

O cinema, a realidade virtual e a memória do futuro

Cláudio Cardoso de Paiva¹

A realidade virtual, proclamada com o advento dos computadores e da internet, há muito tem sido focalizada no universo ficcional da literatura e do cinema, desde obras como *Metropolis* (1927) e *2001: uma odisséia no espaço* (2001: *A space odyssey*, 1968), passando por *Blade Runner* (1982) e *O exterminador do futuro* (Terminator, 1984) até *Matrix* (1999). São filmes implacáveis em sua imaginação do futuro e radicais em sua mirada na condição do pós-humano, isto é, a conexão do Ser e da máquina numa simbiose radical. Contemplando a ficção científica do cinema (*sci-fi*), já disseminada na televisão e na internet, percebemos que as suas imagens e sons contêm o DNA da cibercultura, uma visão do futuro que se tornou presente no “breve século XX”.

Palavras-chave: cinema, ficção, cibercultura, realidade virtual.

Cinema, virtual reality and the memory of the future. Virtual reality, proclaimed with the advent of computers and the Internet, has been looked at for a long time in the fictional universe of literature and the cinema, in works such as *Metropolis* (1927), *2001: a Space Odyssey* (1968), *Blade Runner* (1982), *Terminator* (1984) and *Matrix* (1999). They are acid, implacable films in their imagination of the future and radical in their look at the condition of the post-human being, i.e., the connection of being and the machine in a radical symbiosis. Examining science fiction in the cinema (*sci-fi*), which is already disseminated in television and the Internet, we realize that its images and sounds contain the DNA of cyberculture, a vision of the future that became present in the “brief 20th century.”

Key words: movie, fiction, cyberculture, virtual reality.

La réalité virtuelle, proclamée avec l'avent des ordinateurs and internet, a été depuis longtemps focalisée dans l'univers fictionnel de la littérature et du cinéma, dès chef d'oeuvres comme Metropolis (1927), 2001, une odysée dans l'espace (1968), en passant pour Blade Runner (1982) et Terminator (1984) jusqu'à Matrix (1999). Ils sont des films acides et implacables dans leur imagination du futur, et ils sont radicaux dans leur regard sur la condition du post-humain, c'est à dire, la connexion entre l'être et la machine dans une symbiose radical. En contemplant la fiction scientifique au cinéma (les sci-fi), d'ailleurs déjà disseminée dans la télévision et dans l'internet, on aperçoit que leur images contiennent le DNA de la ciberculture, une vision du futur déjà actualisée dans le bref XX siècle.

Mote-clés: cinéma, fiction, ciberculture, réalité virtuelle.

¹ Universidade Federal da Paraíba, PB, Brasil. E-mail: claudiocpaiva@yahoo.com.br.

Introdução

Este ensaio reflete o estágio de uma pesquisa, ainda em curso, situada nas interfaces da mídia, cultura e tecnologia, e o seu objetivo é apresentar elementos para uma exploração das relações entre o homem e a máquina, a ficção e a realidade, o real e o virtual. Logo, colocamos em perspectiva a representação do cinema, que antecipou uma modernidade tecnológica, hoje presente no imaginário coletivo, causando ao mesmo tempo fascínio e desconfiança.

Aos filósofos das artes audiovisuais, estetas, midiólogos e semioticistas cabe decifrar o significado das narrativas ficcionais, que têm alimentado ideologias e utopias há mais de um século e forjado um universo paralelo, cuja irradiação atravessa inteiramente a própria realidade. O desafio que se impõe é explorar o sentido dessa modernidade antecipada na literatura e na ficção do cinema, e hoje realizada, em grande parte, no atual cenário da vida cotidiana.

Embora hoje encontremos ficção científica em histórias em quadrinhos, videogames, filmes e RPG, o gênero nasceu como narrativa literária. A ficção científica herdou das narrativas de viagens e das fábulas a tarefa de contar histórias sobre seres maravilhosos ou extraordinários, fascinando assim seus leitores. As viagens fantásticas, como As viagens de Gulliver, de Jonathan Swift, descrevem seres maravilhosos e lugares exóticos e longínquos, acendendo a curiosidade sobre o desconhecido, mas mantendo em suspense a real existência dos ambientes descritos. A ficção fantástica – a ficção científica e seus primos mais próximos, a fantasia e o horror – são produtos da Idade Moderna e constituíram-se no campo da literatura. Diferente da fábula, a literatura é ficcional, mas se compromete a produzir efeitos de realidade. A literatura fantástica permanece, no entanto, com o mesmo objetivo da fábula: criar seres e mundos desconhecidos, despertando curiosidade e deslumbramento em seus leitores (Oliveira, 2004, p. 2).

Para a elaboração deste trabalho, fizemos um mapeamento seletivo de algumas obras de ficção no cinema, incluindo a ficção científica, muitas delas adaptadas das narrativas literárias. São películas que apresentam um projeto estético e ideológico acerca da vida no futuro e simulam um mundo no qual convivem os seres e as máquinas, numa ambiência onde o natural se confunde com o artificial, o orgânico com o tecnológico, o real com o

virtual. Estes filmes, cuja ficcionalidade não cessa de se realizar no plano da vida vivida, contêm as chaves para um entendimento das relações entre os seres humanos e os seus duplos, seus clones, suas extensões e alteridades. As artes da literatura e do cinema têm fornecido as pistas para uma imaginação filosófica do seres humanos e as suas relações com as formas de vida artificial, do “universo paralelo”, comum na era das mídias digitais e previsto nas origens da ficção cinematográfica. Desde um filme ainda tecnicamente rudimentar como *Viagem à lua* (*Voyage dans la lune*, 1902) até o recente *Aeon Flux* (2005), informado pela estética dos quadrinhos, desenhos e animações, há obras fundadoras de um campo de visibilidade que traduz o nosso meio ambiente inteiramente irradiado pelas tecnologias.

Estas obras, apontadas aqui várias vezes, em diferentes registros, têm valor de culto porque são ícones importantes no imaginário ocidental, têm valor afetivo, pois são imagens obsedantes, imagens amadas e têm também valor de troca, uma vez que arrecadam milhões nas bilheterias mundiais. O cinema de ficção tem o poder de entreter, alertar e instigar, face à hiper-realidade cotidiana forjada pelas tecnologias. A ficcionalidade do cinema reafirma estilos de identidade e de identificação dos indivíduos, espectadores, cidadãos imersos na cultura das redes midiáticas. O cinema é, sobretudo, um possante vetor de inteligência e sensorialidade que gera vigorosas modalidades de percepção, cognição e contemplação do mundo.

*A obra de ficção científica, ao projetar futuros, fala do presente para entender passados e, assim, aponta alternativas para futuros já irrealizáveis. Por isso, a impossível tristeza desses futuros, como a da cena final antológica da fuga do par amoroso em *Blade Runner* no sobrevoo dos campos verdes e fecundos de estéril solidão (Vogt, 2004, p. 5).*

Há os filmes espetaculares como *Star Trek* (1979) e *Perdidos no espaço* (*Lost in Space*, 1998), ícones do imaginário pop ocidental, *cult* movies exibidos também na televisão, gravados em videocassetes, DVDs, muitos deles já estão disponíveis nos *sites* de vídeos da internet. São filmes que sedimentam uma camada importante da imaginação mitológica, de maneira similar às mitologias antigas para os nossos ancestrais; têm o seu lado clichê, mas a sua elaboração se nutre dos arquétipos primordiais que vêm orientando os humanos desde a origem dos tempos.

Há, por outro lado, os clássicos, como *Metropolis* (1927), *Fahrenheit 451* (1966), *2001: uma odisséia no espaço* (2001: a *Space Odyssey*, 1968), que forjaram uma certa

idéia de modernidade projetada no futuro e hoje são mais acessíveis aos pesquisadores, colecionadores e aficionados. A indústria atual do cinema não cessa de refinar as suas impressões e visibilidades sobre um tempo futuro, que em grande parte já se tornou presente no imaginário e na vida social no século XXI; isto se vê em filmes como *O exterminador do futuro* (Terminator, 1984), *Robocop* (1987) e *A. I. - inteligência artificial* (A.I. - Artificial Intelligence, 2001).

O cinema de ficção historicamente tem armazenado uma “memória do futuro”, em que a tecnologia constitui uma espécie de “ossatura simbólica”. As telas há muito tempo nos habituaram com a idéia do futuro atravessado pela tecnologia, em que as máquinas, os andróides, os ciborgues, os clones são cópias, cúmplices e rivais dos humanos. Este tipo de filmes tem nos fornecido *insights* que nos levam a pensar sobre as relações entre os seres humanos e os objetos tecnológicos. O gênero de ficção, seja ele visionário, crítico, conformista, apocalíptico ou extasiado face à tecnologia, não deixa de instigar uma reflexão aguda sobre o enigma do mundo contemporâneo, em que o virtual se tornou atual, em que o mundo imaginário se tornou real, em que o ser humano convive com o “pós-humano”².

Máquinas de visão e iluminações do pensamento

A ficção científica não nos projeta para o futuro, ela nos relata histórias sobre o nosso presente e, mais importante, sobre o passado que gerou o presente. Contra-intuitivamente, a FC é um modo historiográfico, um meio de escrever simbolicamente sobre história (Amaral, 2004, p. 4).

As luzes e sombras dos filmes de ficção nos dão a impressão de que o mundo utópico de Júlio Verne adquiriu substância histórica e se tornou verdadeiro. Assistindo às adaptações e inspirações cinematográficas dos livros de Asimov (1981), Philip K. Dick (1983) e William Gibson (2003) percebemos como a realidade virtual (fruto da cultura digital) é prenunciada pela ficção científica (produto da cultura literária e audiovisual). Diante do mundo ficcional

do cinema, hoje tão semelhante à própria realidade cotidiana, somos impelidos a refletir sobre o significado da chamada “virtualidade real” (Castells, 1999), sobre o sentido desse universo paralelo, uma “outra forma de vida” que nos intriga e, ao mesmo tempo, nos deixa fascinados.

Hoje, em nossas pequenas vivências eletrônicas, assistimos aos cursos e conferências à distância, exploramos os relevos e territorialidades do globo terrestre, num programa virtual como o *GoogleEarth*, mergulhamos no universo dos *games*, dos jogos virtuais como *Second Life*, onde podemos mudar de personalidade, conhecer e nos comunicar com outras pessoas; também podemos vigiar os nossos lares, observar nossos filhos, por meio de câmeras e outros dispositivos telemáticos, podemos até mesmo namorar e casar a partir dos encontros virtuais nos *chats*, nas salas de bate-papo. Então, sentimos uma estranha familiaridade, quando revemos as velhas fitas de ficção científica, e hoje, na era digital, invade-nos a sensação de já termos vivenciado as experiências virtuais, sensação semelhante a uma regressão psicanalítica, que nos remete às antigas imagens do passado, quando revemos os antigos filmes futuristas.

Uma nova ambiência sociocomunicacional

É importante saber explorar a nova ambiência midiática, tecnológica, que nos envolve; cumpre tirar proveito desta surpreendente hiper-realidade que nos envolve:

Primeiramente porque tudo isso transformou os modos de ser-e-estar no mundo, mudou a relação dos seres humanos com o meio ambiente, e isto implica modificações nas modalidades de escolha, nas tomadas de decisão, nas formas de interagir no mundo. Depois porque mudaram os referenciais que nos orientavam no que diz respeito à nossa participação no chamado “mundo real”. E, finalmente, porque mesmo tendo a consciência de que a realidade virtual, o universo paralelo, a hiper-realidade, forjados pelas tecnologias, são produtos da nossa imaginação criativa, da racionalidade humana, de nossa inteligência sensorial e cognitiva, experimentamos a sensação de que essa ambiência fantástica nos escapa e nos controla. O universo paralelo que nos rodeia é como o

² A expressão é utilizada por Santaella (2004), para designar a condição dos seres humanos na era da cibercultura.

enigmático “monólito” do filme *2001: uma odisséia no espaço* (2001: a Space Odyssey, 1968)³; então, o desafio que se impõe aos contemporâneos é entender e atuar sobre essa “estranha realidade”, impregnada de ficção e de virtualidade.

Quinhentos anos atrás o mundo se revolucionava porque a Europa havia descoberto o Novo Mundo, território estranho, diferente, misterioso, exótico, que derrubou a ordem estabelecida do Velho Mundo. Hoje, no limiar do novo milênio, o desenvolvimento tecnológico abriu-se para outro novo mundo, desta vez o mundo paralelo da virtualidade. E é neste mundo que viveremos o século 21 (Marcondes Filho, 1997, p.12).

Uma exploração das obras de ficção pode atualizar decisivamente uma perspectiva histórica do pensamento acerca das influências da cultura tecnológica, sobre as formas de pensar, falar e agir dos humanos. Em sua longa trajetória, o cinema tem desnudado uma história dos usos (e abusos) da tecnologia, e é preciso permanentemente estar atento para as possibilidades abertas por estas criações humanas e fundamentalmente aprender a tirar partido deste fato que pode elevar a qualidade de vida simbólica, afetiva, cultural. O mundo imaginário do cinema tem traduzido, através das imagens e sons, uma história dos meios técnicos e das mediações humanas. De maneira similar, por meio das noções e conceitos, pensadores como Platão, Aristóteles, Nietzsche, Heidegger, McLuhan têm nos ajudado a entender uma história da relação entre os seres e os dispositivos tecnológicos.

O cinema – num certo sentido – não cessa de atualizar a filosofia e vai fundo em sua contemplação da sociedade midiaticizada e da cultura tecnológica, adicionando um componente audiovisual, lúdico e afetivo, uma razão sensível que revigora a imaginação crítica, vigilante e compreensiva acerca do universo paralelo.

Em nossa época de múltiplas conexões e intertextualidades, dispomos de um acervo importante de estudos para uma contemplação das relações entre os seres, as artes e as mídias, particularmente, o cinema; nesta direção, há livros surpreendentes:

Cinema, imagem-movimento (Deleuze, 1985) e *Cinema, imagem-tempo* (Deleuze, 1990) são obras fundamentais no contexto da filosofia pós-moderna e da imaginação do cinema, em que o pensador da pós-psicanálise

(esquizeo-análise) atualiza e revigora as suas reflexões no campo do desejo (após Freud e Lacan) e do poder (após Marx e seus epígonos). O filósofo coloca em perspectiva a relação entre os homens e os sonhos, mirando o inconsciente, as suas representações e simulacros. Para Deleuze, os simulacros gerados pela arte tecnológica do cinema irradiam uma outra lógica do sentido e estes são fundamentais para entender a forma e o sentido do imaginário do pós-humano, atravessado simultaneamente pelas “imagens ótico-sonoras”, “imagens-lembrança” e “imagens sensorio-motoras”.

O cinema pensa, uma introdução à filosofia através do cinema (Cabrera, 2006), obra que, a partir de pensadores como Platão, Aristóteles, Kant, Heidegger e Wittgenstein, mostra como o cinema apresenta os conceitos-imagens, os conteúdos racionais, sensíveis, lançando luzes sobre a complexidade do mundo vivido, por meio de uma linguagem audiovisual em diálogo permanente com a filosofia.

Deleuze e o cinema: filosofia e teoria do cinema (Vasconcelos, 2006), obra que retoma as noções-chave de Deleuze, a “imagem-movimento” e a “imagem-tempo”, e que, dialogando com os conceitos de *imagem* em Bergson, *signo* em Peirce e *tempo* em Kant, focaliza a narrativa cinematográfica fazendo interface com os problemas da arte, filosofia, técnica e sociedade.

Carta aberta de Woody Allen para Platão (Rivera, 2006a), um livro irônico, bem humorado, que apresenta a sala escura do cinema como *kairós*, instante e oportunidade para exercício do pensamento e da ação. Rivera é autor de outros títulos surpreendentes como *O que Sócrates diria a Woody Allen* (Rivera, 2004) em que discute questões extemporâneas como a ética, o amor, a felicidade, o acaso, a falta de vontade, o pressentimento inquietante da morte, e ainda *Stars War, mais poderoso do que nunca* (Rivera, 2006b), um texto que – recorrendo a Platão, Aristóteles, Heidegger, Hegel e outros – explora os temas da vida, morte, acaso, destino, arbítrio, força, potência, mostrando como a ficção científica pode conduzir o leitor-espectador a uma rigorosa modalidade de reflexão filosófica, discurso e ação afirmativa.

Relembrando Deleuze, há livros para serem lidos como se assiste aos filmes e há filmes para ser assistidos como se lêem os livros. Nessa direção, há filmes densos, bonitos e ao mesmo tempo insólitos como *Quero ser John Malkovich* (Being John Malkovich, 1999), *Vanilla Sky* (2001), *Brilho eterno de uma mente sem lembranças* (Eternal Sunshine of the Spotless Mind, 2004); não são exatamente

³ Referência ao monólito negro que intrigou os símios na pré-história, os humanos na era espacial e os espectadores em todas as épocas, no filme *2001: uma odisséia no espaço* (2001: A space odyssey, 1968).

obras de ficção científica, mas o seu caráter de ficcionalidade pode orientar um debate sobre o universo paralelo forjado pela arte tecnológica do cinema. Constituem exemplos extraordinários pela forma como evidenciam as sensações do Ser na sociedade pós-industrial, num mundo em que os referenciais de espaço e tempo, essência e aparência, identidade e alteridade se modificaram radicalmente. São sinais evidentes de como o cinema pode instigar os nossos pensamentos acerca dos pequenos e grandes enigmas da vida; mostram visualmente as noções que têm sido caras a diferentes filósofos empenhados em discutir o problema da representação e do simulacro, do pós-humano e da realidade virtual, como Jean Baudrillard (1997), mais assustado e iconoclasta, ou como Deleuze (1990), mais niilista e provocante. Oscilando entre uma *mimese*, uma *representação* fidedigna do real e um *simulacro* da dita realidade histórica, encontramos ficções que nos tocam fundo, no que respeita às noções de *identidade* e de *alteridade*, *diferença* e *repetição*, *autenticidade* e *cópia* da vida, dos seres, das coisas. O mundo das *sci-fi* abre as portas, sobretudo, para uma percepção da parte sublime e a estranheza do Ser no “admirável mundo novo” do século XXI.

A civilização que vem chegando aposta no super-homem e na super-humanidade. Teremos supercorpos geneticamente perfeitos, informaticamente equipados com sensores e próteses, superambientes isolados dos vírus e das pestes, supersociedades computadorizadas em que tudo é administrado, corrigido, perfeito. A utopia eleva o místico à estatura do factível. Superciber é a fantasia do futuro, projeto utópico e universal para o homem. Mas – como todas as ideologias – não prevê o furo, o impensável, o assalto do aleatório, do estranho, do “mal” (Marcondes Filho, 1997, p. 5).

Sexo, afeto e arte tecnológica

Um exemplo bem radical da experiência simbiótica entre os seres e as tecnologias se verifica no campo dos afetos, das emoções e da sexualidade, em sua versão cibernética. Esta circunstância reaparece em toda a sua potência quando ingressamos no mundo digital dos *chats*, das *salas de bate-papo*, em que se inscrevem o amor *on line*, as interações, os afetos e as sexualidades virtuais. Concorre para uma elucidação destas experiências o livro *Love on line*, do filósofo

inglês Aaron Ben-Ze'ev (2004), fruto de uma exaustiva pesquisa sobre os amores em rede; além disso, no Brasil, encontramos as obras de Rachel Paiva (2000) e Sérgio Porto (1999), a primeira, com um olhar mais clínico, psicanalítico, contempla a experiência da sexualidade digital pelo prisma conceitual da “histeria”, uma derivação evidente das obras freudianas; já o livro organizado por Sérgio Porto, filosófico, hermeneuta, é mais compreensivo e generoso, no exame dos afetos e sexualidades virtuais. Embora tais exemplos possam parecer dispersos e desfocados com relação ao tema, apontam para o mundo “surreal” que resulta da simbiose entre a mídia, cultura e tecnologia.

Desde os primórdios, o cinema tem atualizado uma percepção da vida afetiva e sexual por intermédio dos dispositivos tecnológicos. Neste filão, relembramos o ícone pop dos anos 60, *Barbarella* (1968), em que a super-heroína espacial (Jane Fonda) se recusa a fazer o amor virtual apenas tocando as palmas das mãos dos parceiros, seduz um belo anjo cego e faz explodir orgasticamente uma máquina sexual; já em *Fahrenheit 451* (1966), o amor é subversivo, como, aliás, também o é na adaptação (em 1984) do livro de George Orwell *1984* (2003) e no filme futurista *Gattaca* (1997); em *Blade Runner* (1982) e *Inteligência Artificial* (A.I. - Artificial Intelligence, 2001), perambulam os andróides sexualizados, que sofrem e gozam como os humanos; em *Mensagem pra você* (You've got mail, 1998), o fio condutor é o amor virtual, e os encontros e desencontros amorosos se realizam através da internet; em *O show de Truman* (The Truman Show, 1998), não só o amor, mas a própria vida do protagonista é forjada por uma gigantesca organização tecnomidiática; em *Medo ponto com* (Fear dot com, 2002), um assassino serial aterroriza as suas vítimas por meio de um *site* na internet.

Uma fina leitura da condição dos seres humanos nas tramas da realidade virtual do cinema, que antecipa a ambiência tecnológica do século XXI, pode ser encontrada no texto de Vieira e Coelho (2004), sintomaticamente intitulado *Subjetividade virtual em nova carne* e com o subtítulo “O fim do tempo, espaço e corpo orgânico no sujeito recriado”, uma análise aguda dos filmes de Cronenberg:

Videodrome e eXistenZ são filmes que se alinham à já tradição crítica de uma realidade gerada pela tecnologia a partir do pós-guerra e representada por [vários] autores [...]. Particularmente em relação ao cinema, os filmes em questão realçam as transformações geradas a partir de nossa relação com a biotecnologia e a partir do discurso da mídia contemporânea. Referem-se a um apagamento de fronteiras de gênero e de suportes tecnológicos de informação, ou entre cultura

de elite e cultura popular; entre o real e o imaginário e, principalmente, entre formas hegemônicas e experimentais de representação audiovisual. Na era dos seres de proveta, cyborgs, clones, pele artificial, proteína animal aplicada em chips e da realidade virtual, o cinema de Cronenberg dramatiza uma espécie de espaço de acomodação para uma nova existência tecnológica. Através de habilidosa combinação de linguagem, iconografia e narração, o choque do novo é simultaneamente estetizado e investigado. O espectador desse jogo acaba habitando e se habituando com um mundo repleto de alterações cognitivas e figurações poéticas, que refletem suas próprias configurações sociais, tais como estão sendo construídas e modificadas pela tecnologia de engenharia genética de ponta (Vieira e Coelho, 2004, p. 2-3).

O cinema nos habituou às estranhezas mais intimistas da nossa “modernidade líquida”, em que as identidades não cessam de se multiplicar, se desmanchar, se reconstituir. As experiências de construção, desconstrução e reconstrução das identidades, no contexto das mídias e das sociedades (pós)industriais e tecnológicas, já prognosticadas por Walter Benjamin, principalmente em seus estudos sobre a obra de Baudelaire (Benjamin, 1989), têm sido revisitadas – em diferentes registros – por autores como Baumann (1998), Hall (2002), Giddens (2002), que buscam os indícios, os sinais, os espectros, as formas de agregação e exclusão dos indivíduos e atores sociais, suas identidades e suas identificações, na dita “era da informação”. De algum modo, persiste um certo consenso dentre os intelectuais quanto ao fato de termos nos tornado “estranhos a nós mesmos” (Kristeva, 1994), de experimentarmos as emanções de “um exotismo interior” (Guillaume, 1989). Esta “nova desordem ontológica”, tão sensível e evidente nos tempos dos *reality shows*, da vida digital, do amor virtual, do Ser no ciberespaço, pulsa na espessura estética e mitológica do cinema, desde as suas origens, e daí podemos tirar alguns ensinamentos.

Ética, estética e a ficcionalidade do cinema

A sétima arte, desde o período da alta modernidade industrial, constitui um *locus* privilegiado para deciframos o sentido da natureza afetiva, psicológica e cognitiva de nossas

extensões tecnológicas; isto resplandece em obras ficcionais “já antigas” como *O dia em que a terra parou* (The day the earth stood still, 1941), *Poltergeist, o fenômeno* (Poltergeist, 1982) e *O exterminador do futuro* (Terminator, 1984). Isto aparece estética e filosoficamente mais elaborado em obras complexas como *Quero ser John Malkovich* (Being John Malkovich, 1999), em que os seres humanos chegam às últimas consequências, em suas pulsões narcisistas e crises de identidade, entrando literalmente na cabeça do Outro, projetando-se organicamente na essência mitológica de um ídolo, no caso, o ator John Malkovich, ele próprio tornado personagem de ficção. O mesmo ocorre com a película *Brilho eterno de uma mente sem lembranças* (Eternal Sunshine of the Spotless Mind, 2004), que – sendo psicologicamente profundo – mostra a relação de um casal que optou por se utilizar de dispositivos tecnológicos para modificar as suas memórias afetivas e sexuais, fazendo com que cada um dos pares se esquecesse das mágoas e decepções recíprocas. De forma mais extrema, o poder das máquinas de virtualidade, da inteligência artificial atuando sobre a vida dos humanos se mostra no espanhol *Preso na escuridão* (Abre los Ojos, 1997), refilmado por Cameron e interpretado por Tom Cruise (*Vanilla Sky*, 2001): aqui, o avanço da engenharia genética torna possível o ser humano usar a tecnologia para interferir nos processos de longevidade, prolongando o tempo de vida, forjando a própria imortalidade.

Observando as estruturas básicas das narrativas do cinema de ficção científica, encontramos os termos de uma antropológica da comunicação, em que as imagens da vida, do trabalho, da linguagem (Foucault, 1990) são projetadas numa modalidade de memória afetiva que – de longe, do passado histórico-ficcional – pode orientar os indivíduos no século XXI. Os filmes que já eram futuristas, desde as origens do cinema de ficção, podem ser vistos como simulacros fundamentais para visualizarmos e discutirmos as formas do *ethos*, ética, educação, *habitus*, consciência, os modos da percepção e dos afetos vigentes hoje, na época da cibercultura. A formação de um “ethos midiaticizado” (Sodré, 2002), um *ethos* tecnológico, norteador da ética, do estilo de conduta diante de si, do outro, do meio ambiente, constitui um novo dispositivo sociotecnológico que impõe desafios para os filósofos, estetas, antropólogos e sociólogos contemporâneos.

As novas técnicas de informação e de comunicação são mais que instrumentos, próteses, ou extensões dos nossos sentidos. Internet, ciberespaço e realidade virtual são novas maneiras de integração homem-máquina: a máquina é o novo ambiente das nossas

experiências. Nesta integração que é um movimento entre seres biológicos e seres maquímicos, corpo e pensamento, matéria viva e inerte, carne e silício, nossas referências tradicionais se vêem fragilizadas e talvez só possamos compreender o que se passa recorrendo às lições de filmes como Blade Runner ou Gattaca (Tucherman, 2004, p. 2).

Em se tratando do ciberespaço, existem autores importantes, no campo da comunicação e suas interfaces com os campos da arte, técnica e sociedade, aptos a nos esclarecer acerca da cultura audiovisual e a hegemonia do mercado global das imagens. Sem querer eleger autores canônicos, esboçamos algumas referências do pensamento estético, social e comunicacional que têm procurado se aproximar dessa cultura ainda em processo: Barbéro e Rey (2001), Machado (2002), Santaella (2004), entre outros, partindo de perspectivas distintas, têm contribuído para um esclarecimento acerca dessa hibridação em que se mesclam a cultura de massa, a cultura midiática e a cibercultura.

Para entender as tramas do mundo virtual

Sendo este um texto de cunho ensaístico, detemo-nos no campo da especulação, e por esse prisma uma miríade de questões se inquietam, solicitando-nos uma reflexão: Quais os suportes teóricos, metodológicos e epistemológicos para revisitarmos rigorosamente a experiência cinematográfica, quando esta se volta para uma imaginação do futuro? E, mirando o cinema, como poderíamos entender as relações ocorridas no domínio híbrido, em que se entrecruzam os seres, as mídias e as tecnologias? O cinema tem sido fidedigno na representação (e simulação) das inserções vivenciais, históricas, “reais” dos indivíduos no domínio do ciberespaço, da realidade virtual, da engenharia genética, da clonagem humana?

Mendonça Filho (2004), Oliveira (2004), Oppermann (2001), Panzenhagen (2001), Quintana (2004), Rivera (2006a; 2006b) são estudiosos, críticos e cinéfilos que, a partir de diferentes lugares de fala, têm lançado novas luzes sobre essas e outras questões, que perpassam as dimensões do cinema, sociedade e cultura tecnológica.

Partimos de uma perspectiva que entende o cinema como um vetor eficiente para discutirmos o enigma da

condição pós-humana e a sua inserção no futuro – que já se tornou presente. Enfocarmos as vivências eletrônicas, as inscrições e contingências do Ser nos universos paralelos, virtuais, hiper-realistas nos parece instigante: este é um dos caminhos pelos quais podemos entender os traços psicológicos e sociais, as formas das identidades (e identificações) individuais, sociais, culturais contemporâneas. Uma estratégia eficaz consiste em explorar o universo das obras de ficção, que já possuem uma história no imaginário ocidental e que não cessam de se refazer, mostrando e antecipando novas virtualidades e realidades pouco compreensíveis fora do âmbito da arte e da comunicação estética. Tudo isso podemos confirmar assistindo aos filmes como *Hackers, piratas de computador* (Hackers, 1995), *Johnny Mnemonic, o cyborg do futuro* (Johnny Mnemonic, 1995), *A rede* (The Net, 1995), *Gattaca, experiência genética* (Gattaca, 1997), *O homem bicentenário* (The Bicentennial Man, 1999), *A nova lei - Minority Report* (Minority Report, 2002).

Nos interstícios da arte, da linguagem e da comunicação aprendemos – com a fina ironia de Umberto Eco (2006) – a rir dos radicais, dos apocalípticos e integrados, dos bombeiros e incendiários. Após o estouro da cultura de massa e explosão da cultura das mídias, no alvorecer da cibercultura, o desafio que se impõe ao olhar contemporâneo é mirar dialogicamente as imagens, compreendendo como a “memória do futuro”, forjada pelo cinema, pode instigar uma imaginação criativa e vigilante acerca da realidade histórica e virtual contemporânea.

Buscando explorar um tema específico como este, focalizando as interfaces do cinema, a realidade ficcional, a cibercultura e o mundo virtual, encontramos o interessante livro-tese de Adriana Amaral, *Visões perigosas, uma arque-genealogia do cyberpunk. Comunicação e cibercultura* (2006); a propósito, Amaral faz uma varredura profunda do tema, cuja apresentação de Erick Felinto se mostra esclarecedora:

Muito mais que imaginação de um futuro possível, a narrativa de ficção científica tem se apresentado como uma ferramenta valiosa para entender o nosso presente, inevitavelmente tecnológico e possivelmente pós-humano. O livro de Adriana Amaral nos apresenta, com competência e clareza, uma análise culturalista e estética da ficção cyberpunk em suas relações com determinadas tendências da tecnocultura contemporânea. Em Visões perigosas, penetramos em territórios nebulosos, estranhos e inquietantes, mas, sem dúvida, sedutores. Talvez, de fato, já estejamos vivendo no mundo imaginado por Philip K. Dick, o Virgílio que conduz Adriana pelas ora paradisíacas e utópicas, ora dantescas e apocalípticas paisagens dos

novos territórios tecnológicos. Mapear esse espaço cultural, com seu imaginário e suas inclinações estéticas – na música, literatura, cinema – é a tarefa árdua que se propõe a autora (Felinto, 2006, [contracapa]).

Para concluir

Este é um trabalho ainda em andamento e, por isso mesmo, buscamos lhe dar a forma de ensaio, trabalhando com noções e conceitos que são provisórios – pois tratam da cultura em processo. Recorremos às imagens e metáforas, igualmente importantes na elaboração científica, sempre tentando decifrar as especificidades das relações entre os seres e as máquinas, a realidade histórica e a realidade ficcional, o mundo real e o mundo virtual.

Encontramos aqui um pretexto para repensar a imaginação do futuro realizada no cinema, entendendo que este manifesta tanto as formas da ideologia, quanto da utopia, e os cineastas, como os poetas e os filósofos, são também profetas e visionários. Isto se mostra em filmes de horror *kitsch*, como o repelente *Alien, o oitavo passageiro* (*Alien*, 1979) e o doce e quase inocente *E.T. – O extra-terrestre* (*E.T. – The extra-terrestrial*, 1982). O cinema é singular ao exercer o seu poder de criar a sensação de liberdade, dar evasão à vontade de sonhar e de despertar, ao construir magníficos paraísos artificiais.

O instante eterno do cinema cintila triunfante nos filmes inesquecíveis de Stanley Kubrick, Ridley Scott e os irmãos Wachowski; todos estes indicam o que há de mais vivo na “cultura da virtualidade real”. Para além do princípio da ficcionalidade, o cinema de ficção escancara uma enorme visibilidade das coisas amadas, sonhadas e realizadas. Numa palavra, diríamos que o cinema tem o poder extraordinário de traduzir o grande enigma humano, o mistério da luz e a vontade de transcendência.

Referências

- AMARAL, A. 2006. *Visões perigosas: uma arque-genealogia do cyberpunk*. Porto Alegre, Sulina, 239 p.
- AMARAL, A. 2004. *Blade Runner, Total Recall e Minority Reporter: cinema distópico e cyberpunk de Philip K. Dick. Sessões do Imaginário*, 11. Acessado em: 03/07/2007, disponível em: <http://www.pucrs.br/famecos/pos/sessoes/11/6adriana.pdf>.
- ASIMOV, I. 1981. O homem bicentenário. Porto Alegre, Ed. L&PM Pocket, 118 p.
- BARBÉRO, M. J. e REY, G. 2001. *Os exercícios do ver: hegemonia audiovisual e ficção televisiva*. São Paulo, Senac, 182 p.
- BAUDRILLARD, J. 1997. *Tela total: mitologias da era do virtual e da imagem*. Porto Alegre, Sulina, 174 p.
- BAUMAN, Z. 1998. *O mal estar na pós-modernidade*. Rio de Janeiro, Zahar, 272 p.
- BENJAMIN, W. 1989. *Charles Baudelaire, um lírico no auge do capitalismo*. São Paulo, Brasiliense, 273 p.
- BEN-ZE'EV, A. 2004. *Love on line: emotions on the internet*. Cambridge, Cambridge University Press, 302 p.
- CABRERA, J. 2006. *O cinema pensa*. Rio de Janeiro, Rocco, 400 p.
- CASTELLS, M. 1999. *A era da informação: economia, sociedade e cultura*. Vol. 1: *A sociedade em rede*. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 617 p.
- DELEUZE, G. 1985. *Cinema: imagem-movimento*. São Paulo, Editora Brasiliense, 226 p.
- DELEUZE, G. 1990. *Cinema II: imagem-tempo*. São Paulo, Brasiliense, 339 p.
- DICK, P.K. 1983. *Blade Runner, o caçador de andróides*. Rio de Janeiro, Francisco Alves, 266 p.
- ECO, U. 2006. *Apocalípticos e integrados*. São Paulo, Perspectiva, 392 p.
- FELINTO, E. 2006. In: A. AMARAL, *Visões perigosas: uma arque-genealogia do cyberpunk*. Porto Alegre, Sulina, [contracapa].
- FOUCAULT, M. 1990. *As palavras e as coisas*. São Paulo, Martins Fontes, 407 p.
- GIBSON, W. 2003. *Neuromancer*. São Paulo, Aleph, 304 p.
- GIDDENS, A. 2002. *Modernidade e identidade*. Rio de Janeiro, Zahar, 233 p.
- GUILLAUME, M. 1989. *La contagion des passions: Essai sur l'exotisme intérieur*. Paris, Plon, 180 p.
- HALL, S. 2002. *A identidade cultural na pós-modernidade*. São Paulo, Ed. DP&A, 102 p.
- KRISTEVA, J. 1994. *Estrangeiros para nós mesmos*. Rio de Janeiro, Rocco, 120 p.
- MACHADO, A. 2002. *Pré-cinemas e pós-cinemas*. São Paulo, Papirus, 303 p.
- MARCONDES FILHO, C. 1997. *Superciber: a civilização místico-tecnológica do século XXI*. São Paulo, Ática, 67 p.
- MENDONÇA FILHO, K. 2004. Andróides sonham com carneirinhos elétricos? *Revista Cinemascope*, 15. Acessado em: 03/07/2007, disponível em: <http://cf.uol.com.br/cinemascope/artif.cfm?CodArtigo=49>.
- OLIVEIRA, F.R. 2004. A ficção científica e a questão da subjetividade homem-máquina. *ComCiência: Revista Eletrônica de Jornalismo Científico*, 59. Acessado em: 03/07/2007, disponível em: <http://www.comciencia.br/reportagens/2004/10/08.shtml>.
- OPPERMANN, A. 2001. Inteligência artificial é mesmo de Spielberg e não Kubrick. *Revista FAMECOS*, 7. Acessado em:

03/07/2007, disponível em: <http://www.pucrs.br/famecos/pos/sessoes/7/alvaros7.pdf>.

ORWELL, G. 2003. *1984*. Rio de Janeiro, Ed. Nacional, 302 p.

PAIVA, R. 2000. *Histeria na mídia: a simulação da sexualidade na era do virtual*. Rio de Janeiro, Mauad, 128 p.

PANZENHAGEN, H. C. 2001. O cinema e a pós-modernidade. *Sessões do Imaginário*, 7. Acessado em: 03/07/2007, disponível em: <http://www.pucrs.br/famecos/pos/sessoes/7/helios7.pdf>.

PORTO, S. (org.). 1999. *Sexo, afeto e era tecnológica: um estudo dos chats na internet*. Brasília, Ed.UnB, 297 p.

QUINTANA, H.G. 2004. Os discursos da ciência na ficção. *ComCiência: Revista Eletrônica de Jornalismo Científico*, 59. Acessado em: 03/07/2007, disponível em: <http://www.comciencia.br/reportagens/2004/10/10.shtml>.

RIVERA, J.A. 2004. *O que Sócrates diria a Woody Allen*. São Paulo, Editora Planeta, 302 p.

RIVERA, J.A. 2006a. *Carta aberta de Woody Allen para Platão*. São Paulo, Editora Planeta, 256 p.

RIVERA, J.A. 2006b. *Stars War, mais poderoso do que nunca*. São Paulo, Editora Planeta, 250 p.

SANTAELLA, L. 2004. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo, Paulus, 357 p.

SODRÉ, M. 2002. *Antropológica do espelho*. Petrópolis, Vozes, 268 p.

TUCHERMAN, I. 2004. A ficção científica como narrativa do mundo contemporâneo. *ComCiência: Revista Eletrônica de Jornalismo Científico*, 59. Acessado em: 03/07/2007, disponível em: <http://www.comciencia.br/reportagens/2004/10/09.shtml>.

VASCONCELOS, J. 2006. *Deleuze e o cinema: filosofia e teoria do cinema*. Rio de Janeiro, Ed. Ciência Moderna, 240 p.

VIEIRA, J.L. e COELHO, L.A. 2004. Subjetividade virtual em “nova carne”: o fim do tempo, espaço e corpo orgânico no sujeito recriado. *ComCiência: Revista Eletrônica de Jornalismo Científico*, 59. Acessado em: 03/07/2007, disponível em: <http://www.comciencia.br/reportagens/2004/10/12.shtml>.

VOGT, C. 2004. Utopias e ficções. *ComCiência: Revista Eletrônica de Jornalismo Científico*, 59. Acessado em: 03/07/2007, disponível em: <http://www.comciencia.br/reportagens/2004/10/01.shtml>.

Submetido em: 13/09/2007

Aceito em: 17/10/2007