



**O Cinema e as Cavernas do Século:
Reflexão e comparação de filmes contemporâneos com narrativa sobre
a virtualidade lançados entre 1998 e 1999 no circuito norte-americano ¹**

Hilario Junior dos Santos²
Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul

RESUMO

Este artigo levanta uma discussão acerca do fato de nos anos de 1998 e 1999 um número considerável de filmes que narraram questões similares relacionadas a virtualidade e parecem ter influências semelhantes na filosofia clássica e contemporânea, especialmente Platão e sua Alegoria da Caverna. O objetivo é mapear concomitâncias entre estes filmes para tentar identificar as razões para que em um curto período de tempo houvesse esse número de diferentes abordagens com óbvias semelhanças discursivas excetuando-se a possibilidade de tendência ou plágio, uma vez que o tempo de produção, desde a roteirização até o lançamento não justifica que um filme tenha tomado outro lançado neste período como referência.

PALAVRAS-CHAVE: Cinema; Virtualidade; Filosofia.

Este estudo investiga as diferentes formações narrativas que constituem a virtualidade em diferentes filmes para identificar as manipulações enunciativas manifestadas através diferentes opções estéticas em que o protagonista (e normalmente o espectador também) tomam ciência de estarem em uma condição similar a Alegoria da Caverna de Platão. Os objetos de estudo são seis filmes norte-americanos produzidos entre os anos de 1998 e 1999 – A vida em preto & branco (*Pleasantville*, 1998), Show de Truman (*Truman Show*, 1998), Cidade das sombras (*Dark City*, 1998), 13º andar (*The thirteenth floor*, 1999), Matrix (*The Matrix*, 1999) e eXistenZ (*eXistenZ*, 1999). O presente trabalho procura detectar as formações ideológicas que sobredeterminam os valores, oriundos do contexto histórico e cultural que, presentes nos filmes, relacionando-os, evidenciam certas semelhanças dialógicas que podem servir para apontar razões pelas quais filmes lançados em período de tempo tão curto pareçam acessar as mesmas referências.

Optou-se por estudar estes seis filmes para contextualizar sua representatividade junto ao quadro socioistórico em que foram lançados e entender se no seu discurso ocorrem os efeitos de aproximação ou distanciamento, de realidade ou referente, que são projeções da enunciação

¹ Trabalho apresentado no DT 4 – Comunicação Audiovisual do XI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul e realizado de 17 a 19 de maio de 2010.

² Mestrando em Comunicação Social da FAMECOS/PUCRS, email: jresponde@gmail.com.



no destinatário. A justificativa pela escolha dos filmes supracitados está no fato de que essas produções cinematográficas, de forma mais ou menos explícita, tentaram traduzir o esforço de adaptação do sujeito da **contemporaneidade** com os novos paradigmas ocasionados pela revolução tecnológica pós-industrial. A onipresença da internet, o realismo da realidade virtual (RV) e dos videogames, os avanços da inteligência artificial (IA) e a substituição da força de trabalho humana pela robótica. Estes e outros avanços tecnológicos fazem o sujeito contemporâneo se questionar como nunca sobre a sua condição existencial.

O desenvolvimento da internet e das tecnologias digitais suscitaram uma quantidade relativamente grande de estudos e abordagens especializadas que proclamam o advento de uma nova ordem comunicacional. Esses escritos permitem distinguir tradições conceituais e culturais nitidamente dispostas em duas fileiras que correm paralelas ao desenvolvimento econômico-tecnológico de nossa sociedade contemporânea. De um lado, a versão otimista e utópica que prevê uma sociedade mais igualitária, mais livre e com o pleno exercício do direito de expressão individual, que será obtido com o desenvolvimento das Teorias da Informação e da Comunicação (TICs). Do outro lado, uma crítica radical a essas posições, uma vez que o desenvolvimento das tecnologias é uma fase de adaptação do capitalismo – cujos objetivos estão na base dos novos embates entre conflitos sociais e profundas desigualdades no acesso às oportunidades e à melhoria da qualidade de vida – e uma virtual submissão da democracia ao poder das economias globais. (VILCHES, 2001, p.11).

Percebe-se que os seis filmes desenvolvem suas narrativas sob o ponto de vista predominantemente pessimista, citado por Vilches, prezando pelo enfoque do lado humano esquecido ou subjugado frente aos avanços da tecnologia. *Pleasantville* e *Truman Show* abordam principalmente a mídia televisiva e a ordem que ela impõe ditando os costumes em sua pseudo-moralidade e comodismo que mascaram o consumismo. Nas outras quatro produções, a temática gira em torno da excessiva virtualização da sociedade contemporânea ao ponto de o sujeito ter perdido a noção sobre o que é real no paradigma da tecnologia. Além disso, *Dark City*, *The Matrix*, *The thirteenth Floor* e *eXistenZ* também abordam os perigos de uma inteligência tão (ou mais) avançada quanto a humana e sobre como essa condição remete a um estado de servidão, onde o livre arbítrio é coibido.

O subgênero cinematográfico dessas produções remete a uma ficção científica sob influência do **tecno-romantismo**, um discurso sobre a transcendência da tecnologia. Segundo Vilches, o tecno-romantismo tem nele inscrito uma espécie de liberação da materialidade e esta conduz a um tipo de narração idealizada nos meios que consiste numa forma de narrar a tecnologia (com uma origem anterior às ciberteorias) de uma forma pertencente a um sistema filosófico de origem clássica (2001, p. 66). Esse subgênero ganhou força especialmente após o filme 2001: Uma odisséia no espaço (*2001: A space odyssey, 1968*), de Stanley Kubrick.



Como sugere Coyne, a condição humana flutua entre o romantismo e os discursos racionalistas, entre a unidade e a fragmentação, entre a transcendência e a ordem (Coyne, 1999). Em sua relação com a realidade virtual, o neoplatonismo absorveu a separação entre o mundo dos sentidos e o mundo das idéias intangíveis, de Platão. O conceito de êxtase; a alma que abandona o corpo. Na cibernarração, a alma é substituída pela mente; e a mente, pela imersão (o êxtase), encontra sua unidade no ciberespaço. O mundo empírico e racional torna-se um obstáculo para a perfeita unidade de meio e mente. Assim, o discurso aparentemente empírico e racionalista, que coloca o computador no centro da ordenação da sociedade, não é senão uma forma velada de techno-romantismo. Por isso, enfatizar a representação do espaço é outra forma de romantismo técnico: se os computadores nos permitem representar a realidade, eles também nos levam pelas mãos a alterar a realidade e a nossa percepção, com vistas a uma realidade alternativa. (VILCHES, 2001, p. 66-67).

Alguns textos estudados remetem, também, ao **Surrealismo**, o qual se caracteriza pelo comportamento questionador da realidade vigente na busca pelo verdadeiro sentido do real, equivocadamente interpretado, às vezes, como um movimento em que se buscava transcender o real. O movimento surrealista tem uma predisposição a “tomar uma consciência cada vez mais clara e ao mesmo tempo cada vez mais apaixonada do mundo sensível” (BRETON apud NADEAU, 1985, p. 9). O surrealismo surgiu após a primeira grande guerra e foi precedido pelo cubismo, pelo futurismo e pelo dadaísmo.

Não só a atenção prestada aos sentidos e aos sonhos proposta pelo movimento é retomada nas produções como algumas produções artísticas do período são quase transpostas para o filme; é o caso específico do pintor René Magrite. Algumas de suas obras podem ser encontradas como base em algumas das produções na direção de arte. Essa referência ao Surrealismo não é coincidência. O seu manifesto é reencontrado hoje na tecnociência, nas narrativas digitais e na hipermídia. O **tecnosurrealismo** contemporâneo discute a alucinação consensual, a identidade cyborg e a comunicação ubíqua que o ciberespaço proporciona (MOURÃO, 2006).

Aquilo que está em causa no Surrealismo e que o tecnosurrealismo traz à boca da cena é a questão do real: sub(real), hiper(real). O que está em causa são os vários planos da realidade. Não há dúvida que a atração que a Matemática exerce ao falar de espaços multidimensionais e da coerência que os mantém, tem servido para afirmar a existência de outros planos de realidade. [...] A corrente platônica, também chamada ‘idealismo platônico’ sustenta a unidade do real para além da multiplicidade do material, e isto contra uma outra corrente da matéria e da forma, aristotélica, concreta, ‘empírica’ [...] As narrativas ciberespaciais preferem o ambiente platônico ao ambiente aristotélico. Não há dúvida que há convergência entre as rotas do Surrealismo e do tecnosurrealismo: O risco desse casamento é que o aparelhamento tecnológico da experiência, cada vez mais invasor, traz também consigo a desincarnação, o corpo sem órgãos, a ascese: a carne do imaginário é mesmo e tão só imaginária e/ou maquiônica. (MOURÃO, 2006).



O tecnosurrealismo é herdeiro do tecnorromantismo assim como o surrealismo é do romantismo, mas se contrapõem ao **tecnorrealismo**. Este último, segundo Mourão (2006), é simples na sua concepção, em que: as tecnologias não são neutras, a internet é revolucionária (mas não utópica), o Governo tem um papel importante a desempenhar na fronteira eletrônica, a informação não é conhecimento e deve ser protegida. Por sinal, parece o tecnorrealismo ser o grande antagonista nas produções estudadas aqui quando representam em sua essência a tecnocracia capitalista, que se opõe a utopia do surrealismo, em que as narrativas digitais sugerem a imersão na rede com uma estética antirracionalista e onde a surrealidade “ultrapassa” o real.

Este conflito aparece nos temas que envolvem a atual (e possivelmente futura) configuração da relação homem/máquina, condensados nestes filmes através de narrativas envolventes com recursos tecnológicos inovadores (e por que não dizer, assustadores) que pegam o espectador de surpresa em um período que os efeitos visuais deram um salto na evolução técnica do cinema. Onde antes haviam efeitos especiais que envolviam desde miniaturas até próteses, agora se aplica a digitalização através da computação gráfica. Subtende-se que tais efeitos, antes de simulacros inspirados em histórias em quadrinhos e desenhos animados, servem para visualmente distinguir o que é real ou virtual no conceito da produção. Em *Pleasantville* os protagonistas adentram um programa de televisão em P&B que aos poucos vai se colorindo na medida em que os habitantes da cidade perdem a inocência e aceitam a mudança. Em *Dark City*, um grande laboratório foi colocado em órbita para simular uma cidade em que prédios trocam de lugar todos os dias à meia-noite onde o intuito é de estudar os humanos e encontrar neles a alma. Em *The Matrix* os humanos vivem em casulos conectados a vários cabos que extraem sua energia e um que, ligado ao cérebro, os mantém em sono profundo iludindo-os com uma realidade simulada. Em *13th Floor* os seres descobrem que são nada mais do que equivalentes digitais de humanos que os projetaram, ou seja, são personagens de um jogo de interpretação. Por trás de todo aparato tecnológico comentado envolvendo internet, RV, IA e robótica, está implícito em todas essas produções a questão da **virtualidade**.

A virtualidade caracteriza inicialmente a simulação. Não esqueçamos que os computadores foram criados para simular os raciocínios lógicos e matemáticos próprios ao espírito humano. Tanto que os programas se limitavam a imitar as operações do pensamento, em essência, abstratas; essas operações não sendo sentidas como realidades plenas e inteiras. A virtualidade não depende da interatividade nem do tempo real. Mas na medida em que os computadores forneceram imagens cada vez mais próximas da realidade, por suas formas, seus resultados vigorosos e seus movimentos, também cada vez mais capazes de interagir instantaneamente com aqueles que as observavam, os usuários tiveram, cada vez mais, a impressão de penetrar no interior de verdadeiros mundos, virtuais sem dúvida, mas autônomos,



complexos e, ‘resistentes’ como todos os objetos reais. [...] Esse efeito de real é tão potente [...] que somos tentados a confundir simulação com simulacro. [...] Apesar dos dois termos possuírem a mesma raiz (*simulare*: imitar, fingir), a simulação (numérica) não busca nem imitar nem fingir o real, com a vontade secreta de nos extraviar. Ela busca, em contrapartida, substituí-lo por um modelo lógico-matemático que não seja uma imagem enganadora como o simulacro, mas uma interpretação formalizada da realidade ditada pelas leis da racionalidade científica. (COUCHOT, 2003, p. 175-176).

Para Couchot (2003) a virtualidade vai desde a imitação subjetiva que software pode fazer de uma operação inerente ao ser humano (uma calculadora para simular os cálculos que seriam feitos manual e mentalmente) até a simulação que pode subverter a concepção de real para quem tem contato com ela. A partir deste ponto, deixaria de ser uma **simulação** para se tornar um **simulacro**. Nos filmes abordados neste estudo é recorrente uma ruptura que ocorre quando o sujeito se dá conta de que uma simulação de realidade se fazia tão perfeita que até então ele não podia mais afirmar com certeza se era real. As seis produções trataram do simulacro ocasionado pela virtualização como uma forma de aprisionamento do sujeito, num ambiente em que não haveria livre arbítrio, mas a ilusão do direito de escolha. Essa ilusão seria provocada por um simulacro criado por uma força maior que explora o sujeito extraindo dele algo de valor, enquanto o subverte (enganando, iludindo) com artifícios que, ora imitam, ora inventam uma realidade virtual.

Segundo Lévy (1999, p. 12), o **virtual** não deve ser confundido com o falso, o ilusório ou o imaginário, senão por uma remota relação. “Trata-se, ao contrário, de um modo de ser fecundo e poderoso, que põe em jogo processos de criação, abre futuros, perfura poços de sentido sob a platitude da presença física imediata.” (p. 12).

Ainda segundo Lévy (p. 16), a virtualidade não se opõe à **realidade**, mas à **atualidade**, em que essas seriam duas maneiras diferentes de ser. Sobre a realidade, no entanto, se faz uma distinção com a **possibilidade**, em que o segundo seria um fantasma da primeira, exatamente como ela, mas sem existência. O virtual, portanto, necessita de um processo de atualização, assim como a semente da árvore é virtualmente uma. Dessa forma, “o real assemelha-se ao possível; em troca, o atual em nada se assemelha ao virtual: *responde-lhe*.” (p. 17). A realização é o processo de conferir existência a algo pré-definido. A atualização é uma solução exigida por um problema e que não estava em seu enunciado. A virtualização, então, é o processo inverso da atualização, em que se muda a identidade do objeto considerado, passando a encontrar sua consistência essencial não na atualidade original, mas em um complexo problemático novo (p. 18). Seria como um ícone “pasta” que remete a uma pasta física e palpável. Não é uma possibilidade, pois ela existe, não pode ser atualizada tal qual a semente da árvore (embora



possa ser materializada, imprimindo-se seu conteúdo), e ocupa um complexo problemático diferente ao qual ela se originou: agora está armazenada em um hardware, gerenciado por um software e ocupando um espaço-tempo diferente da atualidade que a inspirou. A pasta quase não tem presença, uma vez que na rede mundial de computadores, hoje, um determinado arquivo pode estar em qualquer lugar – ou nenhum.

Interessante notar que a imaginação, a memória, o conhecimento e a religião são vetores de virtualização enquanto compartilham com a virtualidade a característica de ser um reflexo do atual e não ter presença e temporalidade, embora possam ser caracterizadas como sinapses entre as células do cérebro humano. “A virtualização submete a narrativa clássica a uma prova rude: unidade de tempo sem unidade de lugar [...], continuidade de ação apesar de uma duração descontínua” (LÉVY, 1999, p. 21). Lévy é considerado um otimista com relação às novas tecnologias.

O maior representante da linha pessimista de pensadores contemporâneos sobre a tecnologia e o virtual, Jean Baudrillard, associa a excessiva influência da virtualidade na sociedade contemporânea ao apocalipse quando se constata a extinção do real. Baudrillard é citado como referência direta pelos realizadores (roteiristas e/ou diretores) em boa parte das produções estudadas, principalmente, *Truman Show*, *Pleasantville* e *The Matrix*.

Se há uma revolução do virtual, então é preciso dar-lhes seu pleno sentido e tirar todas as conseqüências – mesmo se continuamos livres para discordar radicalmente. Se não há apocalipse (e, virtualmente, estamos no apocalipse: basta constatar por toda parte a devastação do mundo real), vale, nesse caso, o mesmo para todas as outras categorias. O social, o político, o histórico e mesmo a moral e a psicologia – *só há acontecimento virtual de tudo isso*. Significa dizer que é inútil procurar uma política *do* virtual, uma ética *do* virtual, etc., dado que a própria política torna-se virtual, a ética mesma tornou-se virtual, no sentido de que ambas perdem o princípio de ação e a força de realidade. Mesmo no que se refere à técnica: fala-se das “tecnologias do virtual”, mas a verdade é que em breve só existirão técnicas virtuais. Ora, não há mais pensamento do artifício num mundo em que o próprio pensamento, a inteligência, torna-se artificial. Nesse sentido, podemos dizer que o virtual nos pensa, e não o inverso. (BAUDRILLARD, 1999, p. 75).

A identificação/ligação da audiência com estes filmes é grande apesar da maioria deles ser considerado ficção científica. A semiótica chama esse efeito de identificação de contrato de veridicção. Os contratos envolvem estratégias de persuasão e de interpretação que no nível discursivo são atualizados pelos elementos figurativos. Serão estes elementos que criaram “a ilusão de que o que é dito é verdade. Então, não se trata de dizer a verdade, mas da criação, no discurso, de um efeito de verdade. A questão da verdade é substituída, em semiótica, pela do dizer verdadeiro, que é uma construção produzida pelo arranjo da linguagem. Assim, o contrato



situa-se na dimensão cognitiva dos parceiros da interação, no reconhecimento do efeito de veridicção construído” (BETTS, 2002, p. 47-48).

Em algumas destas produções se estabelece uma identificação do espectador com o protagonista por uma opção do enunciador em fazer ambos descobrirem ao mesmo tempo que o sujeito vive em um grande simulacro, tão perfeito que o conceito de realidade se torna uma mentira. Os filmes, em sua predominância, mostram o esforço dos personagens na busca pela verdade e o real (no contexto do enredo de cada produção).

Estamos diante de filmes em que não mais se dramatiza a dualidade corpo e mente e sim uma realidade tricotômica de corpo, mente e máquina. O corpo é tão vulnerável que é facilmente absorvido e controlado pela tecnologia, tornando-se flexibilizado em sua matéria e tornado mero invólucro de uma subjetividade que não mais lhe pertence enquanto indivíduo. Esta lhe é introduzida pela tecnologia como o espírito em controle do corpo do médium na possessão espiritual. (VIEIRA; COELHO, 2005, p. 310).

Nos seis filmes estudados há esse momento em que ocorre uma transição entre o virtual e real – normalmente de forma reveladora ou traumática – e percebe-se uma preocupação especial da produção destes filmes com essa parte da película. A transição representada nessas cenas surpreende o espectador que, na maioria delas, sabe tanto quando o sujeito da trama, mas também ao sensibilizar de forma particular quem assiste quando este considera a possibilidade (mesmo que remota) de estar numa simulação também.

Essa identificação que o espectador sente nesse momento-chave remete à origem do cinema em que o público, em princípio, se maravilhava com a possibilidade do mundo visível ser “duplicado” pela máquina, e posteriormente, se deslumbra com a abertura que o cinema abre para o onírico e desconhecido. “Certamente, o que atraía essas massas às salas escuras não era qualquer promessa de conhecimento, mas a possibilidade de realizar nelas alguma espécie de regressão, de reconciliar-se com os fantasmas interiores e de colocar em operação a máquina do imaginário.” (MACHADO, 1997, p. 18-19).

A história efetiva do cinema deu preferência à ilusão em detrimento do desvelamento, à regressão onírica em detrimento da consciência analítica, à impressão de realidade em detrimento da transgressão do real. O poder da sala escura de revolver e invocar nossos fantasmas interiores repercutiu fundo no espírito do homem de nosso tempo, este homem paradoxalmente esmagado pelo peso da positividade dos sistemas, das máquinas e das técnicas. [...] Arte do simulacro, da aparência, que põe a pulular duplos, ‘cópias degeneradas’ como diziam os filósofos, verdadeiro império dos sentidos, para onde uma população inicialmente marginalizada e ofendida acorria em bandos em busca de evasão e refúgio, ele fará o necessário contraponto de trevas a uma época de ofuscamento racional. (MACHADO, 1997, p. 24-25).



O maior paradoxo sobre o papel do cinema no imaginário do espectador é que nessas produções, especialmente, percebe-se a referência automática a “alegoria da caverna” de Platão, descrita na “República” (livro VII). De acordo com essa alegoria, os humanos seriam todos prisioneiros em uma caverna subterrânea, acorrentados desde o nascimento e incapazes de tirar a atenção das imagens projetadas na forma de sombras sobre uma parede do recinto. Tais imagens seriam feitas por nossos controladores que produzem sombras através de uma fogueira. Nessa alegoria, os prisioneiros não sabem do seu estado e se consideram livres. Estão tão presos à sua “realidade” de imagens que não admitem a possibilidade de “acordar” para o exterior da caverna.

Nota-se que a alegoria é uma grande inspiração para as produções. Mas é inevitável, quando a discussão é a virtualidade, que se retome a relação que há entre a alegoria da caverna com o cinema em si: lugar escuro, onde a atenção fica focalizada e onde se projetam em uma de suas paredes, imagens criadas/compostas por outro. E a relação com a alegoria não cessa aí. Platão teria o papel de lanterninha da sala de cinema ora quando, portador da luz, ilumina o caminho daqueles imersos, ora quando, cabe a ele vigiar com a luz e surpreender os prisioneiros em sua alucinação. A fogueira seria o projetor, que tal como ela, seria colocado atrás dos prisioneiros e acima deles para evitar que suas próprias sombras sejam projetadas. Além disso, como a projeção deve iludir seus prisioneiros através da sensibilização da maioria dos sentidos, mesmo o som deve ser considerado, surgindo assim, seus efeitos especiais para “ampliar a textura de ‘real’” (MACHADO, 1997, p. 30-33).

Se é certo, tanto para Platão quanto para seus seguidores, que a cena da caverna tem um sentido crítico, fundando um horror à razão dos sentidos, não é menos certo também que, contraditoriamente, ela exprime um desejo que se vem tentando realizar ao longo dos séculos: exatamente a viabilização técnica de tal dispositivo. Não podemos esquecer de que os homens que forjam o espetáculo ilusionista na alegoria da caverna estão do lado de fora, do lado da verdade e da razão, do mesmo lado portanto do filósofo. Por mais que Platão se horrorize com a alienação dos prisioneiros, ele de alguma forma está solidário com aqueles que constroem e mantêm o dispositivo ilusionista. [...] Uma coisa pelo menos atormenta o discurso de Platão: ele próprio reconhece o fascínio que toma conta dos prisioneiros-espectadores e que os faz preferir a magia das sombras a qualquer promessa de liberdade ou redenção. Como todo inventor, Platão também goza sua descoberta: a máquina funciona! (MACHADO, 1997, p. 33).

Dessa forma, é interessante pensar como essas produções – antes, é claro, como produtos de entretenimento de ficção científica – têm esse duplo papel e se auto-referenciam quando o assunto é a constatação da ilusão como primeiro passo para a libertação da ilusão provocada pelos sentidos e o contato com a realidade pura. Assim como Platão, as narrativas



pretendem deslumbrar o espectador e manter sua atenção, ao mesmo tempo em que ao fundo, sugerem que ele deva abrir os olhos e buscar uma verdade que implica em uma mudança drástica de postura, seja olhando para os lados notando que está em uma sala (caverna) escura, confortável, e que as imagens que vê são virtuais enquanto reflexos distorcidos do real. Cabe ao espectador procurar a lanterninha ou a saída de emergência se quiser tocar a realidade.

Em *Truman Show* é discutida a questão do direito ao individualismo na era em que a comunicação de massa e a indústria do entretenimento promovem o espetáculo da vida humana na TV para ser vista e revista por espectadores alienados que vivem pela pessoa vigiada, assistindo-a 24 horas por dia. O personagem principal, Truman Burbank, chega a ser considerado um produto midiático, quando não se explica de quem ele nasceu, mas que desde o seu parto ele já seria foco das câmeras que o virtualizam para o mundo todo poder conferir o que ele faz o dia todo. Ele é um ser orgânico que, pelo poder da mídia, torna-se onipresente e, o que o torna uma celebridade, eterno.

Ele [Truman] é a vítima potencial de uma sociedade de consumo que parasita a esfera íntima, os sentimentos afetivos, o caráter e a sexualidade, para torná-los atrações vendáveis. No final, entretanto, o diretor Peter Weir não cede ao pessimismo e prefere mostrar que Truman ainda é um homem capaz de vivenciar sentimentos verdadeiros. A partir da descoberta de que habita um mundo falso, e da mesma forma que o sábio platônico, Truman foge da caverna de Seaheaven para empreender a odisséia das sombras ao verdadeiro conhecimento, vencendo o engano e afirmando seu derradeiro gesto em busca da liberdade. (KOFF, 2002, p. 223).

Os grilhões de Platão são entendidos como a necessidade de rentabilidade com o programa de Truman, bem como os próprios atores com quem ele interage. A caverna é obviamente a cidade cinematográfica cujo formato peculiar remete mesmo a uma oca, redoma ou, claro, uma caverna. As sombras são oriundas do roteiro do programa manipulado especialmente por Christoff que as projetaria para fazer com que Truman visse exatamente o que deveria e tomasse aquilo como a realidade.

Em *Dark City* se discute a questão do cativo imposto às pessoas reduzindo-as a cobaias das quais se esperam resultados objetivos sobre questões subjetivas acerca do ser humano como de onde vêm as emoções, a individualidade e a vontade, embora esta última lhe seja tirada para os fins da pesquisa. John Murdoch é um homem desmemoriado que, usando de poucas lembranças de seu passado, tenta fugir de seus captores para entender o que está acontecendo pois nada parece fazer sentido quando ele descobre ser o único capaz de se equivaler aos seres que fizeram dos humanos prisioneiros. As relações com a Alegoria da



Caverna de Platão são neste filme as mais evidentes. John Murdoch questiona sua condição e interpela as pessoas sobre questões controversas sobre a existência deles, como por exemplo o fato de as pessoas terem uma ideia sobre a luz do dia ou sobre uma praia nos arredores da cidade, mas não lembrarem da última vez que viram a luz do dia ou sobre como se faz para chegar a referida praia. Além desta referência que remete que as pessoas têm a resposta para sua existência no plano das ideias, o protagonista demonstra uma habilidade semelhante aos seus carcereiros em manipular a realidade e criar suas próprias “sombras”.

Em *Pleasantville* o poder de “mudança” ganha especial importância enquanto meio de acesso ao novo (novos conhecimentos, emoções, percepções, ideias). Jennifer e David são transportados para um programa televisivo da década de 1950 e influenciam os habitantes de *Pleasantville* a perceber uma nova realidade que vai além dos limites da cidade a qual eles acreditavam ser a única. O programa, outrora monocromático, passa a receber cores e os habitantes da cidade perdem a inocência e aceitam que o mundo “fora da caverna” tem algo mais para conhecer.

Em *The thirteenth floor* os personagens de um jogo de simulação percebem que suas emoções, princípios, vontades e passado podem ter sido criadas especialmente por outro Ser, habitante da realidade. Douglas Hall se vê sem saída quando descobre que é um desses personagens que ele achava estar criando, cuja vida foi planejada segundo o modelo proposto por outro ser (o programador do sistema) e suas escolhas não são realmente suas. Ele se dá conta disso quando encontra os limites impostos pela simulação, representado pelos gráficos computacionais encontrados quando resolve sair da cidade de Los Angeles (a caverna, neste caso).

Em *The Matrix* a vida como as pessoas conhecem não passa de uma simulação feita por máquinas que se tornaram superiores aos humanos e clamam pelo seu direito de coexistir no mundo. Devido a intolerância humana, ocorre uma guerra que, vencida pelas máquinas, gera uma condição de escravidão para os humanos, reduzidos a mera fonte de energia enquanto estão adormecidos e inertes em casulos espalhados como uma plantação. Para manter os humanos nessa condição as máquinas criaram uma ilusão (a Matrix) através da utilização da RV que, inserida diretamente no cérebro, simula o mundo como era em 1999, considerado no filme, o auge da civilização. A Matrix, a princípio tentou simular o mundo perfeito para os humanos, mas não foi bem aceita quando se descobriu que é da natureza humana a imperfeição. O duelo dos rebeldes humanos dentro e fora da simulação é o que rege a trama, culminando na busca de um humano capaz de vencer e reescrever a Matrix ao seu modo, despertando os humanos adormecidos para a verdade que lhe foi ocultada desde seu nascimento. Neo é o



sujeito que se sente desconfortável com o mundo como é, sabendo que algo de estranho está acontecendo, embora não saiba explicar exatamente o que. Ele é levado a uma sequência de eventos que o testam diante da eminência dele ser o Escolhido que reescreveria a Matrix, enquanto ele mesmo se questiona com relação ao seu destino estar traçado, não lhe restando a escolha de percorrer o caminho que bem lhe entender. A maior contradição da trama é a de se ele está predestinado a fazer determinadas coisas, o que diferencia o controle da Matrix do controle do destino, prenunciado por um oráculo.

A suposição de Matrix é a de que uma pessoa pode passar toda a vida feita de ilusões causadas por estímulos ao cérebro, induzidos num ser passível, imóvel, para o qual a paralisia do sono é um estado permanente. Indivíduos aprisionados na Matrix – um ‘mundo de sonho gerado por computador’ (como define Morpheus) – acreditam estar experimentando a vida com todas as suas familiares riquezas. Seus receptores de sentidos estão conectados à Matrix, de modo que paladar, olfato, tato, visão e audição são estimulados (ou simulados) na suprema suposição de que est percipi – ‘ser é perceber’. O enredo do filme permite levantarmos não só veneráveis problemas filosóficos sobre a relação de mente e corpo e a incerteza do conhecimento, mas também paranóias mais contemporâneas sobre o poder político num mundo infestado pela cibemética. (KORSMEYER, 2003, p. 76).

Em *eXistenZ* a temática da ilusão ocasionada por uma simulação do mundo real é retomada, porém a suposição de que a tecnologia digital é a pivô desse processo é deixada de lado para uma abordagem mais orgânica e simplória. Nesta produção, o livre arbítrio não é restrito, somente a noção do que pode ou não ser real que causa os maiores questionamentos dos personagens principais. Ted Pikul é o sujeito envolvido em uma perseguição à criadora de um jogo novo que é mania mundial enquanto se torna mais emocionante estar no jogo do que na vida real. Ted, que se mantinha longe dos jogos, apesar de admirá-los, quando o joga se auto-questiona se não estaria se desconectando demais de sua vida real para viver mais na simulação do que no mundo real ou, o que é pior, que já não consegue distinguir a realidade.

O mundo de *eXistenZ* é um mundo pré-figurado como simulacro, onde um novo sujeito parece ter sido criado: um sujeito que situa o humano e o tecnológico como coexistentes, co-dependentes e que mutuamente se definem. Ele é simultaneamente constituído pela biotecnologia e pelas maquinações do texto, produzido no ponto de intersecção entre tecnologia e narração, onde um constrói o outro, num círculo vicioso, ovo e galinha, interior e exterior. [...] Corpo e imagem se fundem, tomam-se uma única (id)entidade, numa dissolução completa entre o real e sua representação, entre as fronteiras que delimitavam o interior do exterior. Não há mais qualquer resquício de proteção privada onde o próprio corpo não consegue mais encobrir a individualidade do sujeito. Ele encontra-se ameaçado por estruturas centralizadas de controle, pela biotecnologia, que, simultaneamente, aliena e mascara a alienação pela percepção de sua própria impotência. (VIEIRA; COELHO, 2005, p. 322-323).



Em eXistenZ a grande questão relacionada a alegoria é a alienação auto-inflingida em favor de um entretenimento. É como se a caverna fosse uma busca por uma segurança por ela propor “sombras” atraentes em detrimento de uma realidade da qual os humanos querem fugir ou esquecer.

Como se pode perceber, os filmes estudados neste artigo dialogam entre si e, excetuando-se a possibilidade de plágio, os discursos empregados nas seis produções parecem beber das mesmas fontes. Além disso, como coloca Andrade (1999, p. 175-176): “atualmente é muito difícil um filme não remeter a outro ou a uma estrutura já existente. A exaustão de fórmulas preestabelecidas expõe os limites do discurso, fazendo com que este seja explicitado na narrativa. E, ainda que não seja reconhecido pelo público em sua totalidade, garante uma forma diferenciada de se contar uma história”.

Todos os seis filmes, de maneira mais ou menos explícita, remetem a filosofia de diferentes períodos. Como foi citado anteriormente, a referência mais presente nestas produções é a da “alegoria da caverna” de Platão. Em todos os filmes relacionados há o sujeito que desperta na caverna e tenta mobilizar seus companheiros para a verdade sobre sua condição, bem como a caverna e suas sombras de realidade são enfocadas sobre o ponto de vista da abordagem tecnológica. Também se percebe a preocupação com o mundo das ideias de Platão como a origem do conhecimento essencial dos personagens que, por ignorância são facilmente envolvidos e manipulados.

Sócrates também é referenciado quando, na maioria das produções, o sujeito de antes da descoberta tende a ser um questionador por natureza, meio único pelo qual, afirmava o filósofo, era possível transcender e ter contato com o verdadeiro conhecimento. Também Descartes é relacionado quando se trata da ilusão sobre o real que vem da corrente do ceticismo, cujo maior representante é Descartes. Segundo o ceticismo não podemos ter certeza de que o mundo externo existe (ERION; SMITH, 2003, p. 50). Na “Primeira Meditação de Descartes”, ele faz um experimento de pensamento em que coloca sua hipótese através da teoria sobre um “demônio maldoso”.

Essa criatura, argumenta Descartes, poderia facilmente nos levar a conclusões erradas sobre a soma de dois ou o número de lados de um quadrado. Esse demônio maldoso poderia ainda mais facilmente nos fazer pensar que há um mundo físico externo a nós mesmos, quando na verdade ‘o céu, o ar, a terra, cores, formas, sons e todas as coisas externas seriam meramente as ilusões de sonhos que ele criou para condicionar o nosso julgamento’ (ERION; SMITH, 2003, p. 54-55).



Contribuindo com o debate cético sobre a realidade, Peter Unger, em seu livro “Ignorance” (1975) substitui o demônio maligno pelo “cientista” maligno e tudo no mundo ao nosso redor “é simplesmente um engodo elaborado, estimulado em nossos cérebros por um cientista do mal, um superneurologista que usa um computador para gerar impulsos elétricos que são, por sua vez transmitidos a eletrodos fixados nas partes relevantes de nosso sistema nervoso central” (ERION; SMITH, 2003, p. 55). Já Hilary Putnam, em seu livro “Reason, Truth and History” (1981), embora não fosse abertamente a favor dos céticos, contribuiu para discutir essas questões. No livro, ela vai mais longe na alegoria e supõe que nossos cérebros teriam “sido separados cirurgicamente do resto do corpo e colocados em barris cheios de elementos químicos que os nutrem” (ERION; SMITH, 2003, p. 56), ficando novamente para o computador a função de enviar impulsos elétricos ao cérebro. Assim como o “demônio maldoso” de Descartes, a alegoria de Unger se baseia, segundo o ceticismo, no fato de que tal teoria não pode ser totalmente refutada pela ausência de provas do contrário.

É interessante que a evolução da teoria do demônio maldoso até ao “cérebro no barril” culmina na constatação de que a ilusão sobre a realidade pode ser criada na ausência dos sentidos. Ou seja, supõe-se que o cérebro pode ser isolado do corpo e, através dele, pode-se iludir o Ser sobre a realidade que seria captada pelos sentidos, mas não é. Sobre esse aspecto, Korsmeyer (2003, p. 79-80) afirma sobre Matrix (1999):

É esperado, claro, que a visão e a audição sejam manipuladas extensivamente em todo o filme. Embora não possamos pessoalmente tocar, sentir o cheiro ou provar coisa alguma na tela, somos capazes literalmente de ver e ouvir a ação, e um pouco do que vemos e ouvimos também é visto e ouvido pelos personagens na tela, o que faz de nós co-participantes em suas experiências. O diálogo se refere à visão e aos olhos de modos reconhecidamente ambíguos: o que se vê pode ser meramente o produto ilusório de um programa, e no entanto ‘ver’ também é sinônimo de insight e conhecimento já que durante toda a história da civilização ocidental a visão tem servido como uma metáfora para o entendimento.

Em Aristóteles, a concepção de *mimesis*, na qual tudo que vemos e sentimos já é uma cópia por si só por se tratar de uma imitação do que temos na mente, também serve de base de argumentação sobre a virtualidade. Apesar de determinadas coisas no mundo real provocarem determinadas reações aos sentidos, elas já existiam previamente no intelecto. Isso reforça a idéia de que é necessário transcender os sentidos para acessar na mente algo que já estava lá. Os sujeitos, em todas as produções estudadas, sabiam que algo de estranho estava acontecendo e já não confiavam nos sentidos. Sua inquietação os leva a um caminho de retorno a uma verdade que só poderia estar em si mesmo.



O tom das produções denota uma postura pessimista sobre o que o futuro reserva à humanidade enquanto a virtualidade recoloca o corpo no tempo-espaço. A metalinguagem do cinema permite associar aos primórdios do cinema no século XIX, em que, intrinsecamente ligado ao teatro, o entretenimento era público e se realizava coletivamente, com o cinema do século XX, em que, ligado mais ao modelo do rádio e TV, o entretenimento passou a ser algo privado (pago), individual e, por isso, solitário.

O maior pensador contemporâneo na linha pessimista da virtualidade, Jean Baudrillard, é uma das grandes inspirações para as produções citadas, pois seu pensamento trata da espetacularização da realidade e sobre como os meios de comunicação de massa produzem a realidade virtual. *The Matrix* não se inspirou nele como até faz uma citação no filme onde aparece um de seus livros (Simulacros e simulação).

Hoje, não pensamos o virtual; somos pensados pelo virtual. Essa transparência inapreensível, que nos separa definitivamente do real, nos é tão ininteligível quanto pode ser para a mosca o vidro contra o qual se bate sem compreender o que a separa do mundo exterior. Ela não pode nem sequer imaginar o quanto o virtual já transformou, como que por antecipação, todas as representações que temos do mundo. [...] Porque cremos ainda na *realidade* do virtual, enquanto este já virtualmente eliminou todas as pistas do pensamento. (BAUDRILLARD, 1999, p. 71-72).

Para Baudrillard o real vem sendo devastado devido a grande imersão e dependência cada vez maior do sujeito aos mecanismos do virtual. O sujeito está perdendo sua identidade em meio a enxurrada de novas tecnologias que constitui toda a sociedade de acontecimentos virtuais. Segundo ele, “o virtual caracteriza-se por não somente eliminar a realidade, mas também a imaginação do real, do político, do social – não somente a realidade do tempo, mas a imaginação do passado e do futuro” (BAUDRILLARD, 1999, p. 71).

O pensamento de Baudrillard aparece nas produções quando o sujeito é mostrado como se tivesse perdido toda a noção do que é real. Nas produções a potência do virtual é tanta que o real foi engolido. Como foi citado nas produções, em *The Matrix* e *Dark City* principalmente, trata-se de uma prisão para a mente, pois ao corpo não caberia mais aprisionar. A mente parece ser o último refúgio para o sujeito manter sua noção de sua existência enquanto o corpo foi virtualizado e reduzido à concepção semelhante a um aparato tecnológico, reproduzível em série e moldável segundo a vontade.

O risco que Baudrillard aponta na virtualidade excessiva é a pasteurização cultural. As produções estudadas mostram heróis que são inquietos, curiosos em querer mais que a banal, “sentir” mais sem a influência da interface e partem em busca do sentido de suas existências



para fora dos limites urbanos do consumo. Truman, Murdoch, Douglas, Neo e Ted não se contentam com o conforto ou a pseudo-felicidade oferecida pelo virtual. Querem que sua inquietação leve-lhes a autonomia de pensamento e ao livre-arbítrio das suas decisões com a certeza de que são suas e não influência de terceiros. Como coloca Baudrillard: “a virtualidade aproxima-se da felicidade somente por eliminar sub-repticiamente a referência às coisas. Dá tudo, mas sutilmente. Ao mesmo tempo, tudo esconde. O sujeito realiza-se perfeitamente aí, mas quando está perfeitamente realizado, torna-se, de modo automático, objeto; instala-se o pânico” (1999, p. 149). A busca do sujeito contemporâneo deve, portanto, ser não tornar-se automático, mero objeto no cerne da mídia que privilegia a vontade de poucos em troca de uma felicidade aparente, mas ainda, um cárcere.

REFERÊNCIAS

- BAUDRILLARD, Jean. **Tela total: mito-ironias da era do virtual e da imagem**. Trad. Juremir Machado da Silva. 2. ed. Porto Alegre: Sulina, 1999.
- BETTS, Nancy C. **Intertextualidade e contratos comunicacionais: apropriações semióticas na obra de Nelson Leirner**. Dissertação de Mestrado, PUC/SP. São Paulo, 2002.
- COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual**. Porto Alegre: UFRGS, 2003.
- ERION, Gerald J.; SMITH, Barry. Ceticismo, Moralidade e Matrix. In: IRWIN, William (Org.). **Matrix – bem-vindo ao deserto do real**. São Paulo: Madras, 2003.
- GRISWOLD JR, Charles L. Felicidade e escolha de Cypher: a ignorância é felicidade? In: IRWIN, William (Org.). **Matrix – bem-vindo ao deserto do real**. São Paulo: Madras, 2003.
- KOFF, Rogério Ferrer. **Pensando com o cinema**. Uma aventura interdisciplinar. Santa Maria: Facos – UFSM, 2002.
- KORSMEYER, Carolyn. Ver, crer, tocar e a verdade. In: IRWIN, William (Org.). **Matrix – bem-vindo ao deserto do real**. São Paulo: Madras, 2003.
- LÉVY, Pierre. **O que é virtual?** Tradução Paulo Neves. São Paulo: 34, 1999. Coleção TRANS.
- MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. São Paulo: Papirus, 1997.
- MOURÃO, José Augusto. Surrealismo e tecnossurrealidade: rotas convergentes? In: **Rotas da natureza**. Lisboa, 2003. Disponível em: http://www.triplov.com/cictsul/jose_augusto.html. Acesso em: abr 2010.
- NADEAU, Maurice. **História do surrealismo**. São Paulo: Perspectiva, 1985.
- VIEIRA, João Luiz; COELHO, Luiz Antonio. Existenz – de David Cronenberg (1999). In: LOPES, Denilson (Org.). **Cinema dos anos 90**. Chapecó: Argos, 2005.
- VILCHES, Lorenzo. A migração digital. Rio de Janeiro: PUC/Rio, Loyola, 2003.