parte. Independentemente da localização do seu corpo, a sua consciência poderá ir a qualquer sítio que deseje. Este homem, Nezumi, que tece estes comentários é apresentado como uma pessoa que anda pela rua, com uma mochila e dispositivos que o põem em ligação com a Wired. A sua apresentação aponta para um caso extremo de ligação e de psicose (imagem 7.3 e 7.4)<sup>16</sup>.

Passamos para um espaço interior, num escritório. Uma secretária avisa o executivo de um banquete. Este, diante do computador que acaba de receber um e-mail, responde-lhe que irá descer daí a três minutos (imagem 7.5). Surge no ecrã o símbolo onde Mika estava no momento da sua alucinação. O executivo sorri maliciosamente e pergunta que jogo quererão jogar desta vez.

Na sala de aula do colégio, Lain navega no seu Navi portátil, que agora tem uma apresentação mais complexa em termos de interface. Arisu apercebe-se da distração da amiga e fica preocupada.

Com o *humming noise* a evidenciar-se de novo, é apresentada a habitação caótica de um homem obeso, que joga deitado em cima duma cama, com o rosto excessivamente próximo do ecrã (imagem 7.6). Como *wallpaper*, tem o símbolo que viramos antes.

Do topo do prédio do seu colégio, Lain observa os cabos que atravessam as ruas. Pensa para consigo mesma que o mundo real não tem nada de real. Arisu chama-a e pergunta-lhe se está bem, pois tem reparado que Lain se tem descuidado. Explica-lhe que as saídas com as restantes serviam para a fazer feliz, mas que se não resultou que pede perdão. Lain reage e diz de imediato que não é nada disso, e que se divertia sim. À aflição de Lain, Arisu pega na sua mão e diz ficar feliz por o saber. Ela vai-se embora

---

<sup>16</sup> Adriana Amaral, na sua descrição da cidade cyberpunk, refere Prunghaud (1997) quanto aos loucos que vagueiam: «Prunghaud (1997) acrescenta que a loucura passa a ser um atributo das grandes cidades com os loucos perambulando por suas ruas, aumentando assim o clima de terror e decadência.» (Amaral, 2005: 6)

e Lain observa a sua mão. Chama-a e agradece-lhe pela preocupação, ao que Arisu diz que é para isso que os amigos servem.

Uma reportagem corta o fluxo narrativo, com um estilo de imagem diferente. A voz-off explica que a firewall do Centro de Controlo de Informação do Serviço de Informação foi corrompido e destruído por algo ou alguém e que a informação na Wired está em total desordem e que tal reportagem é do momento mas que poderia ser vista no dia seguinte ou no dia anterior, e em simultâneo passam imagens tipicamente japonesas, de paisagens naturais e respectiva fauna.

É feita a ligação à Wired, que é já identificável pelo som de notas decrescentes, bem como pelas imagens apresentadas, de palavras e frases dispersas num fundo pixelizado e escuro. Comenta-se que foram os Knights a provocar o problema na Wired. Surge uma janela explicativa do que são os Knights. Do *Eastern Calculus*, os Knights terão uma grande influência na Wired, não são identificados os membros do grupo, não estão envolvidos apenas na manipulação da informação na Wired, também estão envolvidos no desenvolvimento e distribuição de dispositivos de informação ilegais. Alguém comenta que andam atrás de Lain. A janela explicativa não demonstra resultados para "Lain". Continuam a comentar Lain, no sentido em que ela não tem estado presente na Wired. Mais perguntas surgem sobre a heroína, sobre quem ela é. As respostas apontam para uma rapariga, poderosa na sua metamorfose, na sua força de vontade e no seu poder, na luz nos seus olhos, na sua existência. O momento é interrompido depois de surgir a pergunta, neste diálogo, se um dos intervenientes seria um Knight.

Uma dona de casa recebe uma encomenda com o símbolo (imagem 7.7). O filho pergunta-lhe se pode ir a casa de um amigo jogar, ao que a mãe responde porque não o fazem pela Wired. O filho explica que o amigo vai-lhe explicar como se joga. A mãe, enquanto desembrulha, diz que a Wired e o mundo real são o mesmo mundo.

Lain chega a casa e vê o carro escuro à porta. Os homens de negro pedem-lhe que os acompanhe, sem forçar, pois trata-se de um pedido. Eles explicam que não têm intenção de a magoar fisicamente. Lain questiona quem são eles, ao que eles se dispõem a explicar se ela os acompanhar.

De volta ao homem que carregava a mochila, com um dispositivo ocular de ligação à Wired, este agora encontra-se aflito pois não quer estar onde está e que está a quebrar a fronteira entre o real e a Wired. Identifica-se como capaz para fazer parte dos Knights. Eles aparentemente aceitam-no e deixam-no entrar no seu canal. Ao entrar, avista Lain.

Entretanto Lain chega a um edifício, aos Laboratórios Gerais de Tachibana, mais exactamente o escritório de Shinbashi. No interior da divisão, um homem pede a Lain ajuda para fazer com que a firewall do escritório reconheça um computador antigo, culpando a idade da máquina da sua ineficácia. A heroína aproxima-se e resolve o problema a pedido do senhor. Liga o computador e ele conecta-se à Wired. Alguém do outro lado pergunta exaltado a Lain se ela era afinal uma Knight. Esse alguém é o homem da mochila. O senhor diz a Lain que alguns dizem não haver barreiras políticas na Wired, como há no mundo real, mas que há anarquistas e idiotas que julgam que as partidas são uma revolução. Mas que os Knights não se integram nem nuns nem noutros. E que ele não sabe o quanto o que Lain faz é intencional ou não, e que a sua presença na Wired não é natural, daí despertar o interesse dos Knights. Lain terá estado em contacto directo com eles a dado ponto, e que eles a quererão usar para algo, situação a evitar a todo o custo. Lain, que se encontra em pânico, pergunta-lhe quem é ele.

O homem da mochila prossegue a sua catarse sozinho, dizendo que seguirá então a liderança, e que se acreditam em Deus na Wired assim acreditará também. Questiona-se porém se Deus estará realmente na Wired, mas recua pois não se sente preparado para crer em tal. Predispõe-se a aprender mais, assim o deixem juntar-se. Os Knights chegam e são, afinal, a dona de casa, o obeso e o executivo.

Retomando ao escritório onde Lain se encontra, o senhor diz-lhe que o seu nome não tem qualquer importância, e que tal como ele, os outros dois também não têm nome. Ele pergunta-lhe firmemente se ela e a Lain da Wired são a mesma pessoa, quem é ela, se os seus pais são realmente os seus pais, se a sua irmã é de facto a sua irmã, quando é o aniversário do seu pai e também da mãe, quando se casaram, se se conheceram ou se foi arranjado, porque é que ela não sabe, porque nunca perguntou, se nunca celebrou um aniversário nem quando era mais nova, quando é que ela nasceu e onde. Lain

entra cada vez mais em pânico (imagem 7.8), só conseguindo balbuciar, até que se levanta e o manda calar, numa reacção precisamente oposta à que tinha no início do questionamento (imagem 7.9), e dizendo-lhe que nada daquilo tinha importância. Ela tornou-se a Lain da Wired. O senhor diz-lhe que se ela conseguiu estar ali sem qualquer dispositivo, que então a barreira entre o mundo real e a Wired se está a começar a desfazer. A Lain, agora da Wired, parece-lhe ser interessante. Ao sair, um dos homens de negro, Karl, agarra-a e diz-lhe que ela é um perigo.

A dona de casa desafia o filho para jogar. Há um close-up do dispositivo que recebera mais cedo, estando este agora queimado.

O homem da mochila surge no chão, perto duma estrada, aparentemente morto. O símbolo aparece no ecrã do seu dispositivo.

## **Layer: 08 – Rumors**

A narrativa deste episódio inicia-se com uma questão lançada pela voz-off: “Do you want to be hurt, too?”. Esta frase é uma referência aos primeiros episódios em que Chisa aparecia e era mencionada, recordando o intertítulo da pergunta de como era morrer. A voz-off continua, sussurrando se se deseja sentir o coração a ser raspado. Se sim, para não desviar o olhar.

O espaço, pixelizado e com eco, é claramente na Wired, onde uma das crianças, Taro, fala com Lain sobre Deus enquanto joga. Ele diz não saber se existe ou não na Wired, mas que para o utilizador isso também não importa. Lain pergunta-lhe qual o divertimento de matar outros jogadores, ao que ele responde que ninguém sabe o que é divertido nem porquê.

No quarto, Lain pesquisa sobre os Laboratórios Gerais Tachibana, ao que dentro da Wired se transporta do jogo para uma zona de pesquisa. Num ambiente quase surrealista são dadas informações (imagem 8.1). Os laboratórios não fariam algo ilegal, e que a troca de informação é possível devido ao protocolo, aquele que nos esquecemos que existe. Explica-se a Lain que o protocolo actual, de sexta geração, está a atingir o seu limite. Controlar o protocolo significa controlar a Wired. A evolução desses protocolos está

constantemente sob ataque dos laboratórios, chega a personagem à conclusão.

Já em casa, Lain encontra a irmã apática e ainda a balbuciar. Dirige-se à cozinha, onde encontra os pais sentados e sem reacção. Ela fala-lhes das perguntas que lhe fizeram no escritório, ao que os pais não têm resposta e não reagem. Lain ainda perdura um pouco mais na divisão e ao virar-se, repara que os pais a olham com indiferença (imagem 8.2).

Ao chegar à escola, no dia seguinte, Arisu toca-lhe no ombro. Lain pergunta, preocupada, o que se passa. Arisu inicia um questionamento se Lain que fez algo na Wired. Ao ver a perplexidade no rosto de Lain, Arisu pressupõe que não aconteceu nada e diz-lhe que confia nela. As amigas chamam Arisu à atenção para um professor que entra de carro. Arisu foge, com vergonha.

Na sala de aula, a heroína navega na Wired e o espectador entra na atmosfera onde Lain se encontra na sua navegação. Lain encontra-se no meio dum pavimento com várias pessoas sem caras à sua volta. Possuem apenas boca, e falam sem parar (imagem 8.3). Uma voz fala de contas a pagar, outra fala sobre o quão incrédula está por um dado sujeito gostar de certas coisas indeterminadas. Fala-se também dum bug que há no Protocolo 6 e do perigo que este representa para a Wired. Outra voz menciona que todas as noites uma pessoa pequena semelhante a uma criança com camisola às riscas vai ao seu quarto. Lain acaba por calar as vozes, uma vez que nada daquilo era importante. Uma voz, no entanto, fala com Lain. Uma voz que Lain procuraria. Ela afirma que Deus fez finalmente a sua aparição, ao que a voz pergunta-lhe como se define “Deus”. Se for o criador do mundo, não se trata dele; se for o todo-poderoso do mundo, então Lain dá-lhe demasiada importância. Ela pergunta-lhe onde é que ele está, mas ele não responde e prossegue: se ela definir Deus como o que existe em todo o lado no outro mundo, então ele será Deus, apesar de ter apenas uma ligeira influência no mundo. À pergunta quem é ele, ele responde que é a Lain (“I am you”) e que ela já deverá ter percebido que a outra Lain sempre existiu na Wired. Ela será um holograma dessa outra Lain. Que ela é apenas um corpo. Ela pergunta-lhe se ele acha que ela vai acreditar nisso, e tais coisas são impossíveis. Ele volta a perguntar se ela acha que a Lain real e a Lain da Wired são a mesma pessoa. Lain fica confusa e diz que ela é ela. E regressa à sala de aula. Recebe um mail que diz “peeping tom”

(imagem 8.4), ou seja, voyerista. Foge da sala e todos continuam a observá-la por todo o lado da escola. Lain começa a chamar por Arisu. Surge um pequeno fragmento da Wired, onde Lain se volta, mas é imperceptível porque sorri.

Lain, no mundo real, esconde-se nas traseiras exteriores da escola e pergunta-se a si mesma o que fez na Wired. Arisu envia-lhe uma mensagem para que não se preocupe com os rumores. Nesse momento, Lain faz eclodir uma explosão e surge uma imagem virtual de “searching” (imagem 8.5).

Em casa de Arisu, esta fantasia com o professor quando se apercebe de Lain sentada em cima da sua cama (imagem 8.6). Lain começa a fazer pouco de Arisu, que fica em choque quando percebe que os rumores eram verdade e que tinha sido ela a contar a toda a gente.

Entretanto, a Lain real está deitada no quarto, em pânico. Ouvem-se curto-circuitos, instantes de sítios conhecidos. A figura de Lain aparece num cenário escuro, com uma sombra manchada a emanar do seu corpo e cabos de se movimentam (imagem 8.7). O corpo de Lain, com o fato de urso, surge numa paisagem de céu e cabos para ser encerrada no escuro que a engole (imagem 8.8). O fato desaparece e a sua pele torna-se uma transparência multicolorida (imagem 8.9). Na escuridão, surge a Lain que ainda se encontra sentada na cama de Arisu. A Lain que conhecemos pergunta-lhe quem ela é, e diz-lhe que ela não ela mesma. Nunca faria as coisas que aquela que se apresenta agora faz. Questiona-a porque é que ela anda a comportar-se como a parte que ela mais odeia de si mesma. Ela continua a rir-se e Lain aproxima-se e começa a tentar sufocá-la (imagem 8.10). Com desprezo e ironia, responde a Lain que está a cometer suicídio. Lain continua irritada e interroga-a porque é que o seu corpo é quente e porque é que tem de sentir a sua pulsação. A estranha responde-lhe que é Lain, ao que a heroína nega.

O pavimento onde Lain estivera a conversar com Deus da Wired volta a ser cenário, mas agora os corpos têm a cabeça de boneca de Lain, que se movem repetidamente. Lain pergunta que coisas são aquelas, ao que Deus da Wired responde serem todos eles ela, tal como ele tinha dito ela sempre existira na Wired. Ele cria agora uma forma metálica disforme, como representação física na rede (imagem 8.11). Ela também é omnipresente na Wired, pela ubiquidade associada às redes, e viu o que os outros não querem que seja visto. Todos saberem foi o mais acertado pois a informação deve ser

partilhada, propõe à Lain. Para a heroína, tudo o que ele diz é mentira, pois Arisu e outros viram-na na Wired quando ela não estava lá. Para se defender, Lain diz que enquanto estiver consciente de si mesma, que o seu verdadeiro Eu estará dentro de si. Quanto aos bonecos presentes, Lain pergunta-lhe se é suposto eles serem ela, e que estes não passam de lixo. Se Lain é o que ele diz que ela é, então ela tem a capacidade de apagar a informação de que ela os esteve a ver, chega a heroína à conclusão. Ele diz que será verdade, se ela nasceu com esse tipo de capacidade. O ecrã surge com “Deleting” (imagem 8.12).

Lain chega ao colégio e observa a sua sombra, que se apresenta da mesma forma como no primeiro episódio. As colegas aproximam-se de si, normalmente e contente. Lain questiona-se se se terão esquecido de tudo. Mas outra Lain surge, do preciso lugar onde se encontra e esta corre em direcção a elas. A Lain que o espectador acompanha é ignorada. A outra diz-lhe que se Lain é Lain, então ela é ela.

Em casa, Lain toca no ecrã do Navi. Lain pergunta-lhe se ela é ela mesmo.

## **Layer: 09 – Protocol**

A voz-off inicia-se com o tema da dor e de Deus. Que se queremos ser livres de dor, devemos acreditar, e que quer queiramos quer não, Deus estará ao pé de nós.

Decorrem imagens algo gastas com o tempo, como se se tratassem de imagens de arquivo (imagem 9.1). A voz-off expõe factos: a quatro de Julho de 1947, uma estranha nave despenhou-se no deserto do Novo México, na América; o que aconteceu ainda hoje está para provar, conjectura tornou-se facto e rumor tornou-se história.

O *humming noise* convida-nos a voltar a Lain. A heroína encontra-se vestida com o seu fato de urso, sentada na cama, com uma expressão de grande tristeza. Alguém abre a porta do quarto e Lain espreita quem é. Surge um extra-terrestre cinzento com uma camisola verde e vermelha às riscas (imagem 9.2), que lhe sorri e desaparece. Aqui envolvem-se as teorias conspiracionistas, tornando a ficção, portanto, científica, envolvendo elementos

que existem na nossa realidade mas que ainda não foram comprovados, estando num limbo entre a fantasia e o real. Este tipo de elementos traz as narrativas mais próximas do espectador, que acaba por perder a noção do que será verdadeiro apenas dentro da narrativa ou o que é, de facto, verdade. Este jogo, em que a atenção do espectador em muito influencia, depende da forma como é construída a história no audiovisual. O que se segue ajuda fundir o real com o fantasioso...

Voltando ao formato anterior de documentário, a voz-off masculina explica: em 1984, um envelope chegou à casa do produtor televisivo Jaime Shandera; anónimo, o envelope continha um rolo de filme por revelar, e esse filme era na verdade o chamado documento MJ-12; Roscoe Hillenkoetter, chefe da CIA na altura do incidente de Roswell, estava no topo da lista de 12 membros, constituída por ordem do presidente norte-americano, que teriam feito um tratado com extraterrestes; é aceite que a assinatura do Presidente Truman fora copiada de outro documento; um dos membros do MJ-12 era Vannevar Bush, chefe do departamento de Engenharia Eléctrica do MIT.

A explicação é interrompida e voltamos a Lain, que se liga à Wired. Ela procura saber como poderá tornar algo que aconteceu em algo que não aconteceu. As formas humanóides a quem Lain se dirigia conheciam-na mas ela não os conhecia a eles, o que a deixou confusa. Uma das formas explica-lhe que nem sempre a informação corre em ambos os sentidos, que desde o momento da criação da Wired que Lain ali existe e que ali é livre. A heroína enerva-se e reclama que ela não é a outra Lain. Se um ser é lembrado, então fará parte de uma gravação, explica uma das figuras, depois de calar outra voz. Por detrás da heroína, uma figura de voz feminina diz que não faz sentido, que ela é só uma criança, sendo mais nova do que pensam. Lain volta a irritar-se e pede para que não se preocupem consigo.

Retomando a explicação documentária, explica-se que o conceito da memória expansiva MEMEX foi mostrado por Vannevar Bush em 1945<sup>17</sup>. Um sistema onde a informação era gravada em microfilme e projectada num ecrã translúcido. Bush visionava a compressão e rápido acesso da informação,

---

<sup>17</sup> Vannevar Bush nasceu em 1890, e faleceu em 1974. É considerado o pai do hipertexto, apesar ter falecido antes do aparecimento da Internet. Concebeu o MEMEX e o seu artigo, "As we may think", serviu de orientação para outras figuras como Ted Nelson.  
Fonte: <http://www2.iath.virginia.edu/elab/hfi0034.html> (última consulta: Junho de 2013)

criando a base para o multimedia actual, mesmo antes da existência de computadores, enquanto liderava as experiências do Manhattan Project (bomba atômica).

Na discoteca Cyberia, o conhecido de Lain chama-a e dá-lhe um envelope que ela teria deixado cair no dia anterior. Ela fica confusa, mas aceita o envelope. Ao abrir o mesmo, encontra um chip com o símbolo dos Knights.

No documentário, conduzindo experiências de privação sensorial, utilizando narcóticos dos nativos americanos e tanques de isolamento para provar o inconsciente humano, John C. Lilly acreditava que as suas experiências o ligavam a entidades cósmicas maiores através duma comunicação em rede<sup>18</sup>. Apelidou-as de E.C.C.O. (Earth Coincidence Control Office) e posteriormente começou a trabalhar na comunicação com golfinhos, sendo estes capazes de conduzir uma rede ampla através da água por ondas ultra sónicas.

Na discoteca, Lain dirige-se às três crianças, na tentativa de marcar um encontro com o rapaz com quem havia falado anteriormente sobre a Psyche. Taro diz-lhe que sairia com a outra Lain, mas Lain garante-lhe que são a mesma pessoa.

Lain leva Taro para o seu quarto. O jovem fica impressionado com o avanço tecnológico do Navi personalizado da heroína. Lain pede-lhe que se sente e mostra-lhe o dispositivo que recebeu dos Knights. Pergunta-lhe se é ele quem faz parte dos Knights e Taro espanta-se ao ver que a Lain que vê é a Lain real. A *shōjo* diz-lhe que não sabe se existirá outra na Wired ou não, mas que de certeza não haverá outra no mundo físico. A outra com corpo apenas terá aparecido na discoteca. Pergunta-lhe se ele só precisa de manipular as memórias das pessoas lá, ao que Taro se tenta esquivar e cai. A heroína manda o Navi tocar a Track 44. No piso de baixo, os pais dela escutam e o pai comenta que está quase a acabar, finalmente, e a irmã, sentada no chão, continua no mesmo estado, finge pegar num telefone e diz estar agora a comunicar.

---

<sup>18</sup> John Cunningham Lilly nasceu em 1915, e faleceu em 2001. Investigou a consciência humana, concebendo um tanque de isolamento na década de 1950. As pesquisas deste especialista na área dos limites da experiência humana e da sua consciência levaram à discussão de novos tópicos como “the hardware/software model of the human brain/ mind, and the initiation of worldwide efforts at interspecies communications with large-brained dolphins”.  
Fonte: <http://www.johnclilly.com/> (última consulta: Junho de 2013)

Lain dá ordem para que pare a música e interroga Taro sobre os efeitos daquele dispositivo. Taro não sabe pois ainda é uma criança e não poderia, como tal, ser um membro formal dos Knights. Lain pressiona-o, e ele responde ser uma memória não volátil que reescreve memórias existentes. Taro defende os Knights ao dizer-lhe que são utilizadores que lutam para que a única verdade se torne realidade. Ela pergunta-lhe o que ele quer dizer com “única verdade”, mas ele não sabe. Taro acaba por a beijar.

Retornando o documentário. A voz-off avança com a explicação: Ted Nelson, que estudou sob dois pioneiros, Vannevar Bush e John C. Lilly, propôs uma biblioteca electrónica gigante em satélites de órbita estacionária que poderia ser utilizada em qualquer terminal na Terra, seja por via rádio ou por linhas telefónicas, denominada Xanadu, onde todas as culturas escritas nunca se perderiam, que seria possível com o conceito de hipertexto. Ted Nelson seria apontado como o seu criador.

Lain, num estado de transe, fala com o Navi e menciona “memory check”. Assim, recorda-se do momento em que foi levada pelos homens de negro a sua casa, e a apresentação à sua família, acabando por se reencontrar consigo mesma no quarto. Lain crê ser tudo mentira.

No documentário, explica-se agora que a Terra tem as suas próprias ondas electromagnéticas, entre a ionosfera e a superfície terrestre há uma constante ressonância de frequência 8Hz na banda ELF, a que se chama Ressonância de Schumann. A extensão do efeito destas ondas nos humanos é desconhecida. A população humana está a atingir o mesmo número de neurónios do cérebro. Douglas Rushkoff propôs que a consciência da própria Terra poderá ser acordada quando todos os humanos estiverem colectivamente conectados e a evolução da rede seguiria o modelo neural, da mesma forma que no cérebro humano há sinapses, a Terra seria uma rede neural.

Lain reflecte e afirma só existir uma verdade, e que essa é Deus. Ao que uma voz responde “Sim. Eu.”.

No documentário, o pesquisador Masami Eiri dos Laboratórios Gerais Tachibana, avançou com a hipótese de uma rede neural mundial. A sua proposta envolvia a existência de uma rede wireless onde toda a humanidade estaria ligada de forma inconsciente sem o uso de qualquer tipo de dispositivo

técnico, e acabou por codificar a Ressonância de Shumann e inseri-la no Protocolo 7 da Wired pela sua própria iniciativa. Após a descoberta, os Laboratórios dispensaram Eiri e o seu corpo foi encontrado nas linhas férreas, na semana seguinte.

Na última cena do episódio, Lain encontra uma figura macabra na rua. Trata-se de Eiri Masami, cujo corpo apresenta fitas negras nas zonas onde foi cortado, nas linhas férreas (imagem 9.3).

### **Layer: 10 – Love**

A abertura do episódio inicia-se com as imagens habituais mas com sons mais profundo. Não há presença de voz-off.

“Apenas há uma verdade. Deus.” – afirma Lain, que ao se virar, na sua rua, vê Eiri. Retomamos, portanto, a acção do episódio anterior. Eiri ouviu as palavras ditas pela jovem e apresenta-se como sendo ele, sim. Lain observa-o. Surgem novamente as imagens do incidente nas linhas férreas. Ela pergunta-lhe se ele é Deus, e ele confirma. Eiri lança questões que estariam a ocorrer à heroína ao ver a sua figura. “Porque é que és Deus? Eu não entendo. Estás morto, não estás? Um humano morto. Alguém assim não poderá ser Deus, pode?”. Lain recorda as palavras de Chisa, da desnecessidade de possuir um corpo e que a morte é apenas o abandono da carne e Eiri reconhece-as. Recorda-se o momento do suicídio de Chisa e os intertítulos que estiveram tão presentes no início da série. A heroína assume que provocou uma evolução no protocolo que governa a Wired, ao que Eiri certifica que ela o fez mas que esse protocolo é apenas um acordo. Mas ela assume ter incorporado um código que opera num nível mais elevado, havendo então informação comprimida misturada com o protocolo. Eiri pergunta que informação, Lain responde as suas próprias memórias humanas e também os pensamentos, história, memórias e emoções de Eiri Masami. Este pergunta-lhe qual o significado de tudo aquilo. Lain consegue viver para sempre na Wired enquanto entidade anónima e é capaz de o governar com informação. O homem mutilado pergunta-lhe que nome se deve dar a tal pessoa, ao que a resposta é Deus. Mas ele contesta que tal não existe. A heroína, que fala de uma forma alterada como se estivesse dentro da Wired, assume que mesmo que ela fosse

omnipresente e conseguisse influenciar os outros, sem que ninguém a idolatrasse, que não seria nenhum Deus. Ele confronta-a com o tópico dos Knights, e posteriormente diz-lhe que ela não precisa dum corpo. Lain reage e exclama que tal é mentira.

No colégio, ao entrar na sala, a *shōjo* repara que ninguém a vê e que a sua carteira tinha desaparecido. A aula decorre normalmente e ela continua imperceptível para os demais. Fica confusa e fala sozinha sobre o facto de ela ser real e estar viva, de não entender como aquilo aconteceu, algo que ela tinha tentado evitar. Questiona-se se afinal é suposto ela não ter um corpo. Arisu, alterada, diz-lhe que sim, que ela não é necessária no mundo real. Deprimida, Lain sai do colégio e volta para casa. A sua casa surge abandonada, inclusive com as plantas domésticas mortas, indiciando a ausência prolongada da família Iwakura. O seu quarto está desarrumado e sem quaisquer máquinas. O pai surge à porta da divisão e despede-se dela, tratando-a por Miss Lain. Yasuo Iwakura diz-lhe que ela já deverá ter percebido o que se passa e que o seu trabalho está concluído, apesar de assumir não ter feito o suficiente por Lain. Ela poderá agora tornar-se o que quiser, na verdade, ela sempre foi livre. Ele confessa sentir alguma inveja por um ser como ela, e despede-se. Lain corre e pede-lhe para que não a deixe sozinha, ao que o pai responde que ela não está sozinha, e, se se conectar, que todos lhe vão dar as boas vindas – ela é esse tipo de ser.

Num espaço diferente, que é apelidado por uma voz como sendo o mundo de Lain, a heroína diz não estar sozinha (imagem 10.1). A voz pergunta-lhe se esta deseja fazer algo. Ela pergunta quem são os Knights e coloca a hipótese de terem sido eles a criar a sua própria falsa versão. Uma outra voz diz-lhe que ela consegue encontra-los. Eles teriam utilizado a rede humana invisível, o inconsciente colectivo, muito antes da existência da Wired. A voz pergunta-lhe o que quer fazer e a *shōjo* deseja saber quem são, uma vez que o Deus da Wired é um deus pois tem seguidores. Lain entra num canal.

Na Cyberia, Taro vê uma lista dos membros dos Knights nas notícias online e não entende o porquê.

Os homens de negro entram no escritório do executivo revelado e matam-no. Os outros dois Knights também surgem mortos. Nas notícias, dá-se

conta de um número de suicídios que ocorrem pelo mundo e que as investigações destes casos estão a decorrer.

Lain tinha-se conectado à Wired, estando sentada no chão enrolada em cabos que se ligam à sua própria pele através de ganchos (imagens 10.2 e 10.3). Os homens de negro entram no seu quarto e ela pergunta porque o fizeram. A resposta que lhe dão é a de que foi um pedido de um cliente. Lain conseguiu detectar todos os Knights do mundo e que os seus associados iriam agora descartá-los. A Wired não pode ser um mundo especial, ela apenas pode ser um terreno que funciona como um sub-sistema que reforça o mundo real e Lain também não poderia existir na rede, ali estaria em segurança. Quanto a Eiri Masami, eles mencionam que o seu programa de pensamento residual irá eventualmente ser banido da Wired, pois o seu cliente está a reescrever todo o código de Protocolo 7. Não há necessidade de haver deuses nem na Wired nem no mundo real. Um dos homens diz-lhe que ainda não perceberam o que ela é mas que a ama, perguntando-lhe se o amor não é uma emoção estranha.

Na sua rua, Lain pergunta a Eiri o que irá fazer, pois não terá mais ninguém que lhe reze. Ele assume que então não poderá ser um deus mas que não perdeu todos os seguidores. Enquanto houver um crente, é possível que ele continue a ser um Deus. Lain pergunta quem, Eiri responde-lhe que seria ela mesma. Seria por causa de Eiri que Lain conseguiria ser ela mesma, originalmente ela nasceu na Wired. Lain chama-o de mentiroso, mas ele prossegue: a Lain real é apenas um holograma, um homunculus de costelas artificiais, que nunca começou por ter um corpo. Lain continua a chama-lo de mentiroso. Lain teria uma família falsa, uma casa falsa, tudo falso. Eiri persuade a heroína a acreditar nele, que a ama. Que está sozinha mas que o tem a ele consigo, e que ela o poderá amar pois foi ele quem a enviou para o mundo real. Assume-se como seu criador. Pede-lhe que o ame (imagem 10.4). Lain ignora-o e fala da outra Lain, ao que Eiri lhe diz não ser outra, mas a sua real versão. Toca-lhe no ombro e Lain rejeita-o, dizendo-lhe que isso não era importante. Os cabos por cima de si rompem-se enquanto Eiri é projectado para trás.

## Layer: 11 – Infornography

Assistimos à personagem principal a conectar-se com cabos. Lain prepara-se para se ligar.

Este episódio é o que mais se destaca em termos de estilo audiovisual. O título é apresentado de forma diferente, com o uso de vários ecrãs que demonstram os títulos dos episódios passados.

Retomamos os intertítulos, que vão revelando imagens da casa abandonada da personagem principal. O intertítulo branco de letras pretas diz: “Não, não é nada tão ambíguo como “memória”.

Inicia-se uma música mais pesada e acelerada. Vários momentos são mostrados: as luzes da cidade, o olho de Lain, o ecrã do Navi, a entrada no canal por parte de Lain para procurar os Knights, várias palavras (tanto pixelizadas como não) como *inconvenient body*, *world out look*, *Basic distrust*, *electric wire*, *memory*, *alright*, *last update*, *software* e *hardware*, intercalado com intertítulos com as questões “Eu sou eu? Lain é Lain”, imagens da Cyberia e do incidente que lá ocorreu. A música acelera e imagens da cidade acompanham o ritmo. Com um espectro de cores alargado, são perceptíveis as imagens de cabos, de transeuntes, de carros, que acabam por dar lugar à recordação do suicídio de Chisa. A diferença é que Lain aparece no topo do prédio em causa, observando a colega a saltar. Surge a figura cristalizada da irmã vista previamente enquanto passa um texto sobre a complexidade das relações. Vemos Lain a caminhar junto com Chisa, e os intertítulos que mencionam o facto dela não precisar de estar ali. Arisu, as colegas, os homens de negro, JJ. “Think up different” surge, como se se tratasse de um anúncio a Navi’s, a outra Lain e a sua irmã. O distribuidor do Navi, e as pesquisas no ambiente surrealista que Lain fez. O rapaz atormentado pelo jogo virtual e o doutor internado. O pai viciado em computadores, a mãe apática e o homem da mochila. A professora e as crianças da Cyberia. O questionamento feito no escritório dos laboratórios que pôs em causa a identidade de Lain. Taro, que comenta tê-la visto na Wired, e a sua casa abandonada. O enlouquecimento da irmã e a alucinação de Lain quanto ao suicídio de uma rapariga nas linhas férreas. O beijo de Taro e a mensagem “Peeping Tom”. A explosão, o dispositivo de um dos homens de negro que rebenta e a cabeça de boneca de

Lain que cai no pavimento. O intertítulo “Come” e a aparição divina de Lain. Para resumir, faz-se um apanhado de todos os momentos que marcaram a série até agora, inclusive o aparecimento do extraterrestre e a entrega de Lain à sua família. Os momentos focados começam a centrar-se em Arisu. Surge a frase “Alice LOVE needs you” (imagem 11.1).

Lain, que se encontra mais ligada à máquina que nunca, deita-se no chão. Eiri surge e pergunta-lhe se está cansada. Lain diz que sim. Eiri elogia-a, pois ela instalou um emulador do Navi no seu cérebro, sendo perigoso sujeitar-se a tal quantidade de informação de uma vez. Lain pergunta se é uma máquina, pedindo que não a trate como tal. Eiri diz não ser sua intenção, trata-se apenas de um problema de software – é o que Lain é. Não é hardware. Ele explica-lhe que é um programa executável com um corpo.

Na rua, vestida apenas com a camisa de noite, Lain manda calar o *humming noise*. Vindo detrás de um poste, Lain vê uma transparência bizarra com o formato de um velho a surgir. Surge por trás dessa figura a Chisa. Lain tenta-se aproximar e fala-lhe da vez que a acompanhou a casa. Diz-lhe que percebe agora o que ela queria dizer. Um homem aparece e diz-lhe que é fácil morrer. Chisa refuta, em como não há nada de fácil em morrer. O homem, que tinha uma arma, sugere a Lain que ela já tem o instrumento para que o possa fazer. A arma surge na sua mão e o homem dá-lhe instruções. Ela não reage ao que ele lhe pergunta, com desprezo, se ela quer continuar no mundo real. Continua, afirmando que é injusto e que ela o chamou ali. Ele pressiona-a, os corpos não têm significado. A heroína discorda e Chisa chama-a para ela reparar no ambiente ao seu redor, agora apocalíptico.

No quarto de Arisu, esta fala com uma amiga através do Navi, para combinar um encontro com um rapaz para tentar solucionar o problema dos rumores dela com o professor. A porta do seu quarto abre-se. É o extraterrestre com a cabeça de Lain (imagem 11.2). Arisu fica em choque e pergunta-lhe o que lhe aconteceu. Lain diz-lhe que não foi ela a espreitar os seus segredos e que não os enviou para a Wired. Ela explica-lhe que a outra se parece com ela mas não é ela. Arisu pergunta-lhe do que está a falar. Lain diz-lhe que poderá não haver apenas uma Arisu também. Lain sabe que Arisu nunca acreditará, por isso fará como se nunca tivesse acontecido, têm-se esforçado para conseguir isso. Consegue agora fazê-lo sem dispositivos pois conseguiu

destruir as barreiras que dividiam os dois mundos. Por conseguir ir para qualquer parte, decidiu ir ter com ela. E desaparece, deixando Arisu perturbada.

No dia seguinte, Arisu chega ao colégio insegura mas percebe que ninguém se lembra do rumor relativo ao professor. Lain surge por trás, inexpressiva e acaba por sorrir de um forma pouco habitual (imagem 11.3).

## **Layer: 12 – Landscape**

Lain diz entender agora como funciona. Não sabia que o mundo seria assim tão simples. A heroína confessa sempre ter achado o mundo um sítio grande e assustador, mas que depois de entender tornou-se mais simples. Uma voz confirma que era como lhe tinha dito.

Na sala de aula, Lain socializa com as colegas enquanto Arisu está pensativa sobre o que se tem passado. A heroína olha para Arisu, que fica incomodada e desvia o olhar. Recebe uma mensagem. Lain havia lhe enviado a mensagem sem o uso de qualquer dispositivo. A mensagem continha a seguinte frase: “Devias apenas reescrever más memórias”. Quando acaba de ler a mesma, esta desaparece e Arisu olha para a amiga. Tem a certeza, assim, de que o que se havia passado no dia anterior acontecera de facto.

Lain surge pixelizada, num ecrã, enquanto explica que as pessoas só têm substância dentro da memória dos outros e por isso há vários “Eu” a existirem em simultâneo. Não havia muitas Lain, mas Lain estava dentro de todo o tipo de pessoas (imagem 12.1). O cenário muda para Cyberia, onde Taro está com um dispositivo ocular: era ele que via a heroína. Comenta com os amigos que beijou um anjo.

A cidade surge movimentada. Várias vozes ecoam chamando pelo nome da *shōjo* e esta aparece novamente no ecrã.

Em ambiente de noticiário alterado, um homem declara que o Protocolo 7 deverá permitir a partilha de informação sem limites entre a Wired e o mundo real. Quando inicia a apresentação da publicidade, repete várias vezes “Vamos todos amar Lain!” (imagem 12.2). Lain surge de novo no ecrã.

No cenário do suicídio de Eiri Masami, a voz-off diz que é possível traduzir todas as funções de um corpo por palavras e descritas por termos

materiais. A explicação prossegue, com mais dinamismo com a entrada de música e várias paisagens urbanas e de zonas de lazer. A voz-off diz: o corpo não é mais que uma máquina. Se as limitações físicas do corpo restringem a evolução humana, então seria como se a queda da espécie chamada Homem fosse já decidida por um Deus que não existe. A informação que há dentro dos humanos não é apenas aquela que eles adquirem enquanto indivíduos. Esta espécie está conectada aos seus antecessores e a informação é acumulada dentro de si. A voz-off explica que se essa informação não for partilhada, ela não então significado, não passando de meros dados. A Humanidade pode evoluir pelo seu próprio poder, mas para isso terão que descobrir primeiro o que de facto são. Originalmente estaríamos conectados uns aos outros, e tudo o que fez (a voz-off) foi pôr tudo como estava. Dirige-se agora a Lain e diz-lhe que foi isso o que ela fez e por isso pode fazer tudo o que quiser.

Lain observa o seu redor, de vestido amarelo que se agita ao vento. Observa as paisagens urbanas, desde os cabos de alta tensão aos arranha-céus.

Numa garagem, os homens de negro aguardam dentro do carro. Karl acende um cigarro. O seu colega pergunta porque está isto a acontecer, eles fizeram tudo o que havia sido mandado fazer. Karl responde que o cliente não foi o único a pensar que os Knights seriam um problema. O que significa que o cliente estaria em contacto com Eiri Masami. Karl coloca como hipótese Eiri ser o responsável de tudo. O colega fica chateado, pois Eiri está morto, mas Karl diz-lhe que não está morto, pois ter corpo ou não não faria a diferença. O cliente chega de carro e coloca uma pasta no chão. O colega de Karl pergunta-lhe se aquilo era o pagamento pelo serviço prestado, e que os havia usado. O cliente trata-se de Shinbashi, que lhes diz que interpretem como quiserem. Ele deseja que os dois desapareçam da zona, para um sítio onde não haja cobertura de satélite ou cabos de alta tensão. O colega diz não existir tal sítio, mas Shinbashi diz que terão que encontrar um sítio assim se vão fugir. Karl pergunta-lhe o que vai acontecer, quais serão os seus planos com a ligação da Wired ao mundo real sem dispositivos. Shinbashi responde que algo de maravilhoso irá acontecer. Shinbashi entra no carro e parte. O colega sofre um ataque através do dispositivo ocular e acaba por morrer. Karl vê a imagem de Lain no olho do colega e sofre também um ataque.

Arisu entra em casa de Lain e vai ao seu encontro no quarto. A casa foi vandalizada. A irmã mais velha ainda permanece na casa, ainda em transe. Arisu encontra Lain soterrada, ainda com cabos a conectá-la (imagens 12.3 e 12.4). Pergunta-lhe o que faz ali, ao que Lain responde que só tem estado a ver. Arisu confessa ter achado que tinha enlouquecido e questiona-a porque é que a deixou sozinha, tendo apenas ela ficado com as memórias. Arisu acha que Lain a odeia por ter deixado más memórias na sua consciência. Lain explica-lhe não se tratar de nada disso, ela é sua amiga mesmo sem se ter conectado, e que ela é a sua única amiga. Arisu não entende o que ela quer dizer com “conectar”, mas Lain acaba por se declarar. Conta que os humanos estavam conectados originalmente apenas ao nível inconsciente, e por isso os voltou a conectar. Arisu fica confusa por ter sido Lain a fazer tal, ao que a amiga lhe diz ser indiferente o que é real, pois ela esteve em ambos. Lain é um programa concebido para destruir a barreira entre os dois mundos. Arisu pergunta-lhe se ela é apenas um programa, ao que Lain declara que na verdade todos o são; todos são apenas aplicações. E que não há necessidade de haver corpos. Arisu estende-lhe então a mão e toca-lhe no rosto, e nega-lhe tal afirmação (imagem 12.5). Ela não consegue entender a totalidade do que Lain lhe conta, mas sente que está errada. O corpo de Lain está frio mas vivo, e o seu também. Lain sente a pulsação do coração de Arisu. Lain pergunta-lhe porque está a bater daquela forma. Arisu afirma que bate assim por estar com medo (imagem 12.6). Eiri intervêm e expressa que Arisu está assim por ter medo de perder o corpo; todas as sensações são causadas por impulsos que ocorrem cerebralmente. Lain dirige-se a Eiri, mas Arisu não o vê e não percebe com quem está a amiga a conversar. Eiri pergunta a Lain porque é que ela não se conecta à amiga se a ama, ao que a jovem não sabe responder. Eiri supõe que Lain tem um *bug*, então e que lhe dará um momento para resolver isso. Arisu vê uma mão fantasmagórica (imagem 12.7) a surgir em direcção a Lain. Lain diz que o que não compreende é ele, Deus. O que ele fez foi remover os dispositivos da Wired, como os telefones, a televisão, a rede, mas que sem esses ele não teria conseguido fazer nada. Eiri explica-lhe que sim, esses objectos acompanharam a evolução do Homem e que seres humanos que tenham avançado mais têm o direito de melhores capacidades. Lain pergunta-lhe quem lhe deu tais direitos, tal autoridade. E pergunta-lhe também se foi ele

sozinho que desenvolveu o programa cujo código sincroniza com a Terra uma frequência característica dentro do código do Protocolo 7, que iria elevar o inconsciente colectivo ao nível consciente. Eiri irrita-se e pergunta-lhe onde quer chegar, se ela lhe está a dizer que efectivamente existe Deus. Lain responde-lhe que não importa, se ele não tem corpo nunca entenderá. Ela levanta-se enquanto o questiona e todos os fios se soltam do seu corpo. Eiri insiste que é onipotente, que atribuiu a Lain um corpo no mundo real, um ego inclusive. Lain questiona-o que se assim for, o que será ele. Eiri Masami começa a tentar elaborar um corpo para si, suspenso no ar. O corpo que surge é deformado e inconstante (imagens 12.8 e 12.9). Lain não se impressiona e declara que a Wired não é a camada superior do mundo real. Dentro da Wired, ele poderia ser Deus mas isso não explica o que seria ele antes da criação da Wired. Ele terá apenas ocupado a posição para que a Wired chegasse a este ponto. Eiri rejeita a ideia e tenta esmagar as duas com um membro imperceptível e disforme. Lain continua a confrontá-lo, perguntando-lhe se para ele um corpo não tem qualquer significado. A heroína consegue então esmagar Eiri com todos os equipamentos que tinha à sua volta, matando-o.

### **Layer: 13 – Ego**

No ecrã pixelizado, surge Lain. Manifesta estar confusa novamente, perguntando-se se ela está lá ou cá e que cá sabe que está em todo o lado porque estão conectados. Pergunta ao espectador onde está a real Lain, mas responde à própria pergunta: não há Lain real pois existe apenas dentro de quem está consciente da sua existência. Mas quem fala neste momento é ela mesma, quem fala, quem será? – conclui.

Teremos em conta o título do episódio: Ego. Marilena Chaui revela sucintamente o que é o Ego<sup>19</sup>, do ponto de vista da Psicanálise:

« Ego ou o eu é a consciência, pequena parte da vida psíquica, submetida aos desejos do id e à repressão do superego. Obedece ao princípio da realidade, ou seja, à necessidade de encontrar objetos que possam satisfazer ao id sem transgredir

---

<sup>19</sup> Fonte: <http://www.cefetsp.br/edu/eso/filosofia/freudchai.html> (ver Webgrafia).

as exigências do superego. O ego, diz Freud, é "um pobre coitado", espremido entre três escravidões: os desejos insaciáveis do id, a severidade repressiva do superego e os perigos do mundo exterior. Por esse motivo, a forma fundamental da existência para o ego é a angústia. Se se submeter ao id, torna-se imoral e destrutivo; se se submeter ao superego, enlouquece de desespero, pois viverá numa insatisfação insuportável; se não se submeter à realidade do mundo, será destruído por ele. Cabe ao ego encontrar caminhos para a angústia existencial. Estamos divididos entre o princípio do prazer (que não conhece limites) e o princípio da realidade (que nos impõe limites externos e internos).

Ao ego-eu, ou seja, à consciência, é dada uma função dupla: ao mesmo tempo recalcar o id, satisfazendo o superego, e satisfazer o id, limitando o poderio do superego. A vida consciente normal é o equilíbrio encontrado pela consciência para realizar sua dupla função. A loucura (neuroses e psicoses) é a incapacidade do ego para realizar sua dupla função, seja porque o id ou o superego são excessivamente fortes, seja porque o ego é excessivamente fraco.»

Sendo Ego o título, tomaremos estas referências como pontos a ter em conta na presente análise. Sendo o último episódio e estando a acção no momento de confronto entre Lain e Eiri, verifiquemos o que o título querará dizer no final.

O episódio retoma um pouco da acção do episódio anterior, lembrando o esmagamento de Eiri.

Arisu está em estado de choque com o que acabou de assistir, acabando por arranhar a cara de Lain. Ela pergunta-lhe se estraga tudo o que tenta fazer por ela, e abraça-a para que se acalme. Arisu não consegue reagir. Lain pede perdão.

Um ecrã pixelizado surge com as palavras "All reset" e "Return" (imagem 13.1). Ouve-se um acesso à Wired e assiste-se a um retrocesso da acção.

A rua de Lain com as sombras manchadas é apresentada e o *humming noise* acompanha o ambiente. Lain já não sai de casa como faria, a família toma uma refeição como habitual mas Lain não está à mesa. O pai estranha a

o lugar vazio mas remete-se ao silêncio. No transporte, Lain também não surge. Inicia-se uma música num registo que ainda não havia sido utilizado na série, mais leve e animado.

Arisu chega ao colégio e as amigas aproximam-se para combinar a saída à noite. Arisu pega prontamente no telemóvel para mandar uma mensagem a alguém, mas apercebem-se que não há ninguém a quem mandar o convite. Julgam que está a falar de Chisa, que aparece viva e a caminho das aulas. Arisu apercebe-se então o que se passou com Lain. E comenta com as amigas que se não nos lembrarmos de nada então nunca chegou a acontecer.

Os meninos da Cyberia estão na rua, e Taro recebe um mail com o rosto de Lain a surgir por entre a interferência. Também eles não sabem de quem se trata. O distribuidor, que costumava ser atrevido com donas de casa, surge com uma filha a passear. Cruzam-se com Eiri Masami, que murmura querer despedir-se por o subestimarem. Os dois homens de negro são agora assistentes de reparação dos cabos que cobrem os céus da cidade.

O ambiente muda, acompanhado com o *humming noise*, e o intertítulo corta o fluxo narrativo. “O que não é lembrado nunca aconteceu. A memória é apenas um registo. Só é preciso reescrever esse registo.” Uma voz masculina diz, num tom irónico “Present day, Present time”. E surge Lain no meio de interferência.

Retoma-se a acção da mesma forma como se iniciam os episódios, com imagens da cidade. Neste momento não há qualquer voz-off.

Lain encontra-se sozinha numa cidade abandonada. Uma voz pergunta-lhe porque chora, se é porque apagou a sua memória da mente de todos. A voz consola-a dizendo que ninguém morreu e ninguém se magoou. É outra Lain que lhe fala. Ninguém a odeia. Lain balbucia mas o *seu doppelgänger*<sup>20</sup> diz-lhe que a informação sobre os mortos não está a ser espalhada pela Wired. Por isso, explica ela, não é preciso que ela esteja em nenhum sítio. Lain diz-lhe que está a soar a Eiri Masami, mas a *doppelgänger* diz-lhe que ele não chegou a existir e que, mesmo que exista, não terá mais ideias de que é Deus. Lain reflecte que se está em nenhum sítio agora, quem será ela própria. A *doppelgänger* esclarece-a que a Wired não é a camada superior do mundo real

---

<sup>20</sup> Termo utilizado por Steven Brown, que significa duplo ou cópia.

e que esse foi o erro que Eiri cometera (concluimos portanto que as duas realidades se cruzam e entrecruzam, não sendo simples a sua separação). A rede é um campo por onde passa a informação. No sítio onde a Lain se encontra, a informação não fica estagnada, pois ela funciona estando em movimento. As memórias das pessoas não serão apenas pessoais ou parte da história da Humanidade, nem mesmo nem o inconsciente colectivo. A *doppelgänger* pergunta-lhe se acha possível que os humanos pudessem criar um sítio onde pudessem armazenar memórias mais vastas. Lain responde que a *Wired* estava apenas ligada a outra coisa. Mas ao quê? A *doppelgänger* argumenta se será preciso as pessoas saberem tal coisa – elas conseguiram chegar longe sem o saber. Ainda que no mundo humano se reze a vários deuses, as pessoas convenceram-se que o mundo é assim mesmo. Lain não gosta do que ouve. A *doppelgänger* diz que de qualquer forma é “Lain” que o diz, ou seja ela mesma. A cópia recorda-se que, afinal, Lain não chegou a ser pessoa – é omnipresente, existe em todo o lado, observa silenciosamente tudo, Lain é Deus. Lain nega. A cópia diz-lhe que seria tudo muito mais simples se ela se torna-se Deus, e que tal é mais simples que ser humano. Ela continua a tentar persuadi-la. Lain grita e a cópia desaparece. O cenário é diferente, um espaço negro sem a presença de quaisquer adereços. Lain fica sem saber quem é.

Surge uma luz que ilumina Lain, vinda de cima. O pai chama-a (imagem 13.2). Ela tira o capuz de urso e está à mesa com o pai, com uma paisagem paradisíaca ao seu redor (imagem 13.3). O pai diz-lhe que já não é preciso ela usar o fato de urso. A filha pergunta-lhe se ele sabe o que ela fez. O pai pergunta-lhe se ela os ama, ao que a filha começa a soluçar. O pai promete fazer um chá<sup>21</sup> para a próxima vez, com algumas madalenas.

Repetem-se as imagens da cidade. O sinal de peões torna-se verde, ao contrário do habitual. A voz de Lain faz-se ouvir e diz que as memórias não são só do passado. Elas podem ser do agora ou de amanhã. Arisu surge acompanhada com o noivo, agora já adulta. Ela repara na Lain, que se encontra numa via aérea. Arisu cumprimenta Lain e pergunta-lhe se já se

---

<sup>21</sup> Napier aponta a utilização de contos como “Alice’s Adventures in Wonderland” (1865) e “Through the Looking-Glass” (1871) que fazem uma ligação directa à série em causa, como é por exemplo o caso da boca gigante que conversa com Lain.

conheciam. Lain cumprimenta-a com prazer e diz não se conhecerem (imagem 13.4). Dizem os seus nomes. Arisu despede-se e espera que a encontre um dia mais tarde. Depois de partir, Lain comenta que se poderão ver a qualquer momento.

No ecrã pixelizado, Lain surge com a mensagem de que está “aqui” e que portanto estará com ela para sempre.

Ao eliminar a sua própria identidade, Lain resolve os danos feitos nos dois mundos. Esta referência funciona como crítica ao facto de certas informações terem sido eliminadas dos manuais escolares, sobre a guerra do Pacífico. Reescrever o final, para que este seja mais feliz, é apresentado como ironia mas também tragédia<sup>22</sup>.

O *humming noise* encerra o episódio, com os cabos que se cruzam no céu como última imagem (imagem 13.5).

Compreendemos agora o título “Ego” para esta última *layer*. Lain adquiriu um ego, no equilíbrio que esta exige entre o id e o superego. A heroína ganhou e construiu uma consciência sobre si mesma. Eiri Masami, na sua loucura, não conseguira fazer o mesmo que Lain, pois o antagonista não conseguia manifestar qualquer estabilidade, nem mesmo na criação de um corpo para si mesmo.

Chegamos ao fim da série com a seguinte consideração: Eiri Masami criou um esquema para que, desde o início, Lain seguisse este percurso. Percurso esse que podemos apelidar de *hero's journey*. Ou seja, e suncintamente, toda a história e intervenientes, como a família e empresa Tachibana, foram planeados e recrutados por Masami para levar Lain a procurar a verdade sobre si mesma.

Para além desta reflexão, pormenores são acrescentados. No segundo episódio da série, quando o pai monta o Navi e Lain inicia sessão, o progenitor ri-se afirmando que ela já poderia gabar-se aos amigos (“You can show off to you friends now”). De acordo com a expressão inglesa, e o riso que é seguido, poderá ser considerado como outro indício de que o pai saberia da relação especial que filha teria com a Wired. Mesmo antes disso, no comboio

---

<sup>22</sup> Napier, p. 118.

barulhento de que a Lain se queixa, a ambiguidade que existe na sua reclamação faz com que o espectador, apenas no final da série, reconsidere o barulho de que fala. Ela estava a referir-se ao excesso de informação que corria naqueles cabos axiais que observava. Tanto o é que todos os passageiros olham para Lain quando esta expressa o seu desagrado. A ligação de Lain com a Wired é de si inconsciente, pois desde o início que se assiste às alucinações e expressões de significado pouco delineado.

## **Créditos iniciais**

A introdução aos episódios é feita através de um segmento de dois minutos que conta com a música “Duvet”, da banda musical Bôa. Nos episódios vistos na presente análise não se faziam incluir os créditos iniciais e finais, pelo que estes são analisados fora da sequência da série. Todavia, a série original incluía sempre os créditos, antes do início e após a acção.

Inicia-se com interferência azul, interrompida por uma voz-off que diz o que aparece a ser escrito num ecrã branco com letras vermelhas, seguido de um riso irónico: “present day, present time”. A interferência é retomada, surgindo agora Lain de forma pouco nítida. Ao som da música, Lain aparece em diferentes partes de uma cidade, sempre com a presença de corvos<sup>23</sup>. Estes, poisados nos já conhecidos cabos, passam em bando pela heroína. Voam em direcção a outros cabos.

Na China e no Japão, os corvos são símbolo da gratidão filial. É considerado um mensageiro divino e tem uma função profética. Na alquimia associa-se o corvo à fase de putrefacção.

Passa-se para os ambientes virtuais das palavras holográficas e do ruído visual dos ecrãs escritos. De seguida, a imagem de Lain surge numa televisão, vista por várias mulheres numa sala de estar. Noutro local, surge na televisão de uma criança que joga entusiasticamente consola enquanto a mãe se encontra na cozinha. A telepresença manifesta-se novamente numa

---

<sup>23</sup> O símbolo do corvo representa o misticismo e o poder. O corvo é tido como uma mensageiro divino, segundo “Dicionário dos símbolos”, de Chevalier, J. e Gheerbant, A. , Editorial Teorema Ltd., 1982.

televisão, agora diante de um casal que se beija. Enquanto todos estes momentos decorrem podemos ouvir a letra cantada da música:

And you don't seem to understand  
A shame you seemed an honest man  
And all the fears you hold so dear  
Will turn to whisper in your ear  
And you know what they say might hurt you  
And you know that it means so much  
And you don't even feel a thing

I am falling, I am fading  
I have lost it all

And you don't seem the lying kind  
A shame then I can read your mind  
And all the things that I read there  
Candle lit smile that we both share  
and you know I don't mean to hurt you  
But you know that it means so much  
And you don't even feel a thing

I am falling, I am fading, I am drowning  
Help me to breathe  
I am hurting, I have lost it all  
I am losing  
Help me to breathe<sup>24</sup>

Bôa – Duvet

Lain volta ao cenário citadino, que sobe uma passagem aérea pedonal, intercalado ainda com imagens virtuais de Lain, que parece cantar o refrão da música. Na passagem, Lain perde o gorro (que tem o símbolo do urso) devido ao vento. Lain repara num corvo que voa por cima da passagem e o cenário toma tons cinzentos. O tempo pára: o corvo pára em pleno voo e o gorro fica suspenso no ar enquanto Lain continua a caminhada. Os créditos iniciais

---

<sup>24</sup> Letra consultada em <http://songmeanings.com/songs/view/40221/> (última consulta: Agosto de 2013)

terminam com a face de Lain no quadro. Ela transmite dor, resignação e tristeza.

## **Créditos finais**

Os créditos finais resumem-se, em termos visuais, a um afastamento da visão sobre Lain, deitada sobre cabos, como se estivesse aconchegada num ninho.

Esta imagem funciona como uma metáfora do conforto encontrado na tecnologia. Uma das interpretações possíveis que poderemos fazer remete para a ligação que a juventude tem com a tecnologia e o afastamento emocional com os demais que ocorre nesse processo, sendo este um dos temas que constitui a série e que é posto em evidência através de personagens como Taro.

## **A utilização do som em *Serial Experiments Lain***

Sendo um exemplo da animação japonesa, *Serial Experiments Lain* cria um dualismo entre real e virtual, conseguido por certas referências visuais, bem como toda a construção sonora feita em torno de cada episódio.

Tal é observável, escutado, atrás das mudanças sonoras consoante o espaço onde decorre a acção. O silêncio é predominante, fazendo com que as sonoridades e música elevem os momentos mais etéreos.

No “mundo real” o silêncio predomina, sendo rasgado frequentemente pelo som de correntes eléctricas, percorrendo a rede de fios que cobre a cidade.

No “mundo virtual”, predominam sons electrónicos e músicas ambiente etéreas. Enquanto espectador, é inteligível que a verdadeira acção decorre do outro lado da realidade do mundo físico de Lain.

Sendo este *anime* enquadrado no género da ficção científica *cyberpunk*<sup>25</sup>, podemos dizer que há uma relação ainda mais particular

---

<sup>25</sup> Aproveitamos este momento para reavivar o conceito de ficção científica *cyberpunk*, à luz dos artigos *What is Cyberpunk?*, de Rudy Rucker, e *Cyberpunk e Pós-modernismo*, de Adriana

relativamente ao som. Recorreremos agora, então, a William Whittington que afirma, segundo Thomas Van Parys, no seu livro “Sound Design and Science Fiction”, que o som se está a tornar cada vez mais agressivo na produção de significado e que a ficção científica tem sido um campo de experimentação nesse sentido. Em *Serial Experiments Lain* podemos discutir como a relação imagem/som se constrói, não havendo uma subordinação propriamente dita por parte das imagens, uma vez que as imagens são frequentemente estáveis e sem grandes movimentações.

Michel Chion, compositor e colaborador da “Cahiers du Cinema”, fala-nos de “ilusão audiovisual”, na obra “Audio-Vision – Sound on Screen”. Nesta ilusão, contamos com o “valor acrescentado” (traduzido de “added value”) do som, que acrescenta um valor expressivo e informativo à obra audiovisual. Chion inclusive menciona que, falsamente julgado, se diz que este valor do som surge tão naturalmente que nem se sente necessidade para a sua existência, pois duplica a mensagem já veiculada e está relacionada com a sincronicidade. No entanto já sabemos que o som, mesmo que pareça redundante, funciona como um pano de fundo, como diria João Mário Grilo, que reconforta a experiência fílmica. Chion sublinha, todavia, que este valor acrescentado é remetido primeiramente para o vococentrico, tendo em conta a natureza comunicativa do Homem. O som da fala, das palavras, da conversa perceptível é o que chama mais à atenção do espectador.

*Serial Experiments Lain* joga com o que o som veio possibilitar às obras audiovisuais: o próprio silêncio. E neste caso, segundo Chion, é necessário preparar o espectador para tal, dar-lhe um contexto. Por exemplo, sempre que Lain sai de casa, escutamos os seus passos, pelo meio do *humming noise*. O silêncio é geralmente definido por este som monocórdico e repetitivo. Isto

---

Amaral. Segundo Rucker, o termo surgiu na descrição que Gardner Dozois fez da obra *Neuromancer* de William Gibson. Mas segundo Amaral, o termo foi utilizado em 1983 por Bruce Bethke, apontando Gibson como o criador do termo “cyberspace” (Amaral; 3, 2003). Dozois e Bethke influenciaram-se mutuamente naquela época, pelo que se torna incerto onde é que o termo surgiu. Rucker recua um pouco mais e define ainda o que é o *punk* – nos anos 60 havia uma divisão social nítida entre o estilo considerado “comum” e o estilo alternativo onde o *punk* se enquadrava, criticando a postura dissimulada que alguns movimentos *hippies* tinham sobre os *punks*. Na década de 70, as diferenças atenuaram-se. Rucker define o *punk* como sendo rápido e denso, e são estas características que o ligam a *cyber*. E portanto a ficção científica *cyberpunk* concerne-se com a informação a um nível de complexidade elevado mas acessível: “Thus one sees cyberpunks reading a lot: a lot of science and a lot of fiction. Raising the level.” (Rucker, 1986: 5 – 6).

traduz-se numa sensação de desconforto e relembra que, mesmo que a cidade esteja aparentemente deserta, o *humming noise* denuncia uma actividade humana escondida e permanente. Este som acaba por ser um “anempathic effect”, pois ocorre sempre independentemente da acção, seja violenta ou não. Na Wired assiste-se ao oposto. O acompanhamento musical dinamiza as cenas de acordo com uma certa sincronização.

### ***Aplicação da teoria de Joseph Campbell – The Heroe’s Journey/ A Jornada do Herói***<sup>26</sup>

Segundo Joseph Campbell, existe uma maneira única de contar histórias. Campbell definiu essa forma através da teoria do monomito. Este fornece um mapa psicológico que permite ao espectador e ao investigador compreender melhor o percurso que o herói, ou heroína, tem de percorrer. Todas as histórias possuem uma estrutura comum, e essa estrutura encontra-se dos mitos aos filmes.

**Call to adventure** – (*Layer: 01 – Weird*) Lain toma conhecimento do suicídio de Chisa Yomoda, pelo que as colegas dizem-lhe para verificar se não recebeu um e-mail da recém-falecida.

« This first stage of the mythological journey – which we have designated the “call to adventure” – signifies that destiny has summoned the hero and transferred his spiritual center of gravity from within the pale of his society to a zone unknown. This fateful region of both treasure and danger may be variously represented: as a distant land, a forest, a kingdom underground, beneath the waves, or above the sky, a secret island, lofty mountaintop, or

---

<sup>26</sup> Apesar de existirem traduções dos termos utilizados por Joseph Campbell (vide <http://leandromarshall.files.wordpress.com/2012/05/joseph-campbell-o-heroi-de-mil-faces1.pdf>), optou-se por manter os termos originais.

profound dream state; but it is always a place of strangely fluid and polymorphous beings, unimaginable torments, superhuman deeds, and impossible delight. »

(Campbell, 1993: 58)

Na estrutura enunciada na obra de Campbell, consideramos portanto que Chisa é a “herald” (isto é, a mensageira) que, pelo seu aparecimento, faz o chamamento do herói, ou seja, a Lain. Esta mensageira possui características particulares:

« The herald’s summons may be to live, as in the present instance, or, at a later moment of the biography, to die. It may sound the call to some high historical undertaking. Or it may mark the dawn of religious illumination. As apprehended by the mystic, it marks what has been termed “the awakening of the self.” [...] But whether small or great, and no matter what the stage or grade of life, the call rings up the curtain, always, on a mystery of transfiguration – a rite, or moment, of spiritual passage, which, when complete, amounts to a dying and birth. The familiar life horizon has been outgrown; the old concepts, ideals, and emotional patterns no longer fit; the time for the passing of a threshold is at hand. »

(Campbell, 1993: 51)

« [...] Or the herald is a beast [...], representative of the repressed instinctual fecundity within ourselves, or again a veiled mysterious figure – the unknown. »

(Campbell, 1993: 53)

**Refusal of call** – Em determinado momento considerou-se que Lain recusaria o chamamento, por receber o e-mail e não lhe ligar. Todavia, de seguida pede ao pai um novo Navi, o que derrubou a consideração feita.

« The myths and folk tales of the whole world make clear that the refusal is essentially a refusal to give up what one takes to be one's own interest. »

(Campbell, 1993: 59 – 60)

**Supernatural aid – (*Layer: 01 – Weird*)** Depois de Lain verificar que recebeu o e-mail de Chisa, a heroína pede ao pai que lhe ofereça um novo Navi, para que esta possa falar com uma “amiga”.

« For those who have not refused he call, the first encounter of the hero-journey is with a protective figure [...] who provides the adventurer with amulets against the dragon forces he is about to pass. »

(Campbell, 1993: 69)

« Not infrequently, the supernatural helper is masculine in form. In fairy lore it may be some little fellow of the wood, some wizard, hermit, shepherd, or smith, who appears, to supply the amulets and advice that the hero will require. The higher mythologies develop the role in the great figure of the guide, the teacher, the ferryman, the conductor of souls to the afterworld. »

(Campbell, 1993: 72)

« The hero to whom such a helper appears is typically one who has responded to the call. The call, in fact, was the first announcement of the approach of this priest. »

(Campbell, 1993: 73)

**Crossing the first threshold – (*Layer: 03 – Psyche*)** Lain encontra-se no comboio a caminho da escola quando uma voz a chama e inicia um diálogo com a heroína. Aqui consideramos ser o passar do limite em que a heroína se encontra em plena acção, falando com uma voz que apenas ela consegue ouvir. Sabemos que se trata do “deus” da Wired, com quem Lain mais tarde

terá uma relação mais próxima. A partir deste ponto, as alucinações (ou deveremos dizer ligações com a Wired) intensificam-se, passando para o domínio da escuta de vozes.

« [...] the hero goes forward in his adventure until he comes to the “threshold guardian” at the entrance to the zone of magnified power. Such custodians bound the world in the four directions – also up and down – standing for the limits of the hero’s present sphere, or life horizon. Beyond them is darkness, the unknown, and danger; just as beyond the parental watch is danger to the infant and beyond the protection of his society danger to the member of the tribe. »

(Campbell, 1993: 77 – 78)

**Belly of the whale** – (*Layer: 04 – Religion*) no episódio anterior, Lain encontrará no seu cacifo um chip denominado Psyche. Procurou saber junto do pai e de alguns jovens, nomeadamente Taro, da Cyberia informações sobre aquele chip. Taro deu-lhe algumas explicações, pois Lain não sabia qual o seu propósito nem tão pouco instalar o mesmo. No final deste episódio, Lain cumprimenta a irmã mais velha de uma forma invulgar para a sua maneira de ser, indiciando uma mudança na heroína. No episódio seguinte, *Layer: 04 – Religion*, as primeiras imagens mostram Lain no chão, a estudar sobre computadores, num quarto agora cheio de dispositivos e componentes associados ao computador. Este quarto já nada tem a ver com o quarto que vimos no início da série. Lain está agora determinada a conhecer a Wired e a melhorar o Navi.

« The idea that the passage of the magical threshold is a transit into a sphere of rebirth is symbolized in the worldwide womb image of the belly of the whale. The hero, instead of conquering or conciliating the power of the threshold, is swallowed into the unknown, and would appear to have died. »

(Campbell, 1993: 90)

« This popular motif gives emphasis to the lesson that the passage of the threshold is a form of self-annihilation. »

(Campbell, 1993: 91)

**Road of trials** – (*Layer: 04 – Religion – Layer: 08 – Rumors*) Phantoma, Knights e as conversas com a boneca, a máscara, a mãe e o pai. Estamos portanto a falar de figuras de impacto para o Eu, através dos valores sociais e culturais que representam (a boneca representa os valores inocentes que são transmitidos na infância; a máscara representa a influência histórica e cultural da humanidade no geral, evidenciando o culto às representações divinas e religiosas; a mãe e o pai enquanto autoridades basilares). Professor Hodgeson também é uma personagem que faz Lain reflectir sobre os aspectos relacionados com a Wired. O confronto no escritório do laboratório Tachibana é um dos momentos mais reveladores para Lain. Na *Layer: 08 - Rumors*, Lain confronta-se com a sua cópia da Wired, a que provocara tantos transtornos com Arisu.

« Once having traversed the threshold, the hero moves in a dream landscape of curious fluid, ambiguous forms, where he must survive a succession of trials. [...] It has produced a world literature of miraculous tests and ordeals. The hero is covertly aided by the advice, amulets, and secret agents of the supernatural helper whom he met before his entrance into this region. Or it may be that he here discovers for the first time that there is a benign power everywhere supporting him in his superhuman passage.»

(Campbell, 1993: 97)

**Meeting with the Goddess** – (*Layer: 07 – Society*) a personagem principal, uma vez que desenvolve uma relação de romance com a amiga, entrando precisamente no perfil da *shōjo*, encontra neste episódio a deusa. Arisu mostra preocupação por Lain, no topo do prédio da escola, referindo-se ao incidente da discoteca. A heroína fica algo envergonhada com a demonstração de afecto de Arisu, que surge sem anúncio ao seu lado no topo do prédio.

« The ultimate adventure, when all the barriers and ogres have been overcome, is commonly represented as a mystical marriage [...] of the triumphant hero-soul with the Queen Goddess of the World. »

(Campbell, 1993: 109)

**Temptation** – (*Layer: 10 – Love – Layer: 11 – Infornography*) Eiri Masami explica a Lain que esta nasceu na Wired e que todos os que conhece em seu torno são uma farsa. Eiri tenta persuadir Lain para que esta o adore, pois assim ela poderá permanecer a “lenda da Wired”. Portanto, tenta persuadir Lain a ficar do seu lado, para que este continue a permitir, supostamente, a sua existência. De seguida é tentada a suicidar-se por um indivíduo, mais uma representação de Eiri, enquanto a verdadeira Chisa lhe diz que tal acto não é agradável. Para Campbell, a tentação geralmente vem na forma de uma mulher, mas não é obrigatório que tal assim seja.

**Atonement with the Father** – (*Layer: 9 – Protocol e Layer: 10 – Love, Layer: 12 e Layer 13*) Após as aparições abstractas de Eiri, e a presença constante da sua voz no pensamento de Lain, este apresenta-se à heroína como sendo o deus criador da sua existência, a quem Lain deverá amar pois detém o poder sobre a heroína (o que mais tarde se descobrirá ser mentira). Há um primeiro confronto, apenas a nível verbal, quando Eiri se apresenta (*Layer: 9 e Layer: 10*) e posteriormente o confronto final, já físico, no final da série (*Layer: 12 e Layer: 13*). Eiri acaba por se apresentar como o superego.

« The problem of the hero going to meet the father is to open his soul beyond terror to such a degree that he will be ripe to understand how sickening and insane tragedies of this vast and ruthless cosmos are completely validated in the majesty of Being. The hero transcends life with its peculiar blind spot and for a moment rises to a glimpse of the source. He beholds the face of the father, understands – and the two are atoned. »

(Campbell, 1993: 147)

**Apotheosis** – (*Layer: 10 – Love*) Poderemos enunciar neste episódio o primeiro momento da sua apostheosis, quando a heroína já tem a capacidade de se ligar à Wired para aniquilar os Knights. Lain, ainda que com uma aparência sem vida, mostra-se nas suas plenas capacidades mentais.

**The ultimate boon** – (*Layer: 13 – Ego*) Lain, ao pôr a descoberto as intenções de Eiri Masami, conseguiu desfazer todos os males feitos, desde o suicídio de Chisa à existência dos rumores sobre Arisu, ao eliminar a memória de todos sobre a sua própria existência. Lain fica isolada.

« The ease with which the adventure is here accomplished signifies that the hero is a superior man, a born king. Such ease distinguishes numerous fairy tales and all legends of the deeds of incarnated gods. Where the usual hero would face a test, the elect encounters no delaying obstacle and makes no mistake. »

(Campbell, 1993: 173)

**Refusal of return** – (*Layer: 13 – Ego*) Uma vez que o mundo de Lain é de facto o mundo virtual, a heroína não quer permanecer no seu mundo onde se sente sozinha.

« When the hero-quest has been accomplished, through penetration to the source [...] the adventurer still must return with his life-transmuting trophy. The full round, the norm of the monomyth, requires that the hero shall now begin the labor of bringing the runes of wisdom [...] back into the kingdom of humanity, where the boon may redound to the renewing of the community, the nation, the planet, or the ten thousand worlds.

But the responsibility has been frequently refused. »

(Campbell, 1993: 193)

**Magic Flight** – Inexistente, uma vez que a heroína não foge com o seu poder.

**Rescue from without** – (*Layer: 13 – Ego*) Quando Lain elimina a sua cópia, que possuía um discurso idêntico ao do antagonista, ela fica sozinha no escuro, questionando-se quem será então. Surge sobre si uma luz, de onde surge a face do pai de Lain. Este tranquiliza-a e diz-lhe que já não precisa de usar o fato de urso. Podemos relacionar o surgimento do pai nesta forma com o cenário anterior, em família, quando Yasuo comenta com a esposa que iria chegar uma encomenda.

« The hero may have to be brought back from His supernatural adventure by assistance from without. That is to say, the world may have to come and get him. For the bliss of the deep abode is not lightly abandoned in favor of the self-scattering of the wakened state. [...] an apparent rescue is effected, and the adventurer returns. »

(Campbell, 1993: 207)

**Crossing the return threshold** – (*Layer: 13 – Ego*) Lain, em voz-off, comenta a conclusão que tira: que as memórias não são só do passado, mas também do presente e futuro.

« The two worlds, the divine and the human, can be pictured only as distinct from each other – different as life and death, as day and night. The hero adventures out of the land we know into darkness; there he accomplishes his adventure, or again is simply lost to us, imprisoned, or in danger; and his return is described as a coming back out of that yonder zone. Nevertheless – and here is a great key to the understanding of myth and symbol – the two kingdoms are actually one. [...] The values and distinctions that in normal life seem important disappear with the terrifying assimilation of the self into what formely was only otherness. »

(Campbell, 1993: 217)

**Master of the two worlds** – (*Layer: 13 – Ego*) A heroína encontra-se com Arisu, agora crescida, na cidade. Lain ainda permanece com a mesma

aparência física que já conhecíamos. A *shōjo* ganhou a capacidade de permanecer em ambos os mundos, podendo falar com a sua amiga mesmo sem que ela se lembre de si.

« Freedom to pass back and forth across the world division, from the perspective of the apparitions of time to that of the casual deep and back-not contaminating the principles of the one with those of the other, yet permitting the mind to know the one by virtue of the other, yet permitting the mind to know the one by virtue of the other – is the talento of the master. The Cosmic Dancer, declares Nietzsche, does not rest heavily in a single spot, but gaily, lightly, turns and leaps from one position to another. »

(Campbell, 1993: 229)

**Freedom to live** – (*Layer: 13 – Ego*) A acção termina com uma frase da heroína que traduz a sua liberdade: “estou aqui, por isso vou estar aqui para sempre”.

« The goal of the myth is to dispel the need for such life ignorance by effecting a reconciliation of the individual consciousness with the universal will. And this is effected through a realization of the true relationship of the passing phenomena of time to the imperishable life that lives and dies in all. »

(Campbell, 1993: 238)

### **Divisão dos actos**<sup>27</sup>

**I Acto** – Termina em fade-out, quando Lain reflecte sobre a Psyche que acabara de receber, na *Layer 03 – Psyche*.

---

<sup>27</sup> A divisão dos actos apresentada na tabela em anexo serve de referência apenas para indicar em que ponto é iniciado o acto, pelo que, por exemplo, o acto II é apresentado como sendo a partir da *Layer: 03 – Psyche*, no entanto até meio do episódio ainda se considera ser o acto I.

**II Acto** – Inicia-se na *Layer 03 – Psyche* e termina sensivelmente a meio da *Layer: 12 – Landscape*, com a morte de Karl e do colega.

**III Acto** – Inicia-se com a visita de Arisu a casa de Lain, na *Layer: 12 – Landscape* e termina no fim da *Layer: 13 – Ego*, com Lain a concretizar a promessa de que estará “ali” para sempre.

### ***Análise da personagem principal: Lain***

Iwakura Rein, conhecida também por Lain, é uma rapariga de 13 anos, introvertida e que é claramente diferente das suas colegas de escola.

Já à partida compreende-se que a narrativa trata de uma estudante que está em conflito com a *Wired*, equivalente à nossa Internet, e daí a série entrar no género *cyberpunk*. Neste caso em particular trata-se de uma *shōjo*.

Na cultura japonesa, uma *shōjo* representa a jovem que está entre a idade infantil e a idade adulta, sendo a margem dos sete aos dezoito. A *shōjo* não tem qualquer permissão de expressar a sua sexualidade uma vez que, de acordo com as regras sociais japonesas, é sexualmente imatura mesmo após a menarca. Consequentemente, como é vista como até tardiamente como não-emancipada, é uma grande consumidora dos objectos denominados *kawaii*, produtos da cultura popular que o autor Steven Brown chama de “queridos”. Temos como exemplo a constante presença de ursos em torno da personagem. A *shōjo* privilegia as relações humanas devido à sua sensibilidade naive. Privilegia em particular as relações do mesmo sexo, por vezes levando a romances homossexuais, resultantes das repressões sexuais e do distanciamento relativo ao sexo oposto. Esta tendência está presente implicitamente na sua relação com Arisu.

Steven Brown apresenta da seguinte forma a sua observação quanto a Lain:

« [...] *Serial Experiments Lain* tells the story of a thirteen-year-old girl named Iwakura Rein (a.k.a.

Lain) who struggles with her status as a “*shōjo*” in the realm of cyberspace. The figure of the *shōjo* typically describes a girl who (a) occupies the liminal stage between childhood and adulthood (approximately seven to eighteen years of age); (b) is not permitted to express her sexuality (even if physically mature) because she is “socially considered sexually immature”; and (c) is the avid consumer [...] of popular culture and merchandise that might be described as “cute” (*kawaii*) and that appeals to the *shōjo*’s sensibility which privileges human relationships (especially close same-sex friendships and romances), emotions, and psychological interiority.»

(Brown, 2010: 161 – 162)

A definição que Brown apresenta sobre o conceito de *shōjo* em comparação com a personagem principal é válida, todavia não conseguimos concordar na totalidade com esta passagem. Após a visualização de toda a série, compreende-se que o que foi contado não foi o problema de uma *shōjo* no ciberespaço. Esta é uma visão redutora e estereotipada do que Lain de facto nos tenta transmitir. Lain é uma jovem que se funde gradualmente na Wired, em que os elementos *kawaii* são uma referência de inocência e de auto-defesa do mundo exterior a Lain. Sendo esta software, não a poderemos reduzir a *shōjo*, poderemos defini-la resumidamente como a síntese da relação entre o Homem, a tecnologia e o mundo. Ela transmite nas treze *layers* as várias faces dessa relação, do prazer (quando conversa calmamente na Wired com os Knights) ao medo (quando assiste à morte das crianças ligadas ao projecto do Professor Hodgeson ou quando se encontra sozinha no seu mundo na rede).

Ainda sobre a utilização da figura do urso na série, Susan Napier (118; 2002) sugere ainda, sobre a insistência da utilização da figura inclusive no vestuário da personagem, que a figura funciona como escape à realidade e que a sua utilização acaba por funcionar como a constante referência à cultura *shōjo* contemporânea.

Na entrevista, previamente referida, ao produtor e ilustrador da série, estes afirmam ter tido um particular cuidado com a forma como os olhos da

personagem eram desenhados. Pretendiam que o seu olhar transmitisse determinação, apesar da sua insegurança, e mistério. O produtor Ueda afirma que até mesmo o corpo que Lain possui pode não ser real, tal como tudo o resto que a rodeia. Ela apenas pode ser assertiva sobre a sua existência pela força de vontade que possui. Caso contrário, a personagem iria fraquejar. De facto, mesmo quando a heroína se perde na rede e o seu corpo parece estar sem vida, ela actua com grande determinação seja na Wired e também no plano físico quando regressa a si.

Lain possui uma capacidade apontada por Brown chamada de telepresença<sup>28</sup>. Esta capacidade, permitida pela tecnologia, faz com que a heroína esteja noutra sítio que não o sítio onde de facto está. Este efeito dá a sensação ao próprio e aos outros de omnipresença. O autor dá como exemplo as teleconferências ou mesmo o uso robótico à distância na medicina e em ambientes perigosos, como um campo de minas. Brown sugere que as dúvidas de Lain surgem com a telepresença e o dilema pós-humano que ele suscita da fraca separação entre físico e virtual. Mas no presente trabalho crê-se que as dúvidas sejam de um foro diferente, o Corpo e o que ele representa, apesar não excluirmos a telepresença como elemento no discurso sobre o mesmo.

Definimos o arco da personagem e entendemos de que forma a narrativa e a personagem se influenciam mutuamente. Lain tem uma determinada caracterização (madeixa do lado esquerdo com uma cruz, roupas discretas, referências a ursos), sendo esta um aspecto humano da personagem que o define enquanto ser humano. O outro lado da personagem, a profundidade da personagem, que se traduz num ser moral que, com o correr da narrativa, se modifica e toma decisões. Essas decisões, por sua vez, vão definindo a sucessão de eventos na narrativa, numa relação simbiótica. Portanto os actos de Lain definem-na, resultado da pressão que a narrativa exerce nela para haja uma decisão por parte da personagem. McKee (1999) aponta:

---

<sup>28</sup> Lev Manovich explica o que se entende por telepresença na obra "The Language of New Media": "(...) the experience of daily navigating the Web also involves telepresence on a more basic level. By following hyperlinks, the use "teleports" from one server to another, from one physical location to the next".

« The function of structure is to provide progressively building pressures that force characters into more and more difficult dilemmas where they must make more and more difficult risk-taking choices and actions, gradually revealing their true natures, even down to the unconscious self.

The function of character is to bring to the story the qualities of characterization necessary to convincingly act out choices. Put simply, a character must be credible [...]. Each must bring to the story the combination of qualities that allows an audience to believe that the character could and would do what he does. »

(McKee, 1999: 106-107)

Estes não são os únicos aspectos a satisfazer. A personagem em si tem necessidades. Essas necessidades em Lain funcionam então da seguinte forma: a necessidade da história ou extra-pessoal faz com que a heroína esteja envolvida directa ou indirectamente num problema que terá relevância para o seu próprio ser, que no caso será as manifestações na Wired por parte da colega que se suicidou; a necessidade psicológica ou intra-pessoal que diz respeito apenas a Lain, que tenta perceber a sua ligação com a Wired e a sua própria personalidade nessa relação; e finalmente a necessidade moral ou inter-pessoal, onde envolvemos as outras personagens e se traduz na procura da satisfação da necessidade pessoal, como a confrontação com os outros, nomeadamente os pais e Eiri Masami, para descobrir a sua entidade.

Robert McKee define ainda que a personagem têm a capacidade de ultrapassar as dificuldades e alcançar o seu objectivo, pelo que a personagem é assombrada por um dado evento até que o consegue ultrapassar. E irá ultrapassá-lo para lá da expectativa do espectador. Lain também puxa à empatia da audiência, uma vez que a luta dela poderá levar o espectador ao reconhecimento de uma situação pessoal equivalente. Ou seja, identificamo-nos com as personagens e com os seus conflitos. Neste caso, levanta-se a questão da identidade no mundo virtual, de quem é o Eu virtual e de como faz a gestão dessa identidade entre a realidade física e a realidade virtual. Lain apresenta-se como a boa da história, e proporcionalmente temos o antagonista

que é mau, sendo o Eiri Masami. Este antagonista desempenha o papel de aliado, dissimulado, para que Lain resvale no seu plano cibernético.

Uma das particularidades que é possível verificar em algumas das imagens utilizadas, em *Visual Experiments Lain*, é a utilização da frase “close the world, open the next”, em que “open the next” se encontra visualmente invertido. Tomando o jogo de inversão nesta frase emblemática na série, resolveu-se aplicar este ao próprio nome da nossa personagem principal, Lain, ao que o resultado foi o seguinte: “Nial”.

Nial é uma linguagem computacional utilizada, por exemplo, na inteligência artificial<sup>29</sup>. Como podemos ler na informação disponibilizada pela Universidade de Princeton, a “Nested Interactive Array Language” foi desenvolvida em 1981, por Mike Jenkins.

Lain proporciona a discussão sobre a identidade terminal que enfrenta. Questiona-se repetidas vezes quem será ela, uma vez que está dependente da Wired, de onde nunca poderá sair, por ser software. Mas ela acaba por dar a resposta si mesma quando afirma que só existe dentro de quem tem consciência dela. Ela tem consciência de si mesma. Também pelas reacções de Arisu à sua presença e pelas reacções da família à sua ausência, é possível repensar a identidade terminal de Lain, estando na afecção do pós-humanismo a resposta.

Steven Brown tece uma observação mais política sobre as questões da identidade de Lain, e o que estas representam. O autor defende que Lain, ao entender que as duas realidades não se sobrepõem mas se complementam, rejeita submeter-se ao sistema abstracto que comanda a sociedade. Como por exemplo o esquema da sinalização rodoviária que se apresenta no início de cada episódio, aproveitamos para apontar. O autor prossegue a sua explicação:

« Once the programming of the abstract machines has been demystified, Lain no longer feels compelled to submit to the statues quo or its Ministry

---

<sup>29</sup> Fonte: <http://www.princeton.edu/~achaney/tmve/wiki100k/docs/Nial.html> (ver Webgrafia)

of Information Control. The technology of control demands that every body be put into its place, but Lain refuses to be pinned down, identified, classified, or regulated by the abstract machines of society. Lain discovers that the most effective act of resistance in a cybersociety is to proliferate one's digital personae in cyberspace in ways that disrupt the flow and control of information and elude the digital representation of personal identity stored as user profile data.»

(Brown, 2010: 183)

Resumidamente, o autor pretende apontar que no momento em que se criam múltiplas identidades, ou falsas identidades, o sistema deixa de funcionar normalmente, pois há o pressuposto do controlo. Como Brown conclui:

« *Serial Experiments Lain* suggests that the task for posthuman political resistance is not to overthrow the virtual (which is impossible) but rather to elude its totalizing grasp by using technologies of virtuality against the very assemblages and abstract machines that cast a virtual Web over our bodies and subjectivities.

Rather than fighting her Wired *doppelgänger*, Lain learns to embrace them and the perspectivism they evoke, since “people only have substance within the memories of other people” [...].»

(Brown, 2010: 184)

Portanto Lain desafia as fronteiras políticas da sua identidade e aprende a jogar com isso, dentro das suas capacidades cibernéticas. O autor assume que, mesmo no final, existe uma Lain da Wired, mas aqui iremos propor que Lain se tornou uma consigo mesma e que encontrou a sua identidade, sendo a sua última expressão, “I’m right here, so I’ll be with you. Forever.”, uma afirmação de Lain, não de Lain da Wired. Seja esta identidade múltipla ou singular, retomamos o pensamento inicial: o que mudará em Lain é a sua intensidade, não a sua identidade. Não poderemos considerar o percurso da

heroína uma alteração da identidade, mas poderemos considerar que conheceu melhor a sua própria identidade. Não fizesse Lain o percurso do herói, apontado por Joseph Campbell.

Ela enfrentou desafios, ultrapassou-os e descobriu a verdade, conseguindo tornar-se a mestre dos dois mundos, pela definição de Campbell.

O que poderemos propor, após esta ponderação sobre quem é Lain, é a reflexão sobre como Lain nos apontará a nossa identidade na contemporaneidade. Ieda Tucherman declara que a ficção científica “ajuda-nos a reflectir sobre o nosso presente em mutação” (196; 2004), no artigo intitulado “Fabricando corpos: ficção e tecnologia”. A autora indica, de forma perspicaz, que “o que parece ter mudado é a forma da pergunta: não se trata mais de inquirir qual é a sua especificidade [...] mas sim: a que espécie você pertence neste novo real?”. A autora aprofunda a última questão do seu artigo da seguinte forma:

« Talvez tenhamos saído de uma pergunta epistemológica moderna para um actual problema radicalmente ontológico: até que ponto permanecemos humanos? »

(Tucherman, 2004: 196)

### ***Análise dos momentos discursivos sobre o Corpo***

Aqui utilizaremos o termo “real” como oposição ao “virtual” pois é o termo que frequentemente é utilizado na série, não querendo dificultar a percepção da visualização dos episódios, ainda que tenhamos em conta a oposição feita previamente entre o físico e o virtual como sendo as terminologias mais adequadas, à luz da explicação de José Bártolo, citada anteriormente.

**Primeiro momento:** (*Layer: 01 – Weird*) o suicídio de Chisa ocorre no seguimento do surgimento dos primeiros intertítulos da série. Em termos de mise-en-scène, não há qualquer evidência de dispositivos electrónicos que

pudessem fazer a ligação à Wired. Há apenas sinais luminosos e os cabos que marcam presença em todos os episódios. Sem Navi's, telemóveis ou computadores, Chisa parece falar na Wired segundos antes de saltar da beira do prédio. A fronteira entre o real e o virtual já estaria algo dúbia com a presença do fundo negro salpicado do que aparenta ser sangue.

Chisa desprende-se do seu corpo, ao salientar num intertítulo que já não precisa deste. Podemos considerar que este é o primeiro momento a salientar no discurso a que nos propusemos a analisar.

Segundo Brown, a discussão levada a cabo pela série não se resume aos limites da realidade com a Wired, que frequentemente se encontram ténues, visão diferente da defendida por Susan Napier que aponta o cariz sociológico da série, através da representação da *shōjo* e dos seus problemas com a Wired. A série apresenta a metáfora do pós-humanismo para Brown. As palavras do autor que se seguem expõem o jogo que a série faz ao longo dos episódios, onde o jogador principal que tenta resolver o puzzle é Lain:

« What it means for the boundaries between the real and the Wired worlds to become blurred in this way is not only the fundamental question of the entire series but also a powerful metaphor for the posthuman blurring of boundaries between the human and nonhuman, living and nonliving, organic and machinic. »

(Brown, 2010: 164)

Quando Lain é apresentada, e tem visões com a sua própria sombra, com as colegas que vê ao longe e com a ponta dos seus dedos na sala de aula, aqui assume-se que já faça parte do facto da fronteira estar dúbia logo com o suicídio de Chisa, tal como o facto de, quando Lain sai de casa pela primeira vez as sombras da sua rua não serem sombras comuns.

Este é o primeiro abandono de corpo na série, e é o que despoleta a acção.

**Segundo momento:** (*Layer: 03 – Psyche*) Arisu toca nas mãos de Lain após o suicídio na discoteca. No momento seguinte, Lain chega a casa e a sua família não está presente.



Imagem 4 – Arisu segura as mãos de Lain.

Para além das relações entre personagens que se estabelecem neste momento, heroína e companheira/paixão, este contacto servirá de referência para a Lain mais tarde. Durante a série, é a primeira vez que alguém entra em contacto físico com a personagem e a reacção de Lain a isso é salientada em termos audiovisuais através de *close-up* às mãos e à face da personagem, que reflecte sobre o que sentiu ao tacto.

No artigo “Do corpo protésico ao corpo híbrido”, de Maria Augusta Babo, encontramos precisamente o tacto como conexão ao mundo:

« Dos sentidos que abrem o corpo ao mundo, a recepção óptica e a recepção háptica são preponderantes. A fenomenologia colocou mesmo o tacto como sentido fundamental ou fundador da percepção. O tacto fundamental é assim entendido como uma capacidade, mas, mais do que isso, como a origem de toda a sensação, a origem do sujeito na sua relação com o mundo, porque o *contacto* é, antes de mais, tacto. Tocar é esse acto exacto em que o corpo encontra o mundo, em que o corpo, assumindo a sua própria finitude, o seu bordo, a sua pele, a usa como superfície de captação de sensações, de ligação ao espaço envolvente: contacto é esse tacto que integra o

sujeito no mundo. Haverá ainda assim uma sensação fundadora, um acto de abertura ao mundo que se dê como original e originário?»

(Babo, 2004: 27)

**Terceiro momento:** (*Layer: 03 – Psyche*) Eiri Masami entra em contacto com Lain pela primeira vez, sem a presença dum corpo. Entra em contacto com a personagem dentro do comboio, nas mesmas linhas onde o próprio se suicidou. Este momento concretiza-se a percepção de que existe um mundo paralelo, neste caso virtual, ao de Lain. A comunicação feita anteriormente pelo lado da Wired era traduzida através dos intertítulos e agora surge uma vocalização directa para a personagem principal que é a única a poder escutar a voz.

**Quarto momento:** (*Layer: 04 – Religion*) Na discoteca Cyberia, JJ ouve a voz de Lain que lhe pergunta o nome do jogo que havia provocado problemas e mortes – o Phantoma. Depois de JJ lhe responde e se virar, este percebe que Lain não está naquele espaço.

Este momento surge após a instalação da Psyche no computador crescentemente poderoso de Lain. A personagem principal vocaliza, tal como Eiri Masami havia feito no episódio anterior. Após a compreensão da existência do mundo virtual através da voz do antagonista, Lain utiliza a mesma capacidade a partir da Wired.

**Quinto momento:** (*Layer: 04 – Religion*) Quando Lain se prepara para entrar na Phantoma, o pai aparece no seu quarto e adverte-a que a Wired é apenas um meio para a comunicação e transferência de informação, não podendo este ser confundido com o mundo real. Lain contraria-o, apontando que a fronteira que separa um mundo e outro não é nítida e que ela irá entrar na totalidade na Wired, traduzindo-se para rede, com as modificações que fez no seu Navi.

Lain aparenta estar convicta da sua tradução para a Wired. No entanto, a personagem na verdade já está traduzida na Wired, tendo corpo no “mundo real”, que o pai refere.

**Sexto momento:** (*Layer: 05 – Distortion*) Eiri Masami, enquanto voz-off, reflecte sobre a evolução humana, enverdando por um discurso mais pessimista ao afirmar o quão é ridículo, a seu ver, o Homem manter o seu corpo para satisfazer as necessidades carnis, e fazê-lo sem saber o que o conduz. Mas que este terá criado uma forma de escape através das redes.

Aqui relacionamos o discurso com a ideia defendida por Marshall McLuhan, no que diz respeito à ligação do Homem com a máquina. O autor considera ter havido um período denominado “Era Mecânica”, em que projectámos o nosso corpo para o espaço. Todavia, o mundo ocidental agora vive tempos diferentes, ao que McLuhan apelida de “século da tecnologia electrónica”:

« Depois de três mil anos de explosão, graças às tecnologias fragmentárias e mecânicas, o mundo ocidental está implodindo. Durante as idades mecânicas projectamos nossos corpos no espaço. Hoje, depois de mais de um século de tecnologia eléctrica, projectamos nosso próprio sistema nervoso central num abraço global, abolindo tempo e espaço [...]. Estamos nos aproximando rapidamente da fase final das extensões do homem: a simulação tecnológica da consciência, pela qual o processo criativo do conhecimento se entenderá coletiva e corporativamente a toda a sociedade humana, tal como já se fez com nossos sentidos e nossos nervos através dos diversos meios e veículos. Se a projeção da consciência [...] será ou não uma “boa coisa”, é uma questão aberta às mais variadas soluções. São poucas as possibilidades de responder a essas questões relativas às extensões do homem, se não levarmos em conta todas as extensões em conjunto. Qualquer extensão – seja da pele, da mão, ou do pé – afeta todo o complexo psíquico e social.»

(McLuhan, 1964: 17-18)

Como foi possível verificar na primeira instância de análise, Eiri Masami afirma que ele apenas conectou todos novamente, tal como seria no início pois todos temos informação dentro de nós (esta afirmação baseia-se no facto de funcionarmos como uma grande rede neural, utilizando a Ressonância Schumann).

**Sétimo momento:** (*Layer: 05 – Distortion*) A personagem principal encontra neste episódio quatro momentos em que fala com figuras, no seu quarto, num ambiente melancólico e em tons de sépia. Uma das figuras, a mãe, diz-lhe que a Wired é uma camada superior do mundo real, em que a realidade é holográfica, do mesmo modo que a actividade cerebral dum corpo é meramente um fenómeno físico provocado por sinapses que provocam impulsos eléctricos, e que, portanto, o corpo destina-se apenas a confirmar a existência da pessoa. Lain pergunta-lhe se ela é a sua mãe e esta desaparece.

Eiri toma várias formas corporais neste episódio, para tentar convencer Lain a passar para o seu lado. Ele faz uso de figuras de referência para uma criança: a mãe, o pai, a boneca e a máscara tribal, sendo esta última uma representação cultural.



Imagens 5, 6, 7 e 8 – As figuras que se apresentam perante Lain.

**Oitavo momento:** (*Layer: 05 – Distortion*) Mika janta com a família quando, de repente, se encontra novamente na passarela, na cidade. Ela observa os transeuntes que estão no passeio. Estes transformam-se em figuras corporais abstractas.

**Nono momento:** (*Layer: 06 – Kids*) No céu da cidade, a silhueta de Lain surge como se se tratasse de uma aparição divina. Todos, para além de Lain, conseguem observar o fenómeno. Foram crianças, que estendiam os braços ao céu, que chamaram à atenção para o fenómeno.

Lain surge como um ser celestial, divino, diferente nesta aparição. Após a primeira instância de análise, inclusive, sabemos que Lain é chamada de “anjo”, por Taro. A propósito de todas estas subjectividades, o seguinte excerto de José Augusto Mourão, em “Hibridismo e semiótica” (2001: 292):

« Os anjos ontem, como figura pré-moderna da metamorfose, os “anjos biónicos”, mistura da biologia e da técnica ou os *cyborgs* hoje são figuras/conceitos inquietantes porque de certa maneira escapam ao controlo daquilo que vive sob alçada do poder ou da matéria. Estas duas figuras inscrevem-se na “*semiotic turn*” como “seres” que gozam de um estatuto misto de entidades ao mesmo tempo naturais e culturais; ao mesmo tempo sujeitos e objectos, não podendo ser definidos nem como simples “objectos” nem como simples “sujeitos” tanto o seu “estado” é a permanente metamorfose.»

Ainda sobre a figura do cyborg e os corpos humanos:

« O *cyborg* é talvez o mais óbvio exemplo contemporâneo dessas perenes misturas de humanos e não-humanos. Como um acontecimento narrativo que se prolonga desde os tempos arcaicos até hoje, a transformação metamórfica dos corpos humanos, a mistura do humano com o não-humano é uma linha pré-moderna do incidente literário que atravessa o período da modernidade e emerge uma

vez mais na pós-modernidade como um modo central do imaginário cultural.»

(Mourão, 2001: 294)

José Augusto Mourão refere ainda que o *cyborg* é figura característica da ficção científica, sendo o “fantasma do determinismo tecnológico” de McLuhan.

**Décimo momento:** (*Layer: 06 – Kids*) O Professor Hodgeson conversa com Lain e, a dado momento, este deixa de lhe responder e comenta o quanto está feliz por estar num sítio como aquele enquanto espera que o seu corpo morra no mundo real.

**Décimo primeiro momento:** (*Layer: 07 – Society*) Lain encontra-se no topo de um prédio e Arisu aproxima-se de si. A amiga revela estar com receio de que Lain volte a ser fechada como era, e que o seu pedido para sair à noite era apenas para a heroína se divertir um pouco. Arisu toca na mão de Lain e diz ficar feliz por saber que Lain afinal se divertiu. Lain, atrapalhada, agradece a preocupação de Arisu.

**Décimo segundo momento:** (*Layer: 08 – Rumors*) O “Deus” da Wired fala com Lain quando esta se encontra rodeada de pessoas sem face. Diz à heroína que ela é apenas um holograma da Lain da Wired que sempre existiu, sendo ela apenas um corpo. Lain tem dificuldade em acreditar em tais afirmações.

É curioso como Eiri Masami tece estas afirmações à heroína quando ele próprio manifesta posteriormente um corpo para poder estabelecer uma comunicação mais presencial com Lain. A heroína critica-o posteriormente por isso.

**Décimo terceiro momento:** (*Layer: 08 – Rumors*) Enquanto Arisu discute com “Lain” por esta a espiar enquanto fantasia com o seu professor, a heroína está deitada no quarto, em pânico. A sua figura surge num cenário

escuro, com uma sombra manchada a emanar do seu próprio corpo e cabos que se movimentam. De seguida o seu corpo, coberto com o fato de urso, encontra-se num céu com cabos que a encerram na escuridão. O fato desaparece e a sua pele torna-se numa transparência.

**Décimo quarto momento:** (*Layer: 08 – Rumors*) Eiri Masami representa-se através de uma forma metálica disforme diante de Lain.

**Décimo quinto momento:** (*Layer: 08 – Rumors*) Réplicas de Lain rondam a heroína na Wired. Lain pergunta se aqueles bonecos eram suposto serem ela e que estes não passam de lixo.

**Décimo sexto momento:** (*Layer: 09 – Protocol*) Quando Lain leva Taro ao seu quarto e lhe pergunta se faz parte dos Knights, Taro fica surpreendido ao perceber que a Lain que tinha diante de si era a real Lain. A heroína diz-lhe que não sabe ao certo se existe outra Lain na Wired ou não, mas que no mundo físico não haverá outra – a não ser a que surgiu na discoteca Cyberia. Taro acaba por a beijar.

**Décimo sétimo momento:** (*Layer: 09 – Protocol*) No final do episódio, Eiri Masami surge finalmente com uma figura humana. O seu corpo, de aspecto macabro e mutilado, apresenta fitas negras nas zonas onde foi cortado nas linhas férreas no seu suicídio.

**Décimo oitavo momento:** (*Layer: 10 – Love*) Eiri Masami reproduz as questões em que Lain estaria a pensar quando o viu naquele corpo. “Porque é que és Deus? Eu não entendo. Estás morto, não estás? Um humano morto. Alguém assim não poderá ser Deus, pode?”. Lain recorda as palavras de Chisa, da desnecessidade de possuir um corpo e que a morte é apenas o abandono da carne e Eiri reconhece-as.

**Décimo nono momento:** (*Layer: 10 – Love*) Neste episódio vemos Lain conectada à Wired, sentada no chão e enrolada em cabos que se ligam à sua própria pele através de ganchos.

**Vigésimo momento:** (*Layer: 10 – Love*) Eiri chama Lain de “homunculus de costelas artificiais” e que esta é apenas um holograma, que nunca começou por ter um corpo.

**Vigésimo primeiro momento:** (*Layer: 11 – Informography*) Lain, que está a levar as ligações à Wired para lá do limite, recebe a visita de Eiri. O antagonista admira o facto da heroína ter instalado um emulador do Navi no cérebro, pois tal acto é perigoso devido ao excesso de informação recebido. Lain pede que não a trate como uma máquina, Eiri chama-a de software, programa executável com um corpo.

**Vigésimo segundo momento:** (*Layer: 11 – Informography*) Lain visita Arisu ao seu quarto, sob a seguinte aparência: cabeça humana, corpo extraterrestre. Arisu pergunta-lhe o que lhe aconteceu.

**Vigésimo terceiro momento:** (*Layer: 12 – Landscape*) Num ecrã pixelizado, Lain surge e explica que ela só tem substância na memória dos outros, havendo uma Lain dentro de cada um de nós.

**Vigésimo quarto momento:** (*Layer: 12 – Landscape*) Quando é apresentado o cenário do suicídio de Eiri Masami, escuta-se a sua voz em voz-off a explicar que é possível traduzir todas as funções de um corpo por palavras e descritas por termos materiais. Prossegue o raciocínio ao afirmar que o corpo não é mais que uma máquina, se as limitações físicas do corpo restringiram a evolução humana, então seria como se a espécie humana tivesse já um futuro decidido por um Deus que não existe. Eiri conclui o discurso com a ideia de que ele apenas quer conectar todos como haviam já estado, pois todos contemos informação dentro de nós que é prévia à nossa existência.

Eiri Masami já havia anteriormente manifestado o seu desprezo pelo corpo, mas torna-se evidente a sua posição extremista quanto a este. Isabelle Rieusset-Lemarié, investigadora na área da comunicação, informação e media na Universidade de Paris, escreve no artigo “Corpos e imagens digitais: Ou o

percurso do corpo para além da espectralidade” sobre as ideologias da cibercultura, que alimentam “seitas como a dos extropians”, sendo estas a favor do desenvolvimento tecnológico de modo a alterar a vida humana de tal forma que a morte deixe de ser uma preocupação:

« Tais ideologias, [...] agitam as hostes dualistas com uma transferência dos espíritos humanos para “corpos virtuais”, “corpos-media” tidos como veículos técnicos de um espírito com o qual não mais manteriam qualquer consubstancialidade. Nestas ideologias de desmaterialização e de desincarnação, o ser humano já não é depositário encarnado, indissociável do percurso de uma experiência determinada, mas antes uma mensagem supostamente veiculável e reproduzível em todos os meios, menosprezando enquanto mero suporte. Reduzido ao estatuto de suporte, o corpo só seria tolerado enquanto meio, devendo opor a menor resistência possível à mensagem que o atravessa. Render-nos-íamos a esta “passagem obrigatória pela corporeidade”, lastimando o corpo enquanto “operador paradoxal” na medida em que “parece travar a irradiação da mensagem apesar de favorecer a sua propagação e assegurar a sua completude”.»

(Rieusset-Lemarié, 2004: 108)

É perceptível que a visão do antagonista sobre o corpo e sobre o que este contém encontra na nossa realidade uma posição demarcada enquanto ideologia. Isto quer dizer, também, que a visão que Lain terá e argumentará é uma crítica às ideologias que possuem contornos iguais ou semelhantes à de Eiri Masami. Há portanto aqui mais um ponto de reflexão sobre a crítica que o *anime* faz sobre os *extropians*, e o uso que estes fazem da tecnologia. Este tópico ainda não tinha sido abordado no presente estudo.

**Vigésimo quinto momento:** (*Layer: 12 – Landscape*) O colega de Karl, um dos homens de negro, fica desagradado com a ideia de que quem está por detrás do problema dos Knights seria Eiri Masami. Karl refere que Eiri não está

morto, ao contrário do que o que o colega julga. Pois ter corpo ou não ter não faria a diferença.

**Vigésimo sexto momento:** (*Layer: 12 – Landscape*) Arisu visita a casa degradada de Lain e encontra-a soterrada em cabos. Ambas conversam sobre as más memórias de Arisu. Lain assume-se como um programa concebido para destruir a barreira entre os dois mundos. Arisu pergunta-lhe se ela é apenas um programa, ao que a heroína responde que na verdade somos todos aplicações, e que, por isso, não necessidade de haver corpos. Arisu estende-lhe a mão e toca-lhe no rosto – ela não concorda com tais afirmações.

O toque funciona como um gatilho para Lain. Nos momentos em que é tocada, Lain toma consciência do seu corpo e relembra a sua necessidade de existência corporal. Este é o último e decisivo momento. Como José Bártolo explica a partir do pensamento de Merleau-Ponty: “O sentir é esta comunicação vital com o mundo que no-lo torna presente como lugar familiar da nossa vida.” (Bártolo; 128, 2007).

**Vigésimo sétimo momento:** (*Layer: 12 – Landscape*) Eiri Masami intervem na conversa entre Arisu e Lain no quarto. O antagonista afirma que Arisu está com medo de perder o seu corpo. De seguida manifesta uma mão fantasmagórica.



Imagem 9 – A mão fantasmagórica de Eiri Masami.

Ainda no artigo de Rieusset-Lemarié, a autora fala-nos ainda de espectros e da identificação com “fantasmas” que é possível levar a cabo a partir da negação do corpo:

« Com Stelarc somos confrontados com a “fase terminal” da redução do corpo humano ao estatuto de fantasma, promovida pelas ideologias da cibercultura. Deixará mesmo de ser o avatar aquilo que é proposto ao internauta como fantasma a manipular, e que deveria representar o corpo no espaço virtual. Será, em vez disso, o próprio corpo do sujeito que deverá ser reduzido a um fantasma manipulado pelo seu avatar. Esta metamorfose terminal não será mais do que o culminar do percurso iniciático dos diversos estádios de identificação com os fantasmas. A cibercultura não deixou de convocar as figuras do espectro ou do *ghost* enquanto novos pólos de identificação paradoxal dos sujeitos, prometendo-lhes “corpos virtuais” dotados de ubiquidade, capazes de “assombrar” os quatros cantos de um ciberplaneta interligado pelas redes.»

(Rieusset-Lemarié, 2004: 108)

Tendo em conta que Eiri Masami não se trata propriamente de um avatar, há aqui a noção de que ele se manifesta fantasmagoricamente no plano físico, de tal forma que Arisu vê apenas uma mão translúcida e azul a surgir por detrás de Lain. Todavia, sabemos que o corpo manifestado de Eiri não é visível para os humanos, e conseqüentemente é apenas uma representação. Pelo que a mão é o “fantasma” que se manifesta, tendo as suas origens na Wired. Ou seja o sujeito manipula o corpo a partir do virtual – a expressão do avatar, por comparação.

**Vigésimo oitavo momento:** (*Layer: 12 – Landscape*) Lain levanta-se durante a argumentação com Eiri Masami, depois de ser tocada por Arisu, fazendo com que todos os cabos se soltem do seu corpo. Eiri insiste que é onnipotente e que foi ele quem atribuiu corpo a Lain. Esta pergunta-lhe que

assim sendo quem será ele. O antagonista cria então um corpo disforme e inconstante. Eiri tenta esmagar as duas jovens mas Lain diz-lhe que ele não entenderá pois para ele os corpos não têm significado. Lain esmaga-o com equipamentos.

Durante a série, assistimos a Lain sempre com a mesma aparência, quer na Wired quer no mundo físico. Já Eiri apresenta várias representações de corpos, para além de tomar para si aparências de outros (Chisa, mãe, pai, boneca, máscara tribal, entre outros). Isto revela uma inconstância por parte do vilão em se manifestar, que tudo tenta para persuadir e convencer Lain, incluindo contrariar-se e criar para si mesmo um corpo disforme.

A vertente surrealista desta apresentação do antagonista recorda as representações do mesmo movimento na fotografia, um dos elementos explorados neste percurso académico debruçado sobre o corpo e as suas particularidades. Já Hans Bellmer fazia uso de corpos disformes na sua fotografia, chocando quem o olhasse e desafiando a percepção de quem observava<sup>30</sup>. Curiosamente Steven Brown também menciona este artista plástico e fotógrafo surrealista na sua obra rizomática, a propósito da série *Ghost in the shell 2: Innocence*.



Imagem 10 - Hans Bellmer, *Les Jeux de la Poupée*, 1949.



Imagem 11 - Hans Bellmer, *Les Jeux de la Poupée*, 1936.

---

<sup>30</sup> Imagens retiradas das seguintes fontes:

- <http://arttattler.com/archive/lossofcontrol.html>

- [http://icpbardmfa.wordpress.com/2009/12/01/enter/01\\_hansbellmer/](http://icpbardmfa.wordpress.com/2009/12/01/enter/01_hansbellmer/)



Imagens 12 e 13 - O corpo disforme de Eiri Masami (*Layer: 13 - Ego*).

Seguindo a estrutura do monomito, Lain vence Eiri, após este manifestar um corpo muito semelhante à tipologia do corpo disforme de Bellmer. Humano mas não totalmente *humano*, Eiri acaba por ser destruído com a ideia de que ele não é um deus.

**Vigésimo nono momento:** (*Layer: 13 – Ego*) Lain, no já conhecido ecrã pixelizado, pergunta ao espectador onde está a Lain real, ao que a própria responde que não há Lain real pois ela só existe dentro de quem está consciente da sua existência.

Sendo a *layer: 13 – Ego* o momento que Lain ganha consciência, a heroína demonstra já tê-la no momento em que se questiona desta forma do lado da Wired. Corpo virtual, mas consciente.



Imagem 14 – Lain ganha consciência da sua identidade.

**Trigésimo momento:** (*Layer: 13 – Ego*) No final da série, Lain, ainda com o mesmo aspecto, encontra Arisu, mais crescida e acompanhada pelo noivo. Arisu cumprimenta-a e sente reconhecê-la. Lain não avança muito na conversa, mas comenta após a despedida que se poderão ver a qualquer momento. Lain, no ecrã, diz que está “aqui” e que portanto estará para sempre com ela.

Através desta última instância de análise, foi possível observar o discurso do corpo na série, e, identificados os momentos, poderemos agora pensar e enquadrar com os autores mencionados até este ponto para chegar às considerações finais.

## **Considerações finais**

Hayles (1999: 36) aponta que, na obra “Neuromancer”, o protagonista tem uma presença física apesar de considerar que o seu corpo é apenas “carne”, que serve o propósito de sustentar a sua consciência até que volte a entrar no mundo virtual. Aqui, apontamos que a problemática da nossa heroína não se resume a manter um corpo para sustentar o seu Eu – ela já existia antes do seu corpo carnal. Lain ocupa-se da sua identidade, que advém de toda a sua manifestação existencial. Que corpo é aquele, quem é ela, de onde vem e para onde deverá ir.

Um corpo situa-nos em termos de espaço e tempo. Sabemos que estamos aqui ou ali, que temos certa idade e que, sendo seres biológicos, temos a expectativa de viver algum tempo. Para além da parte biológica, temos o nosso lado emocional, racional, cognitivo, que nos faz sentir bem ou mal na relação com o outro e conosco próprios. Durante a acção da série, Lain raramente é tocada. A amiga é quem mais lhe toca, mostrando ser um referencial à heroína da existência e necessidade do seu corpo. No final da

história é perceptível que esta não perdeu a sua capacidade de se manifestar nos dois mundos, e visita algum tempo mais tarde Arisu, que brevemente irá casar. Lain não perde o seu corpo, e é perceptível por outros, para além de Arisu, como é o exemplo do cumprimento do noivo. Aqui poderíamos fazer a comparação com o corpo disforme de Eiri, que tenta desesperadamente manifestar-se e matar as duas amigas, na *Layer: 12 – Landscape*. Se por um lado Eiri queria o despojar do corpo, Lain percebe no final que esse não deverá ser o fim da existência contemporânea. Eiri Masami, que desprezava a noção de corpo, preferia a tradução da sua existência em dados, através de código binário em detrimento de células e glóbulos, para habitar no “ciberespaço” e não na cidade.

O objectivo de Eiri seria eliminar todos os periféricos físicos, todo o hardware, para elevar a consciência a um ponto que houve uma conexão neural virtual generalizada entre todos, onde o receptor não é um Navi mas sim o nosso cérebro. Mas se ele aponta a Lain que esta é meramente software, porquê o seu receio? Na verdade, o receio é manifesto. Lain tem corpo, e ainda que este esteja soterrado em cabos e esteja gelado, ela consegue tocar Arisu e sentir a sua palpitação. Ela não se apresenta como uma manifestação virtual e holográfica – essa é a sua versão na Wired. Como afirma, novamente, Steven Brown, uma das questões ligadas ao pós-humanismo diz respeito à capacidade de afecto:

« As Bruce Braun has argued, one of the lessons of posthumanism is “the possibility of, and necessity for, a political cartography of bodily formation that attends to how bodies are imbued with the capacity of affect [...]. In contrast with humanism, the posthuman emphasis on the capacity for affect is no longer tied to a norm, universal, or essence, but instead attends “to the middle – that place where everything happens. Where everything picks up speed and intensity,” a “meeting place of danger and hope” where ontological play allows for the hybridity and heterogeneity of new becomings, where the subject is “local, fluid, and contingent.” »

(Brown, 2010: 178-179)

Eiri Masami tenta convencer Lain que a desencarnação é a melhor escolha, ao que Lain riposta com a necessidade que ele próprio teve de usar todos os hardwares desenvolvidos até ao momento. O discurso deste falso Deus aponta permanentemente para um idealismo virtual, onde a camada física é subordinada à camada cyber. Pelas palavras de Brown:

« Eiri's digital idealism advocates transcending the obsolete body and rising to a higher plane – not of spirituality but of pure digitality. »

(p. 179)

A propósito de planos mais transcendentos, a aparição que Lain faz nos céus da cidade, em que as crianças lhe estendem os braços, sugere, além da utilização de referências religiosas e espirituais no *anime*, a adoração contemporânea do artificial e virtual, como já foi anteriormente mencionado.

Na tentativa de destruir todos os hardwares, Eiri Masami acaba por assumir o mesmo papel que a Máquina, que tenta destruir o mundo material, do conto de 1909 de Forster. Também na obra de Hayles (1999; 4), que afirma que a informação perdeu o corpo, sendo que a *encarnação* não é fundamental para o Homem, pois este fenómeno é posto de parte na “construção cibernética do pós-humanismo”, conseguimos identificar o discurso do antagonista.

Na *layer: 12 – Landscape*, quando a Lain conversa com Arisu sobre o facto de ter reconectado todos, e sobre o facto de ter sido concebida para destruir a fronteira entre os dois mundos, Arisu chama-a à atenção de que ela precisa de um corpo para existir, para viver. Eiri intervém e afirma que tudo o que Lain sente na palpitação de Arisu é medo de perder o corpo. O facto é que ele próprio se materializa para a confrontar quando a heroína lhe diz que é ele quem ela não consegue entender. Questiona quem lhe deu aqueles direitos sobre os humanos e de onde de facto vieram as ideias de conectar o mundo sem dispositivos. Lain responde que sem corpo ele não poderá entender. É neste ponto que o discurso de Eiri se quebra, restando para Lain o seu próprio esclarecimento quanto ao seu lugar no mundo, discutindo *consigo própria*.

Lain, no final da série, fecha o arco da sua personagem, concluindo a sua jornada. A heroína confluiu numa única subjectividade após o confronto com a Lain da Wired.

## ***O Corpo enquanto fronteira***

No início, questionamo-nos se a fronteira que o corpo de Lain criada entre o mundo virtual e o mundo físico era ténue ou se era impenetrável.

Como foi também possível verificar na tabela<sup>31</sup> de auxílio às análises, os momentos discursivos sobre o corpo não são regulares, pelo que há uma frequência de momentos maior em certos episódios, como as *Layers*: 8 e 12, do que noutros. Nas *Layers*: 3, 7, 9 e 12, Arisu toca na Lain, e Taro beija-a. Estes momentos ocorrem no início, meio e no fim da história e são referências importantes para a nossa análise. A aplicação da teoria de Campbell quanto aos momentos da heroína pode sugerir uma aparente contradição, todavia isto é justificado pelo facto da história não seguir um percurso habitual. Aquilo que é visto normalmente nas narrativas como sendo o supernatural, aqui terá de ser visto como o terrestre, uma vez que a heroína tem uma origem diferente – o mundo virtual. A identificação dos momentos teve que ser repensada por este motivo, caso contrário não seguiria a estrutura habitual do mito. Assim sendo, a tabela de análise demonstra a distribuição destes, evidenciando também que os momentos não se encontram distribuídos regularmente pelas *layers*.

Iremos responder desde já a algumas questões lançadas no enquadramento teórico que nos ajudaram a definir a história posteriormente. A partir da análise explorativa, compreendeu-se que Lain chega a dadas conclusões – ela viverá para sempre no perfeito modelo do pós-humanismo – e nós chegamos ao ponto de que ela poderá experienciar um *pós-maquínismo*, em que se adquire um corpo e se aprende a sentir e a gerir as emoções. Neste sentido, quando Napier afirma que a série coloca a questão da identidade terminal, esta poderá ser assim apelidada pois a identidade de Lain encontra-se num limbo entre os dois mundos, que no final consegue dominar. Todavia,

---

<sup>31</sup> Ver em anexo.

para Lain, o nosso maior foco de atenção acaba por se dirigir para uma identidade *inicial*. Ainda que se atribua um estatuto *terminal* a esta personagem por esta ser uma personificação do pós-humanismo, a nossa análise audiovisual revelou que a descoberta que Lain faz da sua fisicalidade e a confluência das múltiplas identidades que a heroína possuía no início desta narrativa a levam não para um fim, mas para um início de uma nova identidade, consciente da sua condição no mundo. Isto porque o processo de auto-descoberta do seu ser faz com que a heroína descubra quem é, mesmo tendo o estatuto terminal. Para a cultura cyberpunk e para o pós-humanismo, Lain é o protótipo da identidade terminal, e em termos narrativos verificamos que Lain faz também um percurso oposto, tornando-se mais humanizada. A análise também revelou que, tal como na história de E. M. Forster, o contacto físico é raro, e no nosso caso isso apontou para o nosso esclarecimento na análise.

Propusemo-nos também a entender se haveria uma mudança de identidade ou uma mudança de intensidade. Verificamos que há uma descoberta da sua identidade e que esta, conseqüentemente, intensifica.

Após as três análises feitas, esperava-se que fosse possível responder ou “a fronteira é ténue” ou “a fronteira é resistente”, de forma directa e objectiva. Todavia, esta investigação levou a algumas respostas inesperadas, nomeadamente a incapacidade de a definir como uma fronteira. A fronteira não é forte nem fraca. A fronteira que se cria de facto é a consciência, com a capacidade de sentir, que faz com que Lain se torne um portal<sup>32</sup>, na medida em que a heroína surge constantemente com um corpo físico, e no final possui controlo sobre este e consegue transpor a fronteira mantendo-o – pois necessita dele para se manifestar presencialmente no mundo de Arisu. O antropólogo Arnold van Gennep inclusive trouxe para o campo da Antropologia os termos “rites préliminaires, liminaires et postiliminaires”, na língua original (Gennep, 14: 1981). Na obra traduzida encontramos a seguinte explicação:

« Qualquer pessoa que passe de um [território] para outro acha-se assim, material e mágico-

---

<sup>32</sup> Curiosamente, uma das descrições dadas ao termo é o seguinte: “Sítio na Internet que serve de ponto de partida para aceder, nesse ou noutros sítios, a grande variedade de informações ou de serviços, organizados por tópicos ou por áreas de interesse.”  
Fonte: <http://www.priberam.pt/dlpo/default.aspx?pal=portal>

religiosamente, durante um tempo mais ou menos longo em uma situação especial, uma vez que flutua entre dois mundos. É esta situação que designo pelo nome *margem* [termo original: liminaire], e um dos objectivos do presente livro consiste em demonstrar que esta margem, simultaneamente ideal e material, encontra-se, mais ou menos pronunciada, em todas as cerimônias que acompanham a passagem de uma situação mágico-religiosa ou social para outra. »

(Gennep, 1978: 36)

O autor indica a existência de rituais preliminares (separação do mundo anterior), rituais liminares (concretizados durante o estado de margem) e os rituais pós-liminares (a associação ao novo mundo) (p. 37). Não estamos a falar de um processo tão distinto quanto à jornada do herói, que sai do seu mundo, passa por certos conflitos e desafios e chega ao outro mundo modificado pela experiência, agora mais apto e mais consciente. Nesta mesma personagem que é Lain concentram-se vários estatutos em simultâneo: identidade terminal/inicial, mestre dos dois mundos, Deusa da Wired, forma corporal liminal entre os dois mundos durante maior parte da acção até que este se torne “para sempre”<sup>33</sup>.

Podemos dizer, após estas observações, que Lain vai aprendendo a sentir, até que no último episódio concretize um Ego, tal como o título da *layer* indica. O espectador assiste a Lain a aprender a sentir e a lidar com as suas afecções, saindo dos estados hipnóticos com ausência das sensações quando se liga à Wired. Ao toque, Lain reage. Tal como se refere no pensamento de Marshall McLuhan, o meio é a mensagem, e neste caso o corpo trouxe-nos a mensagem da questão pós-humanista e da diferença entre o *material carnal* e o *material tecnológico*.

Michel Foucault, na conferência “O corpo utópico”<sup>34</sup>, de 1966, salienta a necessidade de posse dos corpos, e que a procura da libertação dos corpos gerou as utopias, onde os corpos não se degradam nem se magoam. Inclusive

---

<sup>33</sup> Tal como Lain refere na *Layer: 13 – Ego*.

<sup>34</sup> <http://www.ihu.unisinos.br/noticias/38572-o-corpo-utopico-texto-inedito-de-michel-foucault>

o autor menciona a existência da alma, que se escapa quando pode e que purifica o corpo imundo de várias formas possíveis. O corpo é uma referência, e está em permanente ligação com outros sítios. Foucault menciona que nos momentos íntimos, o Homem sente o corpo *aqui*. Noutra conferência, “De Outros Espaços”, de 1967, o autor apresenta o conceito de heterotopia, que consiste na ideia de que existem espaços que são complexos e que nos apresentam uma realidade mais concreta do que aquilo que uma utopia conseguiria. Na heterotopia cruzam-se vários espaços em simultâneo e também de várias relações. Podemos encontrar uma heterotopia presente através do corpo de Lain, por este ser o espaço de justaposição de vários espaços, físico e virtual.

Tal como nas narrativas mais antigas, como a de Forster referida anteriormente, em que se critica indirectamente a distância física do homem com os seus semelhantes e a insensibilidade das máquinas que aterroriza os habitantes terrestres, *Serial Experiments Lain* também expressa essa crítica. Se por um lado a série nos fala de memória, funcionando como uma chamada de atenção à história nipónica que se tenta ocultar (mesmo no confronto final entre Eiri e Lain, a heroína relembra que os aparelhos eléctricos que fizeram história e os dispositivos já existiam antes e questiona o antagonista se foi ele que os criou ou se ele não surgiu após essas invenções tecnológicas), facto é que, mesmo quando a cibernética *shōjo* faz “all reset” às memórias de todos, o pai e a amiga sentem a falta da sua presença. Ela torna-se real a partir do momento em que constrói dentro das pessoas um sentimento – a saudade. O corpo dela transporta sentimentos para o outro lado. Se ela se recusa a servir o vilão, ela terá então noção do bem e do mal.

As máquinas não têm consciência. A informação corre, independentemente de ser boa ou má. É um somatório de informação. O corpo do Eiri é uma forma de Frankstein, pois é um somatório de pedaços, insensível, disforme – a esse nível, é a antítese do ser humano.

Ieda Tucheran chamava à atenção para o problema ontológico da condição humana. No caso da *espécie* de Lain, utilizando o seu termo, tivemos um indício disso na *Layer: 12 – Landscape*. “Eu beijei um anjo”, dizia Taro aos

amigos, depois de ter beijado Lain na *Layer: 08 – Protocol*. E já Lain havia tido uma *aparição* na *Layer: 06 – Kids*<sup>35</sup>.

Mas a resposta não ficará por aqui. O corpo de Lain apresenta-se como sendo a metáfora do corpo típico do pós-humanismo, existe mas não envelhece, não adocece, não se altera - prolonga-se. Foi dado um corpo a Lain no mundo real, ou melhor, físico, após o seu nascimento enquanto software na Wired, mas este ainda assim é um estado físico. Ao contrário do que acontece na história de 1909, em que os corpos se isolam e há uma aversão ao contacto directo, em *Serial Experiments Lain* foi a capacidade de sentir que o corpo possui que motivou Lain a não desistir da sua própria existência (sendo ela uma deusa na Wired, teria a capacidade de também se “apagar”) e a prolongar a sua presença, fisicamente inalterável, junto de Arisu. Lain diz-lhe que ela estará ali para sempre: mais uma evidência de um dos objetivos procurados no pós-humanismo.

Fora do contexto da ficção científica e dentro daquilo que é a nossa experiência, de possuir um corpo, e buscando aqui a reflexividade evocada no início deste estudo, a nossa experiência diz-nos que quando confrontados por situações concretas que põem em causa a condição física do nosso ser, desde doenças e patologias a acidentes, encontramos-nos numa situação em que o corpo se torna mais limitado que a sua mera condição material. Não se pretende aqui discutir se temos ou não uma condição imaterial possível ainda que a virtualidade pudesse ser uma possível proposta para tal, todavia colocamos uma reflexão sobre o limite do corpo no seu estado mais físico, evidentemente carnal. Uma doença incapacitante ou um incidente rodoviário apresentam-se como uma ameaça ao estado físico desse corpo – a limitação faz com que o próprio indivíduo a sinta e tenha consciência do seu corpo. A simples experiência de parar aquilo que são as acções naturais do corpo humano confronta-o com a sua fragilidade: ele não se apercebe constantemente que executa a acção de inspirar e expirar, mas se ele interromper essa acção involuntária e tão necessária para a sua sobrevivência imediatamente sentirá efeitos como tonturas e pressão no tórax. Mas se essa interrupção das acções corporais naturais ocorrer contra a sua própria vontade,

---

<sup>35</sup> É inevitável neste apontamento fazer a ligação com a obra “Wings of Desire”, de Wim Wenders, em que um anjo, decide “cair” à condição de homem para poder sentir e amar.

o limite que o seu corpo encontra ganha uma subjectividade mais intensa, pois é obrigado a viver tal condição tendo a consciência de haver algo mais para lá dessa situação. Quando as propriedades do corpo são recuperadas, continua a existir a realidade da limitação mas esta já não se apresenta como uma ameaça desconhecida, mas como uma parte da realidade física. O mesmo acontece quando são as propriedades intelectuais a serem afectadas: o corpo que não permitia passa a possibilitar a normal execução das suas capacidades mas agora com outra visão sobre os mais variados aspectos da realidade.

« A pessoa que sofre uma queda apresenta uma espécie de imunidade à dor ou aos estímulos sensoriais porque o sistema nervoso central tem de se proteger contra os golpes violentos das sensações. Somente aos poucos o indivíduo reconquista sua sensibilidade normal à visão e ao som, momento em que pode começar a tremer e transpirar, como o teria feito se o sistema nervoso central estivesse preparado previamente para a queda que ocorreu inesperadamente.

Dependendo de que sentido ou faculdade é prolongado tecnologicamente, ou “auto-amputado”, o fechamento ou a busca de equilíbrio pelos demais sentidos é facilmente previsto.»

(McLuhan, 1964: 62)

Para abrir novas extensões<sup>36</sup> da realidade, é preciso fechar outras. Se abirmos o campo sensorial ao virtual, haverá um entorpecimento quanto à presença física na realidade física. Daí a apresentação dos estudantes de olhar vidrado diante dos computadores<sup>37</sup>.

A série *anime* faz uma arqueologia do que é ter um corpo, vindo do desconhecido (o que favorece o seu mapeamento), e de como se tem de lidar com um corpo que sente. Os contrastes entre a apatia e entorpecimento dos

---

<sup>36</sup> Filipa Subtil analisa a obra de McLuhan, e neste ponto salientamos a seguinte passagem: «Definindo as tecnologias como extensões do corpo humano, ao processo da experiência humana de mediação não pode ser alheio o universo dos artefactos, inscrevendo-se a história da técnica na narrativa da mudança das relações sensoriais, modos de percepção e formas de vida.» (Subtil, 2006: 71)

<sup>37</sup> Ver como exemplo imagem 7.6, no anexo A.2. Logo na *Layer: 01 – Weird*, também o pai de Lain assume esta postura, e também a própria Lain, ao longo da acção e gradualmente de forma mais intensa, como é o caso da imagem 10.2 e 10.3, no mesmo anexo.

cibernautas e os momentos em que Lain é tocada por Arisu evidenciam que o toque, e no limite o sentimento, é o que justifica a existência dos corpos. Um corpo acidentado está rasgado e moído, mas para quem possui esse corpo ele não sente especificamente o ferimento ou o que se passa com o seu hematoma: ele sente dor, uma dor que o seu cérebro tenta tornar abstracta pela difusão de vários químicos, como a adrenalina, que atenuam a condição em que se encontra o acidentado. Este não pensa tanto no ferimento em causa, mas antes questões mais gerais, como a sua sobrevivência, sequelas com que terá de lidar daí para a frente ou mesmo aspectos que nada têm a ver com o seu corpo.

Lain, ao tornar-se mestre dos dois mundos, consegue manifestar um corpo, e a representação de um corpo humano, tanto no mundo físico (quando se encontra com Arisu na passagem pedonal) como no mundo virtual (quando promete estar ali para sempre), respectivamente, superando a limitação que o seu corpo poderia representar. Poderemos vê-lo como um prolongamento após a resolução da limitação, ao se tornar no mestre.

E a propósito do determinismo tecnológico evidenciado na narrativa, se se reflectir que, segundo McLuhan, a mensagem é o meio, poderemos pensar neste meio que é o corpo: a tentativa de o prolongar, de o convergir para um Todo, de o imortalizar. A mensagem que poderemos propor que seja veiculada pelo meio é o da necessidade de se ser encarnado, ou no termo inglês, *embodied*. É o corpo que lhe permite ser total. Sem o suporte físico, o resto não é possível. As afecções inclusive provocam alterações fisiológicas. Patrizia Violi apresenta uma explicação muito clara:

« In many current theories of embodiment, the body is given in a general, even universal form, independent of the cultures, habits, discourses, etc., in which it is embedded. The body becomes a naturalized concept that does not need further elaboration: it is 'naturally' given. The body is something easily accessible: objectively and physically welldefined. The body appears just to be 'there': in possession of an immediate, self-evidencing character that does not need to be explained. This is not the case. Even one's phenomenological experience of the body, which appears as something immediate and given, is the

result of a complex process and of the various practices that shape one's perception of it. One could say -- to paraphrase a famous slogan of Simone de Beauvoir in reference to women -- that one 'becomes a body', and that this happens in the course of a long process implying meaningful interactions with the environment and with other bodies: both human and nonhuman: in short, a process that implies intersubjectivity and semiosis.»

(Violi, 2012: 58-59)

O que trouxe Lain de diferente ao mundo das narrativas cibernéticas e futuristas? O facto de Lain ser tão jovem, e no entanto enfrentar uma identidade terminal, torna-a um elemento de interesse. As narrativas abordadas neste estudo, as referências dentro deste género de ficção, são geralmente protagonizadas por personagens do género masculino, podendo ser jovens ou não. No caso deste *anime*, assistimos a uma *shōjo* que parece carregar nos seus ombros o fardo do mundo, vendo-se obrigada a simplesmente deixar de existir nas condições comuns ao ser humano. A fragilidade que esta personagem transmite, sensível ao toque e frequentemente rodeada de ursos de peluche, torna-a um símbolo mais humano que os próprios familiares e amigos que nasceram (apenas) no mundo físico. Ainda que saibamos que ela não é propriamente humana, dentro da norma existencial do Homem. O silêncio que a rodeia e a solidão que a acompanha torna a história mais dramática, do que se fosse, por exemplo, uma obra audiovisual, também de ficção científica, mas de acção.

Esta reflexão é encerrada, por agora, com a certeza de que as obras audiovisuais nos colocam questões que agitam consciências e estimulam discursos, independentemente do país de origem, independentemente do seu género.

## **Limitações e recomendações para futuras investigações**

Durante a concretização da presente dissertação, foram sendo detectadas algumas limitações, do ponto de vista metodológico e interpretativo. Ainda que estas limitações tenham afectado a celeridade de execução da investigação, reuniram-se esforços para minorizar tais efeitos. De seguida serão identificadas:

- Definição do termo “real”, em oposição ao termo “virtual”: no início da concretização da proposta da presente investigação, utilizou-se o termo “real” com alguma comodidade. Tal termo, utilizado na série como sendo o outro lado do “virtual”, veio a levantar dúvidas quando se começou a pensar no corpo de Lain enquanto fronteira. O autor José Bártolo, na obra “Estudos Intersemióticos”, esclarece essa dúvida, pelo que a limitação encontrada na utilização do termo serviu para esclarecer melhor este tema, acabando mesmo por se fazer incluir no desenvolvimento da investigação. Todavia o termo “real” é utilizado na série em causa, em vez de “físico”, pelo que poderá criar alguma confusão ao leitor. Numa tentativa de o evitar, é explicada a utilização dos termos no enquadramento teórico. Posteriormente é novamente mencionado, na conclusão, uma vez que se esclareceu uma dúvida (que era desconhecida) no processo de investigação que acabou por auxiliar esta no seu geral.

- Na escolha do método, teve-se em conta que transcrever a acção de uma obra audiovisual para a escrita pode trazer alguma imprecisão. A própria extensão da obra dificultou o processamento da informação que esta contém, pelo que há a consciência de que poderá haver algumas lacunas no que diz respeito a mencionar todos os momentos que pudessem ser revelantes para os temas aqui levantados. Pelo cariz interpretativo, assume-se que não estão presentes interpretações de todos os elementos que poderão ser considerados importantes, dum ponto de vista da cibercultura.

- Ainda sobre a escolha do método, a originalidade que a estrutura deste poderá apresentar é assumida como um risco, assim como um esforço. Será um risco por falta de provas de eficácia, uma vez que não foram detectadas análises que se dividissem em três instâncias para que pudessem dar algum sustentáculo metodológico à investigação. Também será um esforço, na medida em que se verificou que uma amostragem não era possível pela frequência de momentos de momentos importantes para análise do corpo, e pela tentativa de, através de três análises, conseguir processar o máximo de informação possível para se chegar a uma conclusão.

- Quanto à selecção de imagens, é tido em conta que estas poderão não dar uma visão totalmente completa do audiovisual ao leitor da presente investigação.

Aproveitamos este último momento para sugerir outros pontos de análise possíveis de concretizar a partir deste *anime*, que se apresenta tão complexo e predisposto a mais discussões que não apenas esta que apresentamos. Um tópico possivelmente sugestivo seria analisar a relação com a tecnologia que os mais jovens têm, como Taro, na série, comparativamente com a relação que as mesmas faixas etárias têm, nos nossos dias.

A polissemia de *Serial Experiments Lain* permite várias possibilidades de estudo, pelo que no caso do estudo audiovisual poderemos sugerir uma análise sobre a utilização do som e da música na série.

## Bibliografia

- Amaral, Adriana. 2003. «Cyberpunk e Pós-modernismo», <http://www.bocc.ubi.pt/pag/amaral-adriana-cyberpunk-posmodernismo.pdf>
- Amaral, Adriana. 2005. «A metrópole e o triunfo distópico - a cidade como útero necrosado na ficção cyberpunk», <http://www.bocc.ubi.pt/pag/amaral-adriana-cyberpunk-e-cidade.pdf>
- Babo, Maria Augusta. 2001. «Para uma semiótica do corpo», *Revista de comunicação e linguagens: O campo da semiótica*, nº 29: 255 – 269.
- Babo, Maria Augusta. 2004 «Do corpo protésico ao corpo híbrido», *Revista de comunicação e linguagens: Corpo Técnica, Subjectividades*, nº 33: 25-35
- Bártolo, José. 2007. *Corpo e Sentido, estudos intersemióticos*. Livros LabCom Coleção Estudos em Comunicação.
- Breton, David Le. 2004 «O corpo enquanto acessório da presença: Notas sobre a obsolescência do homem» *Revista de comunicação e linguagens: Corpo Técnica, Subjectividades*, nº 33: 67-81
- Bukatman, Scott. 1997. *Blade Runner*. Londres: British Film Institute
- Bukatman, Scott. 1998. *Terminal identity: the virtual subject in postmodern science fiction*, Londres: Duke University Press
- Campbell, Joseph. 1993. *The hero with a thousand faces*, Londres: Fontana Press
- Campbell, Joseph. S.d. *O herói de mil faces*, São Paulo: Cultrix. Digitalização: <http://leandromarshall.files.wordpress.com/2012/05/joseph-campbell-o-heroi-de-mil-faces1.pdf> (última consulta: Agosto de 2013)
- Chai, Marilena. 2000. «Freud: A consciência pode conhecer tudo?», <http://www.cefetsp.br/edu/eso/filosofia/freudchai.html>
- Chevalier, Jean e Gheerbant, Alain. 1982. *Dicionário dos símbolos*, Lisboa: Editorial Teorema Ltd.
- Chion, Michel. 1994. *Audio-Vision – Sound on Screen*, Columbia: Columbia University Press (Disponível online: [http://www.sfu.ca/cmns/courses/droumeva/2013/357/Additional%20readings/Michelchion\\_audio-vision%20FULL.pdf](http://www.sfu.ca/cmns/courses/droumeva/2013/357/Additional%20readings/Michelchion_audio-vision%20FULL.pdf))

- Debray, Régis. 1992. *Viet et mort de l'image : Une histoire du regard en Occident*. Editions Gallimard
- Elias, Herlander. 2012. *The anime galaxy: Japanese Animation as New Media*. Covilhã: LabCom
- Fontanille, Jacques. «Máquinas, próteses e impressões – o corpo pós-moderno (a propósito de Marcel Duchamp)». *Revista de comunicação e linguagens: O campo da semiótica*, nº 29: 235 – 254
- Genep, Arnold van. 1978. *Os ritos de passagem: estudo sistemático dos ritos da porta e da soleira, da hospitalidade, da adoção, gravidez e parto, nascimento, infância, puberdade, iniciação, ordenação, coroação, noivado, casamento, funerais, estações, etc.* Petrópolis: Editora Vozes
- Genep, Arnold von. 1981. *Les rites de passage: études systématique des rites*. Paris : Éditions A. J. Picard
- Grilo, João Mário. 2006. *As Lições do Cinema, manual de Filmologia*, Lisboa: Colibri
- Joly, Martine. 1994. *Introdução à análise da imagem*, Edições 70, Coleção arte & comunicação n. 68
- Landowski, Eric. «Fronteira do corpo – Fazer signo, fazer sentido». *O campo da semiótica*, n. 29: 271 – 286
- Manovitch, Lev. 2000. «The Language of New Media», Cambridge, Massachusetts: MIT Press  
(Disponível em: <http://www.manovich.net/LNM/Manovich.pdf>)
- McKee, Robert. 1999. *Story: substance, structure, style, and the principles of screenwriting*. Londres: Methuen
- McLuhan, Marshall. 1964. *Os meios de comunicação como extensões do homem – Understanding media*, trad. Pignatari, Décio (2000). São Paulo: Cultrix
- Mourão, José Augusto. 2004. «Hibridismo e Semiótica – Os quase-objects» *Revista de comunicação e linguagens: O campo da semiótica*, nº 29: 287-301
- Napier, Susan Jolliffe. 2007. «When the Machines Stop: Fantasy, Reality, and Terminal Identity in 'Neon Genesis Evangelion' and 'Serial Experiments Lain'», *Robot Ghosts and Wired Dreams*. Minneapolis: University Of Minnesota Press
- Penafria, Manuela. 2009. «Análise de filmes - conceitos e metodologia(s)», VI Congresso SOPCOM (Disponível online: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/bocc-penafria-analise.pdf>)

- Rieusset-Lemarié, Isabelle. 2004. «Corpos e imagens digitais ou O percurso do corpo para além da espectralidade» Revista de comunicação e linguagens: *Corpo Técnica, Subjectividades*, nº 33: 105-125
- Rushkoff, Douglas. 1994. *Cyberia: life in the trenches of hyperspace*, Londres: Flamingo
- Rose, Diana. 2000. «Análise de imagens em movimento», 343-364 in Bauer, Martin W. e Gaskell, George. 2000. *Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático*. Trad. De Pedrinho A. Guareschi. 6ª edição Petrópolis: Vozes
- Subtil, Filipa. 2006. *Compreender os media. As extensões de Marshall McLuhan*. Coimbra: MinervaCoimbra
- Tucherman, Ieda. 2004. «Fabricando corpos: Ficção e tecnologia» Revista de comunicação e linguagens: *Corpo Técnica, Subjectividades*, nº 33: 187-198
- Wittington, William. 2007. *Sound Design and Science Fiction*. University of Texas Press
- Violi, Patrizia. 2012. «Beyond the body: towards a full embodied semiosis». *Journal of Cognitive Semiotics*, IV: 57 – 75. (Disponível online: <http://www.cognitivesemiotics.com/wp-content/uploads/2012/08/2-violi.pdf>)

## Webgrafia

Chai, Marilena. S.d. «Freud: A consciência pode conhecer tudo?», Centro Federal de Educação Tecnológica de São Paulo, <http://www.cefetsp.br/edu/eso/filosofia/freudchai.html> (última consulta: Setembro de 2013)

Eng, Lawrence. S.d. «thought experiments lain», <http://www.cjas.org/~leng/lain.htm#glossary> (última consulta: Junho de 2013)

Forsters, Edward Morgan. 1909. «The Machine Stops», Universidade de Illinois <http://archive.ncsa.illinois.edu/prajlich/forster.html> (última consulta: Outubro de 2013)

Foucault, Michel. 1967. «De Outros Espaços», trad. Pedro Moura (2005),

[http://www.virose.pt/vector/periferia/foucault\\_pt.html](http://www.virose.pt/vector/periferia/foucault_pt.html) (última consulta: Outubro de 2013)

Jenkins, Mike. 2011. «NIAL Systems Limited»,  
<http://www.nial.com/AboutNial.html> (última consulta: Agosto de 2013)

Kepp, Christopher *et al.* «Vannevar Bush», The Institute for Advanced Technology in the Humanities,  
<http://www2.iath.virginia.edu/elab/hfl0034.html> (última consulta: Junho de 2013)

Rucker, Rudy. S.d. «What is Cyberpunk? »,  
<http://www.rudyrucker.com/pdf/whatiscyberpunk.pdf> (última consulta: Julho de 2013)

S.a. s. d. «ArtBook Heaven»,  
[http://www.anime.gs/artbook/Visual%20Experiments%20Lain/show/jpg/Visual\\_Experiments\\_Lain\\_%28Artbook%29\\_Scan07.htm](http://www.anime.gs/artbook/Visual%20Experiments%20Lain/show/jpg/Visual_Experiments_Lain_%28Artbook%29_Scan07.htm) (última consulta: Novembro de 2013)

S.a. s. d. « O corpo utópico. Texto inédito de Michel Foucault», Instituto Humanitas Unisinos ,  
<http://www.ihu.unisinos.br/noticias/38572-o-corpo-utopico-texto-inedito-de-michel-foucault> (última consulta: Outubro de 2013)

S.a. s.d. «History of Japan»,  
<http://web-japan.org/museum/historyofjp/histjp.html> (última consulta: Julho de 2013)

S.a. s.d. «John C. Lilly Home page»,  
<http://www.johnclilly.com/> (última consulta: Junho de 2013)

S.a.s.d. «What is Cyberpunk»,  
<http://www.cypunk.com/whatis.php> (última consulta: Julho de 2013)

S.a.s.d. «The language of film - Sound in Filmmaking», Pacific Cinémathèque,  
<http://inpoint.cinematheque.bc.ca/pdf/LanguageofFilm07.pdf> (última consulta: Julho de 2013)

Shure, C. La. S.d. «About: What is liminality?»,  
<http://www.liminality.org/about/whatisliminality> (última consulta: Outubro de 2013)

Zizek, Slavoj. S.d. «Organs without Bodies – Gilles Deleuze: Becoming-machine»,  
<http://www.lacan.com/zizsalsation.html> (última consulta: Junho de 2013)

Zizek, Slavoj. S.d. «Deleuze and the Lacanian Real»,  
<http://www.lacan.com/zizrealac.htm> (última consulta: Junho de 2013)

Zuin, Lúdia. 2009. «Wired Protocol 7 – um estudo sobre Serial Experiments Lain e a alucinação consensual do ciberespaço»,  
<http://pt.scribd.com/doc/67113489/Wired-Protocol-7-um-estudo-sobre-Serial-Experiments-Lain-e-a-alucinacao-consensual-do-ciberespaco-LIDIA-ZUIN>  
(última consulta: Abril de 2013)

**Outras fontes:**

Dicionário online:  
<http://www.priberam.pt>

Obras de Hans Bellmer:  
<http://arttattler.com/archivelossofcontrol.html>  
[http://icpbardmfa.wordpress.com/2009/12/01/enter/01\\_hansbellmer/](http://icpbardmfa.wordpress.com/2009/12/01/enter/01_hansbellmer/)

Fonte informativa sobre *soundtracks* e outros:  
<http://www.lastfm.pt/music/Serial+Experiments+Lain>  
<http://www.lastfm.com.br/music/%E4%BB%B2%E4%BA%95%E6%88%B8%E9%BA%97%E5%B8%82/Serial+Experiments+Lain:+Bootleg#change-language>

# **Anexos**

## **Breve explicação**

O presente anexo tem como objectivo auxiliar a leitura da obra audiovisual *Serial Experiments Lain*.

Fez-se incluir as imagens retiradas da série para melhor orientação da leitura da primeira instância de análise, com a respectiva numeração e legendagem. Também apresentamos uma tabela com a distribuição das *layers*, dos actos I, II e III, dos momentos do *hero's journey* segundo Joseph Campbell e dos momentos discursivos sobre o Corpo.

Quanto às imagens retiradas da série, a sua numeração poderá ser lida da seguinte forma: 5.10 – *Layer: 05*, décima imagem retirada desta *layer*; 10.2 – *Layer: 10*, segunda imagem retirada desta *layer*, e assim sucessivamente. Ou seja, o primeiro número refere-se ao episódio e o segundo número à imagem retirada do leque de imagens daquele dado episódio.

## **A.1 - Glossário**

*Serial Experiments Lain* possui uma linguagem muito própria, pelo que é necessário consolidar os termos utilizados pelas personagens dentro da realidade em que estas vivem. Simultaneamente será feita a ponte para as terminologias na nossa realidade, para que seja também possível estabelecer a analogia.

Wired – traduzido, *ligado* ou *rede*. Sugere a ligação do mundo físico que se prolonga para o mundo virtual, dando a noção de continuidade. Indicia a conexão do utilizador. Corresponde à nossa Internet.

Real World – traduzido, *mundo real*. Tido como o plano físico onde Lain vive o quotidiano, vai às aulas, janta com a família. No entanto o conceito de mundo real poderá tornar-se dúbio no momento que Lain se senta diante do computador e o utiliza, no seu quarto, ou mesmo quando faz uso do Navi portátil, durante as aulas.

Protocols – traduzido, *protocolos*. Os protocolos da Internet, ou Wired, estabelecem as formas como os utilizadores poderão utilizar a ligação cibernética, uma vez que é o conjunto de regras aceites pelo internauta.

Protocol 7 - o protocol necessário à ligação entre os dois mundos. Baseado na Ressonância de Schumann<sup>38</sup>, Eiri Masami criou este protocolo para que a Wired conectasse todos sem a necessidade de dispositivos físicos. Este protocolo transforma o inconsciente colectivo em consciência colectiva,

---

<sup>38</sup> A definição de Ressonância de Shumann também está presente neste glossário.

como demonstra Lawrence Eng<sup>39</sup>. A empresa onde Eiri Masami trabalhava na série, a Tachibana Lab, também fez investigação sobre a estrutura molecular do genoma humano, fazendo referência também ao “7th circuit of the nervous system/consciousness, aka the Collective Neurogenetic Circuit”. Eng explica que é incerto se o Protocolo 7 estará relacionado com os protocolos que actualmente existem, principalmente no que diz respeito à numeração destes. Encontramo-nos actualmente no Ipv6.

« The people you are about to meet interpret the development of the datasphere as the hardwiring of a global brain. This is to be the final stage in the development of “Gaia,” the living being that is the Earth, for which humans serve as the neurons. As computer programmers and psychedelic warriors together realize that ‘all is one’ a common belief emerges that the evolution of humanity has been a [...] progression toward the construction of the next dimensional home for consciousness. »

(Rushkoff, 1994: 16)

« Evolution is seen more as a groping toward than a random series of natural selections. Gaia is becoming conscious. Radzik and others have inferred that human beings serve as Gaia’s brain cells. Each human being is an individual neuron, but unaware of his connection to the global organism as a whole. Evolution, then, depends on humanity’s ability to link up to one another and become a global consciousness. »

(p. 114)

Eng interpreta que Eiri Masami concretizou através do Protocolo 7, com a definição de Rushkoff, uma *hardwiring of a global brain*, na medida em que nós seremos apenas neurónios de um cérebro, ou consciência, maior.

---

<sup>39</sup> Lawrence Eng expõe as suas reflexões sobre os conceitos da série no seu site, referenciado na Webgrafia.

Navi – derivado de *Knowledge Navigator*. Denominação dos computadores pessoais da realidade da série. Tal como os nossos PC's se ligam à Internet, os Navi ligam-se à Wired. Este termo já tinha sido mencionado em 1987, na obra *Odissey* de John Sculley, director executivo da Apple entre 1983 e 1993. Estes seriam os futuros dispositivos da marca, dum futuro não distante, que pretendia criar com eles uma nova geração de computadores de ecrãs finos, de alta-definição, com reconhecimento de voz e som perfeito. A particularidade destes dispositivos seria a de que eles não teriam uma forma definida, podendo até ser parte integrante do nosso vestuário. As ideias de Sculley acabaram por derivar no PDA. Ao longo de série há várias referências associadas à Apple, facto propositado pois é a marca preferida dos autores. Esta informação é-nos dada na entrevista dada ao canal alemão Vox.

Devices – *dispositivos*. A conexão do Homem à Wired sem qualquer necessidade de dispositivo era a ideia do Protocol 7 desenvolvida por Masami. O dispositivo surge como uma barreira, uma vez que apesar dele possibilitar a ligação também impossibilita a total fusão, que Masami procurava. O dispositivo surge assim como âncora à identidade do Eu.

Accela – nome dado a uma “droga” diferente das drogas que hoje conhecemos. Dentro da cápsula encontra-se um micro chip que vibra a uma determinada frequência, estimulando a produção de uma dada hormona que altera a percepção do tempo, dando a ideia ao consumidor de consciência acelerada. Os efeitos perduram por um dia mas não são conhecidos os efeitos a longo prazo do consumo deste. Accela apresenta-se como uma forma limite da tentativa do Homem em superar e melhorar as capacidades biológicas que possui, para além deste alterar a noção de realidade do consumidor. Se considerarmos que Accela se enquadra então nos padrões de efeitos das substâncias ilícitas, podemos afirmar que Accela funciona como uma forma de fuga da realidade física.

Cyberia – nome dado à discoteca que os colegas de Lain frequentam e onde é possível ver um adulto a consumir Accela. Cyberia é associado foneticamente a Sibéria, zona inóspita para os seres humanos. É possível fazer

uma analogia da sensação física que tínhamos na Sibéria com o que ocorre no mundo cibernético, onde as relações humanas são distantes e, neste caso também poderemos dizer, frias.

KIDS – o sistema KID é uma das partes da pesquisa levada a cabo pelo Professor Hodgeson, que consistia em recolher as capacidades parapsicológicas de crianças através de um receptor externo. A experiência em si resultou num dano permanente às crianças, que envolveria a sua morte ou perderem-se para sempre no mundo virtual.

Knights – na série são conhecidos como Knights of the Eastern Calculus. As intenções deste grupo não são claras, pois para além de se tratar de uma sociedade oculta, é constituída por elementos de várias faixas etárias e estratos. No decorrer da narrativa poderemos ser levados a pensar que são um grupo orientado por Eiri Masami, tal como muitos outros elementos na história, e, como Arisu afirma, não se tratam de meros hackers ou *otakus*. Lawrence Eng, por exemplo, crê que Eiri fê-los crer ser Deus, para que os Knights fossem manipulados e levassem Lain também a acreditar no mesmo. Os Knights também quereriam alterar a consciência humana para seguir os ideais de Eiri Masami.

MIB's – homens de negro. Agentes contratados para vigiar a Lain. Quem os contratou poderá tratar-se dos Laboratórios Tachibana, ou antes, Eiri Masami.

Psyche – na série, Psyche representa um chip que pode ser acrescentado ao hardware do Navi para que este, após a instalação do mesmo, possa interagir e conectar sem que seja necessário a existência dos componentes periféricos, como o rato ou o teclado. Este chip tornará o processamento do computador equivalente ao processamento cerebral humano.

Ressonância Schumann<sup>40</sup> - Tendo em conta que a Terra funciona comporta-se como uma corrente eléctrica com uma atmosfera pouco apta para a condutividade, a Ressonância Schumann só pode ser verificada se a atmosfera for estimulada para tal. A Ressonância Schumann tem a ver com a actividade eléctrica da atmosfera. Entre a superfície terrestre e a ionosfera existe uma ressonância, descoberta por W. O. Schumann em 1952. Verificou-se que a frequência desta ressonância é igual à do cérebro humano: 7,83 hertz.

---

<sup>40</sup> Explicação detalhada em: <http://image.gsfc.nasa.gov/poetry/ask/q768.html> (última consulta: Novembro de 2013)

## A. 2 – Imagens mencionadas na análise



Imagem 1.1 – cidade agitada, com presença de vultos (Layer: 01 – Weird)



Imagem 1.2 – transeuntes não identificados (Layer: 01 – Weird)

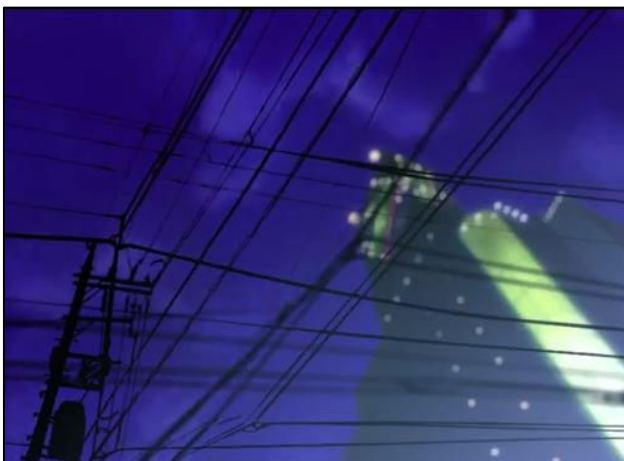


Imagem 1.3 – evidência dos cabos que cobrem a cidade (Layer: 01 – Weird)



Imagem 1.4 – Chisa e as sombras da cidade (Layer: 01 – Weird)

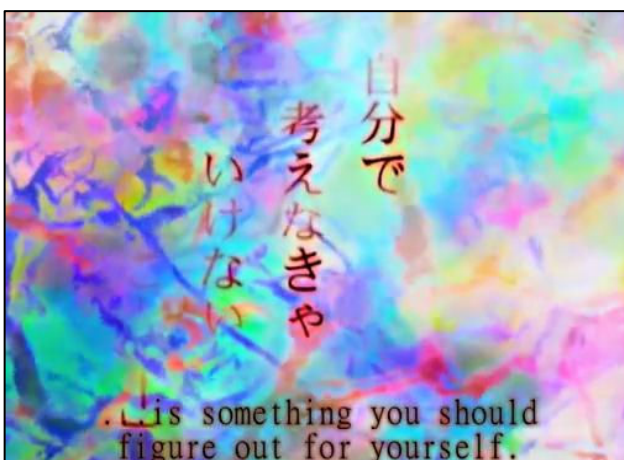


Imagem 1.5 – Frases que pairam na Wired (Layer: 01 – Weird)



Imagem 1.6 – A rua de Lain (Layer: 01 - Weird)



Imagem 1.7 – Lain faz a primeira aparição na série, ao sair de casa (*Layer: 01 – Weird*)



Imagem 1.8 – As manchas e os cabos acompanham a personagem (*Layer: 01 – Weird*)



Imagem 1.9 – A sombra de Lain, alterada (*Layer: 01 – Weird*)



Imagem 1.10 – Lain olha para a sua esquerda, sentada no centro da sala de aula (*Layer: 01 – Weird*)



Imagem 1.11 – As colegas encontram-se na ala oposta para onde Lain olha (*Layer: 01 – Weird*)



Imagem 1.12 – Alucinação de Lain, na sala de aula (*Layer: 01 – Weird*)



Imagem 1.13 – Presença de objectos *shōjo* na secretária de Lain (*Layer: 01 – Weird*)



Imagem 1.14 – Ecrã do Navi, com a mensagem de Chisa (*Layer: 01 – Weird*)



Imagem 1.15 – O fato de urso de Lain, e outros elementos *shōjo* no parapeito da janela do seu quarto (*Layer: 01 – Weird*)

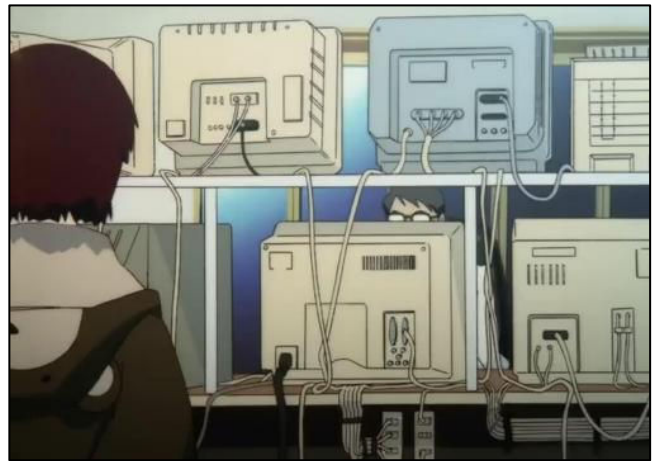


Imagem 1.16 – A barreira de computadores entre Lain e o pai (*Layer: 01 – Weird*)



Imagem 1.17 – Alucinação de Lain com o suicídio da linha férrea (*Layer: 01 – Weird*)



Imagem 2.1 – Lain na discoteca Cyberia (*Layer: 02 – Girls*)



Imagem 2.2 – Lain na discoteca Cyberia (*Layer: 02 – Girls*)



Imagem 2.3 – *Close-up* da orelha esquerda de Lain (*Layer: 02 – Girls*)



Imagem 2.4 – Figuras esguias e translúcidas atravessam o corredor da escola (*Layer: 02 – Girls*)



Imagem 3.1 – Um das figuras atravessa a heroína, que se assusta (*Layer: 03 – Psyche*)



Figura 3.2 – *Close-up*, novamente, à orelha esquerda de Lain (*Layer: 03 - Psyche*)

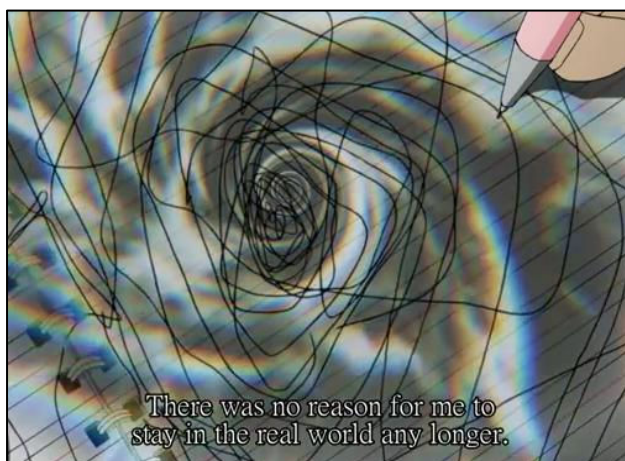


Figura 3.3 – Lain risca o caderno enquanto escuta informação sobre a Psyche (*Layer: 03 - Psyche*)



Figura 3.4 – O objecto encontrado no cacifo de Lain (Psyche) (Layer: 03 - Psyche)

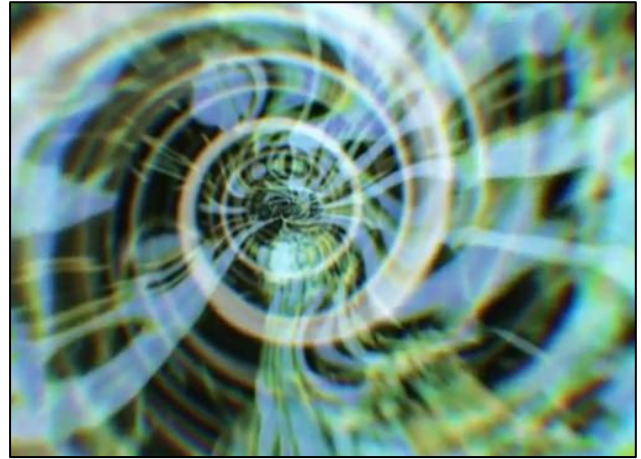


Figura 3.5 – Login à Wired (Layer: 03 - Psyche)



Figura 3.6 – Personagem comum na Cyberia, JJ, espanta-se com a apresentação “infantil” de Lain (Layer: 03 - Psyche)



Figura 3.7 – As crianças de Cyberia, outra presença frequente na discoteca (Layer: 03 - Psyche)



Figura 3.8 – Agentes secretos visitam casa de Lain e ameaçam a sua irmã (Layer: 03 - Psyche)



Figura 3.9 – Lain decide modificar o seu Navi (Layer: 03 - Psyche)



Figura 3.10 – O comportamento da heroína modifica-se drasticamente (*Layer: 03 – Psyche*)



Figura 4.1 – Lain prossegue com as modificações do Navi, ficando este cada vez maior (*Layer: 04 – Religion*)



Figura 4.2 – Homem assustado tenta fugir desesperadamente (*Layer: 04 – Religion*)



Figura 4.3 – Uma criança persegue o homem (*Layer: 04 – Religion*)



Figura 4.4 – Lain presta atenção a informações dadas através da Wired sobre a Psyche (*Layer: 04 – Religion*)

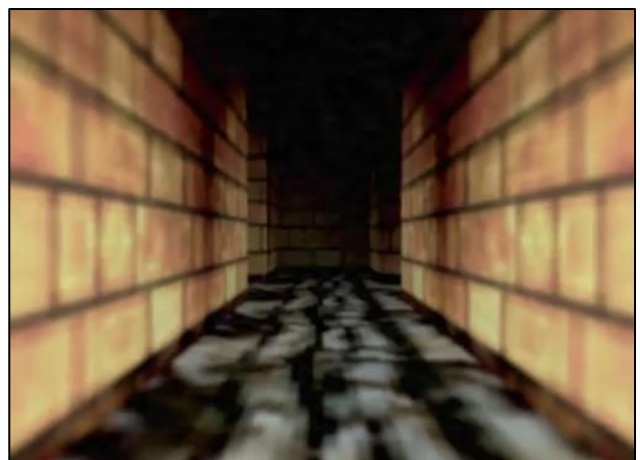


Figura 4.5 – Ambiente de Phantoma (*Layer: 04 – Religion*)



Figura 4.6 – Lain explora Phantoma (*Layer: 04 – Religion*)



Figura 4.7 – Dentro do Phantoma, jovem tenta fugir (*Layer: 04 – Religion*)



Figura 4.8 – Jovem parte o dispositivo que utiliza para aceder ao Phantoma (*Layer: 04 – Religion*)



Figura 5.1 – Em ambiente etéreo, Lain conversa com algumas figuras (*Layer: 05 – Distortion*)



Figura 5.2 – A boneca (*Layer: 05 – Distortion*)



Figura 5.3 – A máscara tribal (*Layer: 05 – Distortion*)



Figura 5.4 – A mãe (*Layer: 05 – Distortion*)



Figura 5.5 – Símbolo dos Knights (*Layer: 05 – Distortion*)



Figura 5.6 – Mika, enervada, entorna a bebida (*Layer: 05 – Distortion*)



Figura 5.7 – A bebida entornada forma a frase “Concretiza a profecia” (*Layer: 05 – Distortion*)



Figura 5.8 – Mika fica fechada, e na porta surge de novo a frase “Concretiza a profecia” (*Layer: 05 – Distortion*)



Figura 5.9 – No quarto etéreo, Lain pergunta ao pai se ele é de facto o seu pai (*Layer: 05 – Distortion*)



Figura 5.10 – Figura cristalina de Mika (*Layer: 05 – Distortion*)



Figura 6.1 – No ecrã do Navi surge “Coma”, enquanto Lain sorri hipnotizada (*Layer: 06 – Kids*)



Figura 6.2 – A aparição de Lain no céu da cidade (*Layer: 06 – Kids*)



Figura 6.3 – Um Cheshire cat na Wired (*Layer: 06 – Kids*)



Figura 6.4 – Local na Wired onde Lain encontrou o Professor Hodgeson (*Layer: 06 - Kids*)



Figura 7.1 – O aparato tecnológico toma dimensões que faz rebentar uma parede do quarto de Lain (*Layer: 07 - Society*)



Figura 7.2 – Lain volta a aceder à Wired (Layer: 07 - Society)



Figura 7.3 – Nezumi e os seus dispositivos móveis (Layer: 07 - Society)



Figura 7.4 – A insanidade cibernética em Nezumi (Layer: 07 - Society)



Figura 7.5 – Apresentação do primeiro Knight (Layer: 07 - Society)



Figura 7.6 – Apresentação do segundo Knight (Layer: 07 - Society)



Figura 7.7 – Apresentação do terceiro Knight (Layer: 07 - Society)



Figura 7.8 – Lain assusta com as questões sobre a sua família e a sua origem (*Layer: 07 - Society*)



Figura 7.9 – A Lain da Wired emerge (*Layer: 07 - Society*)



Figura 8.1 – Na Wired, Lain procura respostas, num ambiente surrealista (*Layer: 08 - Rumors*)



Figura 8.2 – O olhar dos pais para Lain após esta comentar as questões colocadas no escritório do laboratório Tachibana (*Layer: 08 - Rumors*)



Figura 8.3 – O local da manifestação do “Deus” da Wired, após a presença das vozes online (*Layer: 08 - Rumors*)



Figura 8.4 – “Peeping Tom” (*Layer: 08 - Rumors*)



Figura 8.5 – “Searching” surge após se instalar o desespero do que Lain poderia ter feito, pelo que procurou respostas (*Layer: 08 - Rumors*)

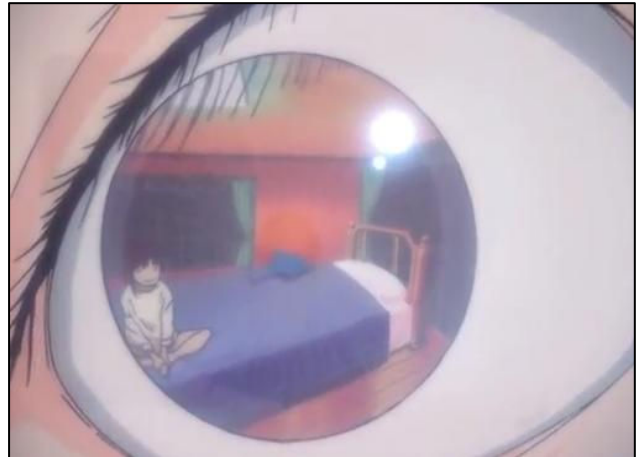


Figura 8.6 – Arisu vê que Lain a está a observar enquanto fantasia como professor (*Layer: 08 - Rumors*)

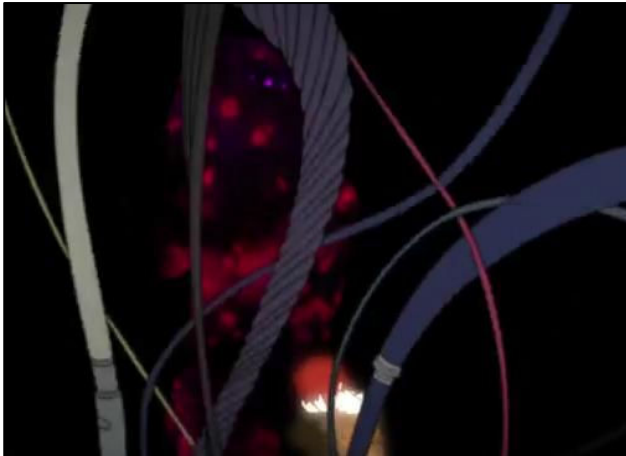


Figura 8.7 – Lain apercebe-se do que aconteceu com Arisu e culpabiliza-se (*Layer: 08 - Rumors*)



Figura 8.8 – A heroína, em sofrimento, cai em si e entra em confronto (*Layer: 08 - Rumors*)

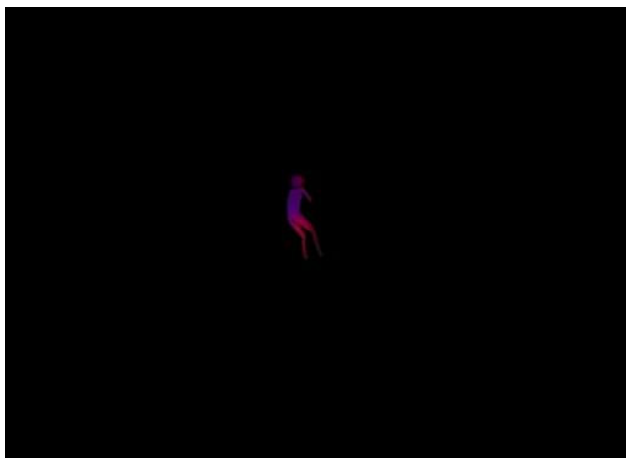


Figura 8.9 – Lain entra na Wired, em confronto consigo mesma (*Layer: 08 - Rumors*)



Figura 8.10 – Lain enfrenta a Lain da Wired e tenta matá-la (*Layer: 08 - Rumors*)



Figura 8.11 – Primeira manifestação física do deus da Wired (*Layer: 08 - Rumors*)



Figura 8.12 – Lain decide apagar a memória sobre a fantasia de Arisu (*Layer: 08 - Rumors*)



Figura 9.1 – Um das imagens do momento ao género de documentário (*Layer: 09 - Protocol*)



Figura 9.2 – Extraterrestre surge à porta do quarto de Lain (*Layer: 09 - Protocol*)



Figura 9.3 – Apresentação corpórea de Eiri Masami (*Layer: 09 - Protocol*)



Figura 10.1 – No mundo de Lain, a heroína questiona-se sobre quem serão os Knights (*Layer: 10 - Love*)



Figura 10.2 – A conexão radical à Wired de Lain (Layer: 10 - Love)



Figura 10.3 – A conexão radical à Wired de Lain (Layer: 10 - Love)



Figura 10.4 – Eiri agarra a madeixa de Lain (Layer: 10 - Love)



Figura 11.1 – O momento deste episódio culmina no amor por Arisu (Layer: 11 - Infornography)



Figura 11.2 – Lain com corpo de extraterrestre (Layer: 11 - Infornography)



Figura 11.3 – O estranho sorriso de Lain, após ajudar Arisu (Layer: 11 - Infornography)



Figura 12.1 – Lain explica que por cada consciência existe uma Lain (*Layer: 12 - Landscape*)



Figura 12.2 – “Vamos todos amar Lain!” (*Layer: 12 - Landscape*)



Figura 12.3 – Lain levanta-se do monte de cabos que a cercam (*Layer: 12 - Landscape*)



Figura 12.4 – No meio dos cabos, ainda algumas referências *kawaii* (*Layer: 12 - Landscape*)



Figura 12.5 – Arisu toca na face de Lain (*Layer: 12 - Landscape*)



Figura 12.6 – Lain anima-se ao sentir a pulsação de Arisu (*Layer: 12 - Landscape*)



Figura 12.7 - Arisu assusta-se com a mão fantasmagórica de Eiri (*Layer: 12 - Landscape*)



Figura 12.8 – Eiri constrói um corpo disforme (*Layer: 12 - Landscape*)



Figura 12.9 – Eiri tenta matar as duas jovens (*Layer: 12 - Landscape*)



Figura 13.1 – Lain elimina-se da memória de todos (*Layer: 13 - Ego*)



Figura 13.2 – O pai espreita Lain, desesperada por se ter eliminado (*Layer: 13 - Ego*)



Figura 13.3 – Lain conversa com a entidade paternal, com referências a Proust (*Layer: 13 - Ego*)



Figura 13.4 – Lain encontra Arisu, mais velha, e promete para consigo mesma nunca ficar longe da amiga (*Layer: 13 - Ego*)



Figura 13.5 – A série encerra com o *humming noise* e o enquadramento de um cruzamento de redes (*Layer: 13 - Ego*)