

MUNDO PARALELO VIRTUAL NO CINEMA

Plugados de uma mente pós-moderna

Introdução

O cinema foi criado para representar a realidade através de imagens em movimento. Se considerarmos que estas imagens têm um referencial no mundo que vivemos (mundo real), mas que também pode ser de origem imaginativa (mundo imaginário ou ficcional) podemos dizer que o cinema tem grande vocação para representar outros mundos (reais ou imaginários). O cinema cria mundos fictícios e imaginários a todo instante e com várias formas de representação. São como simulacros de uma realidade que já é simulada por vários outros aparatos tecnológicos.

Desta forma, podemos chamar os filmes de “simulacros do real”? Acredito que sim, pois os filmes são criados a partir do imaginário oriundo de romances literários ou histórias fantásticas populares que povoam a memória de povos distintos, influenciando seus imaginários coletivos, seus legados mitológicos e suas crenças religiosas. Esta faceta do cinema de construir por meio de imagens em movimento outros mundos e que são representados por imagens em potencial (virtual) foi o ponto de partida deste trabalho.

A idéia de *mundo paralelo virtual* no cinema segue o princípio de espaços existentes em outras dimensões paralelas a nossa, ou dimensões criadas muitas vezes para inserção de nossa imaginação ou nossa consciência. Estes filmes podem ser descritos com maior clareza se categorizados pelo tipo de interação dos personagens com este *mundo paralelo virtual* e os tipos de espaços imaginários que são explorados.

Mas como podemos falar da criação de um mundo virtual se não conhecemos o imaginário do mundo de origem, o “*mundo real*”? Discorrer sobre o *mundo paralelo virtual*, me fez perceber a necessidade de entender e explicar alguns conceitos filosóficos e religiosos que construíram o pensamento ocidental desde a antiguidade de Platão e que tem a ver com a percepção do “outro mundo” enquanto ideal utópico ou distópico¹. Analisarei filmes onde exista a construção de mundos virtuais através de máquinas e que conectem nossa mente para puro prazer competitivo (através dos jogos), para morada temporária (nas aventuras virtuais) ou mesmo permanente (como depósito de nossa consciência após a morte física do corpo). Questões que envolvem ondas escatológicas ou messiânicas e que tem por trás fundamentos religiosos que querem se expressar e tem no gnosticismo uma corrente forte de proliferação.

Como o recorte deste trabalho esta no Mundo Paralelo Virtual, deixaremos de lado outros mundos paralelos que o cinema também vem representando, como os mundos paralelos da mente, da fantasia, espirituais e de outras dimensões. A pesquisa foi iniciada com a análise do filme *Matrix (The Matrix, E.U.A., 1999)*, feito pelos

¹ Para isto, analisarei textos sobre a construção do imaginário, com leituras de Wolfgang Iser, Roger Chartier e Michel Vovelle, da história da construção do espaço (enquanto matéria real e virtual e as possibilidades do ciberespaço) através dos escritos de Margaret Wertheim, da análise do imaginário mitológico e religioso com textos de Mircea Eliade, Karen Armstrong e Joseph Campbell e dos pensamentos filosóficos da pós-modernidade e das questões de conflito entre homem e máquina de Jean Baudrillard, Erick Felinto e Lyotard. Estes pensadores e outros que por ventura possam ajudar serão de suma importância nesta análise em busca de um melhor entendimento do que o cinema esta refletindo nos últimos anos acerca da criação de imaginários tecnológicos e de como o homem busca novas respostas para questões religiosas e filosóficas.

irmãos Andy Wachowski e Larry Wachowski ² e com produção da Warner Bros. Nele percebi que a relação entre o mundo “real” e “virtual” aparente do filme era mais complexa do que se poderia captar num primeiro momento. Havia claramente dois mundos nos quais os personagens Neo e Trinity viajavam a todo instante, com uma guerra entre homem e máquina como mote principal e um romance entre dois personagens. Mas não era só isto, pois analisando as diversas “camadas” do filme pude perceber outros elementos que pediam um estudo mais aprofundado, como alguns símbolos religiosos, mitológicos e tecnológicos ali presentes e da proposta de uso dos espaços que a narrativa e a estética do filme demonstram.

A partir da análise de *Matrix*, comecei a expandir a pesquisa para analisar outros filmes que também envolviam mundos paralelos virtuais e suas propostas do uso do espaço, cada qual com sua particularidade científica, religiosa e filosófica. Fiz uma classificação dos mesmos por categorias, como: Viagem da mente para dentro da máquina sem o corpo (Ex: *Matrix (1999)*, *13º andar (1999)*, *eXistenZ (1999)*, *Avalon (2001)*, etc), Viagem do corpo para dentro da máquina ou simulação do real por meio de holografia (Ex: *Tron (1982)*, *Minority Report (2002)*, etc). Além destas duas categorias, também analisarei as propostas de enredo de alguns filmes, como - Jogos de vídeo game: filmes que mostram os jogadores dentro da máquina para realizar um jogo de videogame com propósito claro de jogo. Ex: *eXistenZ (1999)*, *Exitiz (2007)*, *Nirvana (1997)*, *Tron (1982)*, etc. - Guerra entre homem e máquina: a inteligência artificial (IA) ganha poder e domina o mundo. Os homens são escravos da máquina ou são iludidos por ela como forma de gratificação e poder. Ex: *Matrix (1999)*, *13º andar (1999)*, *Tron (1982)*, etc. Farei também uma análise comparativa entre alguns filmes, mostrando as possíveis conexões entre eles, épocas em que foram feitos e influências que sofreram diante do mundo “real”.

Quero mostrar assim, um pedaço da história do cinema, que evoluiu tendo como mote de produção a interpretação da realidade, construindo mundos irreais, surreais ou mesmo hiper-reais paralelos onde podemos ver nossos desejos, medos e aspirações representados.

O acesso ao novo mundo: da “bitmania” à simbiose orgânica

Com o advento dos PC's (Personal Computers ou Microcomputador Pessoal) e dos jogos eletrônicos (Videogames) nas décadas de 70 e 80, a maneira de ver e lidar com a tecnologia passou a mudar drasticamente. A tecnologia passou de um estado de “pronta entrega” para o consumidor final onde ele recebia “pronto” os subprodutos tecnológicos fabricados por outros (que detinham o conhecimento), para um estado de “posso construir” através do uso do universo computacional.

Este novo mundo dava ao homem comum, algumas condições de produzir “ele mesmo” diversos outros subprodutos tecnológicos, automatizando e virtualizando o seu trabalho do dia-a-dia. O poder de criação ficou mais flexível e interativo e a agilidade na construção virtual do trabalho se sobrepôs à rotina “analógica”, morosa e pouco compartilhável. Com o computador, o homem passa a não depender mais de artefatos físicos para construção de sua criatividade. Ele cria e reproduz informação, controles e imagens com rapidez e muitas vezes ele desconhece como o computador realizou esta

² Conhecidos do meio cinematográfico como os Irmãos Wachowski. Eles são fãs de histórias em quadrinhos, de filosofia e jogos de videogame. No filme eles fizeram referências a diversas obras literárias, conceitos filosóficos, religiosos e mitológicos, além de obras cinematográficas ligadas à ficção científica (animações como *Ghost in the Shell*) e aos contos fantásticos (*Alice no país das maravilhas*).

tarefa, pois a complexidade é alta e poucos conhecem todos os aparatos tecnológicos dos quais são apenas usuários³.

Esta reflexão sobre a mudança da estrutura do pensamento a partir dos anos 70 é importante para sabermos como o imaginário das pessoas acabou incentivando o cinema a produzir filmes que tratavam do tema. Onde as pessoas já habituadas ao computador e aos videogames não estranhariam em vê-lo por dentro (ou como se imaginava ser ele por dentro), como retratou o filme *Tron* (1982). Neste filme podemos perceber a existência de uma complexidade nos termos dos diálogos e na demonstração das capacidades do computador, próprias de novas tecnologias que precisam da complexidade para se tornar superiores, pois quem consegue decifrá-la é parte do pequeno mundo dos iniciados⁴.

A história é de um programador de jogos chamado Kevin Flynn (Jef Bridges) que reivindica a autoria de alguns jogos famosos⁵ que foram roubados pelo vilão Dillinger. Este criou um mega-império de jogos, mas está tendo problemas com o programa chamado “*Master Control*”. Este programa se rebela e começa a usar outros programas para duelarem entre si, como os gladiadores da Roma antiga. O filme mostra os programas como pessoas que “trabalham” dentro do computador, que tem sentimentos, têm uma função específica e vêm nos usuários (seus criadores), um deus, um criador divino que ninguém conhece, mas que existe em outro mundo.

Paralelo a trama dos programas e das lutas na arena, existe uma pesquisa que estuda a desintegração de objetos transformando-o diretamente em bytes, ou melhor, em matéria virtual digitalizada que vai para dentro do computador. Assim, quando Flynn entra no laboratório para provar que é o autor dos jogos, a máquina é acionada e seu corpo desmaterializado vai para dentro do computador, iniciando uma luta contra o “*Master Control*” e seus soldados virtuais. Ele tem a ajuda do programa de segurança chamado “*Tron*”, daí a origem do nome do filme. Faço um recorte deste filme em específico para salientar a importância que a informática e os jogos de videogame começam a ter a partir dos anos 70 em diante (Faremos uma abordagem mais aprofundada neste mesmo capítulo, analisando os filmes que envolvem jogos eletrônicos e seus mundos simulados).

Outro filme interessante do ponto de vista da tecnologia e do imaginário é *Nirvana* (1997), filme italiano de ficção futurista, mostra um desenvolvedor de videogame que se sacrifica para desativar um de seus jogos antes que este comece a ser comercializado. Quando o protagonista de seu último jogo é infectado por um “vírus” de computador e ganha consciência, nasce um conflito no próprio personagem criado. Ele se diz cansado de sua vida repetitiva e monótona no jogo e pede ao programador que ela tenha um fim.

Desta forma vemos o protagonista do filme tentar salvar o protagonista do jogo que ele mesmo criou. Uma alusão a ele mesmo, um verdadeiro reflexo daquilo que o imaginário tecnológico permite ser feito. Algo precisa ser destruído para dar lugar a algo novo, uma nova versão, um novo jogo, uma nova forma de pensar o mundo. A

³ O termo “usuário” ficou marcado para descrever pessoas que utilizam o computador para um fim específico. Seria quem usa algum tipo de programa de computador para determinado fim mas não participa (necessariamente) da construção do programa que utiliza.

⁴ Iremos mais adiante relacionar a questão de iniciação das novas tecnologias com a religião, principalmente com a Gnose e os Mitos de origem.

⁵ A história dos videogames caminha paralela a história da evolução dos computadores pessoais e começou em 1962 dentro do MIT (Massachusetts Institute of Technology), onde foi desenvolvido o jogo *Spacewar*. A partir dele houve um crescimento exponencial dos jogos e das plataformas e consoles ao qual são vinculados, gerando uma das maiores indústrias de entretenimento da atualidade. Fonte: <http://web.mit.edu/>

autodestruição para um renascimento. Assim são as novas tecnologias do digital. Elas precisam ser ultrapassadas para que uma nova versão seja lançada. Ainda sobre programadores que entram na máquina, podemos destacar um filme pouco conhecido do grande público, mas que é muito inteligente e surpreendente: *eXistenZ* (1999) de David Cronenberg. O diretor canadense tem na demonstração orgânica da tecnologia um grande diferencial⁶. Neste filme uma designer de jogos virtuais cria uma console orgânica de jogo (chamado Pod) e que simbioticamente se “pluga” na espinha do usuário que vai jogar. Este “plug” mais se assemelha a um cordão umbilical que insere o jogador dentro do mundo virtual. Uma seita de fanáticos religiosos tenta assassiná-la a todo custo e impedir a proliferação destes jogos, dando início a uma perseguição que mistura virtualidade e realidade com momentos de grande dúvida do que é real ou virtual.

Mais uma vez o protagonista questiona sua vida medíocre fora do virtual e que existe uma vida mais ampla dentro do ciberespaço, uma vida sem limites para a imaginação e repleta de prazeres. Quase um paraíso que muda a partir do desejo do usuário e não oferece perigos aparentes. Neste filme, o que incomoda é o modo pelo qual a tecnologia é tratada, como se fosse “outro ser”, que tem vida independente e que de maneira simbiótica se coloca dentro do jogador.

Não são apenas uns óculos ou um joystick mais moderno, mas uma verdadeira união corpórea do usuário e do aparelho. O medo de se contaminar com um vírus vindo do console do jogo, mostra a que ponto esta simbiose pode ser perigosa e mostra a fragilidade que a criação do homem também possui, pois o jogo pode “morrer” fisicamente e não “quebrar” como seria num equipamento comum.

Poderíamos chamar esta simbiose orgânica com a máquina uma “segunda fase” na era da informática e do virtual? Seria esta representação do imaginário tecnológico nos filmes uma previsão do que podemos ver no futuro? Assim como o homem está desaparecendo do mundo real e viajando para dentro da máquina, esta também desaparece em suas estruturas “físicas”.

Quando Erick Felinto compara o filme *Metrópolis* (1926) com *Matrix* (1999), ele pensa na questão desta mudança do pensamento sobre as máquinas e o humano: “*Essa desmaterialização da figura das máquinas é acompanhada por uma desmaterialização do corpo humano*”⁷. Ele também comenta que no filme *13º andar* (1999) “*o que caracteriza a identidade dos sujeitos não é a presença do corpo humano, mas sim a ‘humanidade’ de sua personalidade, ainda que seja uma construção inteiramente virtual e artificial*”⁸. Neste último filme o virtual passa a ser real, quando o protagonista sai de seu mundo da máquina e entra na consciência de seu criador no mundo real, mas sem nenhuma “parafernália” eletrônica complexa, apenas uma mudança orgânica e simples é feita.

O virtual cria vida e controla o real de maneira física. É isto que os computadores são hoje? Meios rápidos de controle da realidade física e virtual? Como pensou Felinto: “*(...) podemos identificar o que talvez constitua o tema central do imaginário tecnológico contemporâneo: a idéia da máquina como instrumento para promover a superação dos limites humanos*”⁹. Erick faz uma longa análise daquilo que ele chama de “Imaginário Tecnológico”, que para ele é um “conjunto de representações

⁶ Diretor de filmes que destacam transformações da tecnologia na sociedade, mas com foco no orgânico e choca pelo uso do corpo em cenas como o homem virando mosca em “*A Mosca*” (1986) ou “*Videodrome*” (1983) que mostra o corpo junto com a técnica (TV) uma fonte de prazer e destruição.

⁷ Felinto, op. Cit. pag. 44

⁸ Idem. pag. 44

⁹ Felinto, op. Cit. pag. 8

*sociais e fantasias compartilhadas que informam nossas concepções sobre as tecnologias*¹⁰”.

Desta forma, não só o mundo virtual pode ser afetado, pois as máquinas controlam basicamente quase todos os processos produtivos do homem e quando geram defeito, podem causar a morte física de diversas pessoas ligadas a estas máquinas. Em *eXistenZ*, quando o “Pod” da protagonista quebra, é como se fosse seu filho que está a beira da morte, sua criação é mais que um instrumento para diversão, é um outro ser criado para ser independente. Um ser dotado de memórias, de possibilidades, de vida, que consegue surpreender seu criador e mostrar outros mundos simulados, construir outras “realidades” virtuais que passam a se confundir com o real e físico. Como diz Baudrillard sobre a simulação: “*Pois é com o mesmo imperialismo que os simuladores atuais tentam fazer coincidir o real, todo o real, com seus modelos de simulação*”¹¹. Segundo ele, estes simuladores criam o “Hiper-real”, que são “*modelos de um real sem origem nem realidade*”¹².

Jogos reais em mundos virtuais (e o contrário também)

Na análise feita entre os vinte e um filmes sobre os mundos virtuais, houve uma predominância de temas relacionados aos jogos eletrônicos (videogames). Os filmes que tratam diretamente do assunto são: *Tron (1982)*, *Nirvana (1997)*, *eXistenZ (1999)*, *13º andar (1999)*, *Avalon (2001)* e *Exitz (2007)*. A maioria deles tem como protagonistas homens e mulheres que são programadores de jogos eletrônicos virtuais. A única exceção é para o filme *Avalon (2001)* que tem como protagonista uma jogadora, uma usuária final do jogo. Destaquei em um subitem do trabalho a questão dos jogos virtuais devido a sua importância no mundo contemporâneo. Observamos nos filmes analisados o foco da construção destes mundos como uma fonte de entretenimento juvenil que mistura poder de dominação do mundo virtual e fortalecimento da rede “real” e “virtual” em jogos do tipo MUD¹³ e ARG’s¹⁴.

Vejo que existem dois grupos distintos de filmes que tratam deste assunto, o primeiro é o citado acima, que diretamente tratam das questões da virtualidade dos corpos dentro do jogo e seus questionamentos sobre o mundo real e virtual, possibilidades e limitações entre eles. O segundo grupo de filmes é indiretamente afetado, através de estratégias de marketing da venda e na criação dos jogos. Neste grupo entrariam os filmes que usam os jogos eletrônicos para dar continuidade à história iniciada na tela de cinema ou pelo contrário, o cinema representa os personagens que iniciaram sua “vida” nos games.

Como exemplo da continuidade, temos *Matrix*, que teve o jogo chamado “Enter the Matrix” lançado simultaneamente com a continuação da série, *Matrix Reloaded (2003)*. O jogo teve o roteiro criado pelos próprios diretores de *Matrix*, os Irmãos Wachowski, e não começa onde o filme original termina, mas tem a história construída com elementos do segundo filme da série, *Matrix Reloaded*¹⁵. Diversos outros jogos se baseiam nesta relação de continuidade, como se o virtual do cinema tivesse uma

¹⁰ Idem, pag. 7

¹¹ BAUDRILLARD, Jean. Simulacros e simulação. Lisboa:relógio d’água, 1991. pag. 08

¹² Idem.

¹³ MUD (sigla de Multi-user dungeon, dimension, ou por vezes domain) é um RPG multi-jogadores, que normalmente é executado em um servidor na Internet.

¹⁴ Alternate Reality Games. Jornal Folha de São Paulo, 13/02/2006. Site: <http://www1.folha.uol.com.br/foha/informatica/ult124u19645.shtml>

¹⁵ Jornal Estado de São Paulo, São Paulo, 02/06/2003. Cad. Informática, p. 116.

extensão no jogo e vice-versa. Além disso, a qualidade dos jogos é cada vez mais perfeita e a sensação é que o jogador controla um pedaço do filme que acabará de assistir na tela de cinema ou no DVD. É como se ele virtualmente se colocasse na posição de Neo e no lugar dele fizesse as “escolhas” que precisam ser feitas para que a guerra (ou o jogo) termine.

Como exemplos de filmes inspirados em jogos, temos a série *Tomb Rider* (2001) e *Doom* (2005). Neles os personagens são adaptados para o cinema e a trama reflete todo o esquema dos jogos, tentando passar aos espectadores a mesma sensação de suspense e força que o jogo possui.

Nosso foco são os filmes do primeiro grupo. Aqueles que tenham o universo virtual como espaço a ser explorado, que questionem a dualidade do real e do virtual. Existe um interesse das grandes produtoras de produzir jogos e filmes que tenham relação entre si e que sejam mercados interdependentes¹⁶. Este questionamento é feito no filme *eXistenZ* (1999), de David Cronenberg.

O enredo do filme mostra a apresentação de um novo jogo que tem uma interatividade virtual perfeita e múltiplos jogadores conectados ao mesmo tempo. Um tipo de MUD mais sofisticado e que traz a questão da relação simbiótica entre o console do jogo e seu usuário. Existe uma forte conotação erótica e carnal no jogo, que precisa de pelo menos duas pessoas conectadas para ser acessado. A conexão é feita por meio de um “cordão umbilical” que é inserido em um orifício na coluna do jogador. Como se fosse num “Second Life”¹⁷ mais evoluído, os jogadores “vestem” seus avatares¹⁸ e esperam a “deixa” para falar as frases corretas e interagir com o jogo.

Logo no início do filme, a “designer” criadora do jogo, chamada *Allegra* é obrigada a fugir de fanáticos que são contra os jogos virtuais. Eles pregam sua destruição “por deformarem a realidade”. Na fuga ela leva um “pseudo guarda-costas” chamado *Pikul*, que é o contraponto dos jogos virtuais. Ele não tem uma “bio-porta” em sua coluna, implante fundamental para se conectar ao mundo virtual. Como vemos ainda nos dias de hoje, *Pikul* é alheio aos prazeres da conexão com o virtual e tem aversão ao mundo simulado. Como um “virgem cibernético” ele aceita ser iniciado nos prazeres do “virtual” e permite que uma bio-porta seja implantada em seu corpo.

Neste momento o mundo virtual é visto como uma fonte erótica para os prazeres que no mundo real não são permitidos sem preconceitos. Existe uma liberação para se praticar ações moralmente erradas, como em dado momento em que *Pikul* mata um garçom num restaurante apenas para seguir o roteiro do jogo, sem motivo aparente e com uma dose sádica de prazer.

Podemos comparar esta mesma problemática com a que é mostrada no filme *Outsider - fora de controle* (1998). Nele existe um parque temático de gângster ambientado na década de 30, onde ciborgues são usados para que os humanos descarreguem suas raivas, anseios e desejos, com a justificativa de que no mundo real elas fiquem mais calmas e controladas. Este filme não mostra o usuário se plugando no computador, mas ele efetivamente se fantasia e pode participar das cenas previamente montadas pelos ciborgues, que podem ser espancados em uma briga ou ceder aos desejos sexuais de seus jogadores. Na verdade seria um mundo paralelo isolado, mas que pode ser interpretado como um simulacro com uso do cibernético. Novamente a máquina é dominada e se rebela, destruindo o mundo real que a construiu.

¹⁶ Para isto a indústria cinematográfica criou a figura do “Production Design” ou “Desenhista de produção”, que faz toda a construção do conceito da arte que o filme e seus derivados vão ter (bonecos, jogos, HQ’s, etc).

¹⁷ PEREIRA, Rui. Revista *Comunicação e Sociedade*, vol. 12, 2007, pp. 173-189

¹⁸ Em informática, AVATAR é uma representação gráfica do usuário dentro do ciberespaço.

Voltando a questão da interação com o real que os jogos discutem no mundo virtual, quero destacar o filme *Avalon* (2001). Este filme foi realizado pelo diretor *Mamoru Oshii*, que já havia dirigido um importante filme de animação cibernética chamado *O fantasma do futuro* (1995)¹⁹, nitidamente influenciado pela onda “cyber-punk” de *William Gibson* e seu romance *Neuromancer* (1984).

Avalon é o nome do jogo que é inspirado nas lendas de Excalibur e do Rei Arthur e mais se parece com um RPG²⁰ de guerra onde jovens, homens e mulheres, se arriscam para ganhar dinheiro e correr o risco de seqüelas cerebrais irreparáveis e até mesmo a morte. Como em *Matrix*, qualquer ferimento grave pode ocasionar danos ao jogador que está plugado na rede. O filme é magistralmente fotografado em tom sépia e com ambientação *noir*. Seu figurino e sua tecnologia são uma mistura do filme *1984* (1984) do diretor Michael Radford, *Matrix* (1999) e até mesmo *Lá Jetée* (1962) de Chris Marker, com forte influência nos atuais jogos de rede como *Counter Strike*²¹. A protagonista se chama Ash, mulher solitária que tem a companhia apenas de seu cão. Exímia jogadora, Ash já está na última fase conhecida do jogo e agora tenta chegar ao nível secreto do jogo, chamado “classe A”. Este nível irá revelar o quão distante ela pode estar do real e do virtual. Sua vida medíocre e insignificante só tem sentido dentro do jogo, fora dele a vida é cruel como vemos no mundo de *Matrix*.

O ambiente de guerra do jogo só reforça a ilusão do homem que busca em conflitos de jogos virtuais a satisfação de ser bem sucedido com as próprias habilidades e perseverança.

No filme *Exitz* (2007) de Laurens C. Postma, vemos a exclusão social somada à exclusão racial ser o pano de fundo de outro jogo virtual. Um imigrante ilegal indiano consegue trabalho como programador de jogos virtuais e ajuda a criar “Exitz”, um jogo que faz interação com a vida real e usa do mesmo artifício de “recursividade” dos programas de informática (como já vimos anteriormente) para trabalhar diversas camadas de histórias que se intercalam e nos surpreendem.

Existe uma forte crítica ao modo pelo qual os produtores de jogos e seus usuários se relacionam. O mundo virtual é repleto de possibilidades que se manifestam dentro do jogo pela interação de seus participantes. Mas o limite do real e do virtual é colocado em cheque por diversas vezes, como se o filme quisesse insinuar que vivemos neste mesmo dilema. Estar ou não iludido pela fantasia do virtual? ou mesmo iludido pela visão de um real que não queremos aceitar?

Exitz (2007) e *Nirvana* (1997) têm semelhanças na questão de como os protagonistas dos jogos podem ser independentes e se relacionar com nosso mundo “real” de maneira inteligente e questionadora. Seria como se a criação humana pudesse ser programada dentro da máquina para uma nova vida, independente dentro do mundo virtual. Todos os filmes analisados colocam a questão da “humanidade das máquinas” como um conflito a ser resolvido.

Vejam, um a um, como este conflito aparece: *Matrix*: com seus agentes que detestam a humanidade e querem destruí-la para poderem ficar livres. *Avalon*: com a

¹⁹ Seu título em inglês é “Ghost in the Shell”.

²⁰ RPG: Role-playing game (traduzido como “jogo de interpretação de papéis”). Também usa de personagens que seguem algumas regras (como os avatares de eXistenZ) e também podem criar livremente dentro do universo virtual do jogo.

²¹ *Counter Strike* (conhecido como CS): jogo de tiro em primeira pessoa que usa terroristas e contra-terroristas em lutas estratégicas e que precisam de trabalho em equipe para ser vitoriosos. Muitas pessoas levam-no a sério e recebem ordenados fixos, existem mesmo clans profissionais, e que são patrocinados por grandes empresas como a Intel e a NVIDIA. Este jogo gerou polêmica no início de 2008 devido a sua proibição no país devido a violência que pode estimular aos jovens (fonte: Jornal Folha Online acessado em 23/08/2008 em <http://www1.folha.uol.com.br/fofha/informatica/ult124u369409.shtml>).

menina fantasma que é o ponto de partida para um mundo mais “real”. *Exitz*: com seus personagens fazendo escolhas e alterando o final do jogo. *eXistenZ*: Com personagens programados para aceitarem até a morte, mas que se rebelam influenciados por seu “alter-ego real” e que também podem infectar por vírus o mundo “real”. *Nirvana*: Com o personagem principal do jogo sendo infectado por um vírus e se tornando “consciente”, questionando o mundo “programado” e limitado no qual vive. *Tron*: Com softwares inteligentes que são independentes de seus criadores e sofrem dor, morrem e são vítimas dos problemas da vida “real”, como desemprego e sociabilidade. *13º andar*: os “Avatares” do mundo virtual desconhecem que são apenas seres virtuais e quando descobrem ficam em crise existencial.

Acredito que nos jogos virtuais, cada vez mais, estamos lidando com um distanciamento do real. A crítica inserida nos filmes nos diz que o limite entre o real e o virtual é tênue. Como no final do filme *eXistenZ*, um garoto quando colocado sob a mira de uma arma pergunta: “Ainda estamos jogando?” ou no final de *Exitz* quando percebemos que toda a trama não passou de um amontoado de versões do próprio jogo e que nada daquilo (ou quase nada) era real.

Talvez a visão religiosa do mundo virtual possa nos ajudar neste entendimento, lendo o que Felinto nos diz: “o Imaginário cultural fez das tecnologias do virtual uma religião de salvação para os sujeitos encerrados na prisão material da identidade”²². O poder de criar novas identidades nos jogos, associado ao poder de romper os códigos morais da sociedade real dentro do universo virtual pode ser o segredo do sucesso dos jogos em rede e da crescente migração dos interesses desta geração para as “coisas do virtual”.

O homem e a tecnologia: quem controla quem?

Na animação criada pelos Irmãos Andy e Larry Wachowski, chamada de *Animatrix* conta em um de seus sete episódios a história “antes” do filme *Matrix*. No segundo episódio, vemos a história da criação das máquinas com IA (inteligência artificial) que foram criadas imagem dos homens para servi-lo em tudo que precisasse. Com o passar do tempo estas máquinas começam a ser desrespeitadas pelo homem e se negam a morrer. Nasce então o conflito entre “Homem vs Máquina”. Inicialmente existe apenas um isolamento das máquinas em uma ilha. Lá elas criam a cidade das máquinas chamada de “01”, que prospera em oposição ao mundo dos humanos, que esta em franca decadência. A inveja e a ambição sem limites do homem fazem o conflito se tornar suicida e para destruir as máquinas o homem destrói seu próprio mundo, bloqueando a luz do sol na terra. As máquinas mesmo assim não morrem e conseguem aprisionar o homem em casulos para fornecer energia, como baterias vivas. Para manter os homens vivos, suas mentes são “plugadas” na Matrix, uma rede do ciberespaço que ilude o homem nos seus anseios de vida comum. Lá a humanidade vive como no ano de 1999 (pois a ambientação do filme *Matrix* se passa em 2200 aproximadamente), com cidades e países inteiros construídos através do simulacro, com trabalhadores, estudantes, conflitos, sucessos, vida e morte. Tudo como era em 1999, mas que na verdade não passa de uma vida totalmente virtual. Seria o ápice da vida virtual, pois praticamente não existe uma vida física autônoma fora da Matrix.

Com base na história do *Animatrix*, podemos refletir sobre o alcance das tecnologias em geral. Ela sempre existiu como grande ferramenta de apoio ao homem. Dela o homem sempre se serviu, usando-a para alcançar seus desejos mais íntimos de

²² Felinto, op. cit. pag. 52

prosperidade, segurança, diversão e principalmente de sobrevivência. Ela nasceu em épocas remotas onde era usada para a confecção de armas, moeda, na agricultura e também na comunicação, principalmente no desenvolvimento da escrita, mas sempre com o homem como elemento criador e dominador da técnica.

No início do século XX, este conceito de domínio da técnica passou por sérios questionamentos por filósofos e pensadores de diversas áreas do conhecimento humano. Eles colocaram a prova à questão do homem ser dominado pela tecnologia e dela ter se tornado um escravo, mesmo sem a existência de uma IA. Entre eles podemos destacar Martin Heidegger, filósofo existencialista alemão que dizia:

*Provavelmente desaparecerá a necessidade de questionar a técnica moderna, na mesma medida em que mais decisivamente a técnica marcar e orientar todas as manifestações do planeta e o posto que o homem nele ocupa*²³.

Em sua visão pragmática ele coloca o homem como figura fraca e decreta sua falência perante o poder da técnica. Ele destaca a imagem técnica e a cibernética (como a vista na cidade “01” de *Animatrix*) como as grandes articuladoras do mundo moderno (e pós-moderno), sendo o homem apenas um mero coadjuvante, um objeto da técnica e que tende sempre a desaparecer.

*Não é necessário reconhecer que as modernas ciências que estão se instalando serão, em breve, determinadas e dirigidas pela nova ciência básica que se chama cibernética. Esta ciência corresponde à determinação do homem como ser ligado à práxis na sociedade. Pois ela é a teoria que permite o controle de todo planejamento possível e de toda organização do trabalho humano. A cibernética transforma a linguagem num meio de troca de mensagens. As artes tornam-se instrumentos controlados e controladores da informação*²⁴.

Vilém Flusser, filósofo judeu nascido em Praga, Tchecoslováquia, tem o mesmo ponto de vista em relação à dominação da técnica pelo homem e acreditava que o homem pensa como pensam as máquinas (hardware e software), mas com a diferença que ele apostava na vitória do homem sobre a técnica, desde que decifre seus sistemas de códigos. Ele fazia algumas comparações usando os textos (base) e as imagens técnicas (derivado do texto), como a fotografia e o cinema. Segundo ele:

*Os textos não significam o mundo diretamente, mas através de imagens rasgadas. Os conceitos não significam fenômenos, significam idéias. Decifrar textos é descobrir as imagens significadas pelos conceitos. A função dos textos é explicar as imagens, a dos conceitos é analisar cenas. Noutros termos, a escrita é o metacódigo das imagens*²⁵.

²³ Heidegger, 1996, p. 97

²⁴ idem

²⁵ Flusser, 1998, pag. 30

Ele acreditava na *filosofia da resistência*, onde existe a reflexão sobre as possibilidades de vivermos livremente num mundo programado por aparelhos. O homem a cada dia que passa esta mais imerso nas imagens técnicas, a ponto de muitas vezes, não conseguir identificar entre o que é real e o que é resultado das imagens por aparelhos.

Voltando na trilogia do filme *Matrix*, vemos as máquinas dominarem a terra num futuro não muito distante. O controle das máquinas passa a ser total e apenas uma pequena população se rebela contra o poder maquínico e seu controle através do mundo virtual denominado “Matrix”. Nele as pessoas estão adormecidas e são induzidas a acreditar no mundo virtual criado pelas máquinas. Como já disse tudo não passa de ilusão para que a raça humana não morra e continue a alimentar de eletricidade o sistema criado pela Matrix. Mas no filme existe uma cidade chamada *Zion*, onde vivem os rebeldes que estão fora da Matrix e onde também existem máquinas que ajudam a controlar o ar, a água os alimentos e as armas. Num momento do filme, dois habitantes da cidade, Neo (o escolhido) e o conselheiro Hamann refletem sobre a importância das máquinas e quem verdadeiramente controla ou é controlado por elas. Neo afirma que quem pode desligar as máquinas da cidade detém o controle, mas o conselheiro diz que se desligar as máquinas seria cometer suicídio, visto que dependem delas para quase tudo.

Esta discussão ilustra um pouco mais o que Heidegger e Flusser querem dizer quando afirmam que o homem está a serviço da tecnologia e somente pode ser seu controlador na medida em que possuem a consciência de tal situação. Caso contrário a ilusão de que o homem é quem comanda a técnica passa a ser dominante e se torna um risco para a própria evolução humana.

Paralelos da alma: espiritualidade e Inteligência Artificial

Falar de mundos paralelos virtuais é falar de mundos que o homem aspira estar. Mundos criados pela “magia” do digital e que podem (ou se espera) trazer algum tipo de benefício ao homem contemporâneo. Este pensamento nos remete a questão da retomada da espiritualidade e as promessas de um paraíso ainda aqui na terra. Diversas religiões pregam a vida após a morte, o paraíso, o inferno, ou outro lugar, um outro espaço onde o homem passará sua eternidade. Mas a ciência aposta na vida melhor e até paradisíaca ainda aqui na terra.

O filme *Matrix* seria no meu ponto de vista, um dos maiores representantes nesta questão do virtual como espaço de identificação e prática desta espiritualidade. Nele vemos diversos traços da religião cristã, do budismo e do gnosticismo. O filme nos mostra a busca de Neo por algo que ele não sabe o que é. De alguma forma ele apenas “sente” que existe algo errado, mas não sabe explicar o que. Quando encontra Morpheus, ele sabe que existe uma verdade a ser revelada e limites a serem vencidos. Ele é convidado a participar de um grupo de “mestres” que vão lhe dizer a “verdade”. Começam a dizer que ele não é mais um libertado comum, mas sim o “escolhido” o salvador da humanidade. Todas estas referências mostram um forte traço gnóstico no filme. Mas o que especificamente da Gnose estaria presente dentro do enredo de *Matrix*? Podemos citar novamente Felinto quando ele resume o que é Gnóstico:

“Gnóstico” é, na verdade, um termo extremamente flexível, usado originalmente para qualificar uma série de seitas e manifestações religiosas características das regiões orientais do

Império Romano dos primeiros séculos após Cristo. O que unificava as várias formas de Gnosticismo eram certos traços estruturais dessa religiosidade, como o dualismo corpo-espírito, a divinização dos iniciados e a luta contra as limitações impostas ao homem pelo demiurgo criador, tido como grande inimigo da liberdade humana.²⁶

Poderíamos a partir deste resumo do Gnóstico verificar que “o escolhido” é um “iniciado divino” que vem libertar a humanidade da “Máquina Criadora”? Pois quem constrói a Matrix e a controla totalmente é a máquina. Ela explora a energia humana e cria a ilusão de realidade para que a humanidade não seja destruída e conseqüentemente ela também será destruída. A busca do saber também é uma característica importante das religiões e do Gnosticismo.

Em *Matrix Reloaded* (2003), quando Neo entra dentro do núcleo da Matrix, chamado de “A fonte”, nos dá a impressão que ele está adentrando ao “Céu” do imaginário cristão, com luzes envolventes e uma porta que se desmaterializa, transformando tudo num ponto do universo. Este ponto aumenta até vermos a imagem de inúmeros monitores ligados. Uma caneta é tocada na ponta como um controle remoto e mostra a imagem de Neo em todos os monitores. A caneta está na mão de um homem sóbrio de barbas brancas e terno também branco que está sentado em uma poltrona usada por altos executivos²⁷. Neo pergunta quem é ele e a resposta é “sou o Arquiteto. Eu criei a Matrix. Estava a sua espera”.

Vemos então um dialogo difícil de entender, mas que revela alguns pontos místicos e que nos remete aos mitos cosmogônicos e de origem. O arquiteto explica que existiram outras cinco versões da Matrix antes da atual e que Neo é uma “anomalia sistêmica” que o arquiteto não consegue eliminar, mesmo sendo a Matrix recriada de ciclos em ciclos. Ele também menciona que seria o “Pai” da Matrix e o Oráculo a “Mãe”, pois ela conseguiu fazer a humanidade acreditar que tinha o livre arbítrio e com isto não se incomodava em estar presa dentro do mundo virtual.

Em Matrix, o personagem Ciper é inspirado em Judas do evangelho cristão, trai Neo e seus amigos e em troca quer voltar para a Matrix, como homem rico e poderoso. Ele prefere o mundo virtual, de ilusão e construído pela máquina, ao seu mundo real e repleto de dificuldades e desilusões. Em *Assassino Virtual* o vilão SID 6.7 também vê no mundo físico apenas um lugar para se divertir e usar seus poderes para a destruição sem razão alguma. Wertheim também identifica este perigo no mundo do ciberespaço, colocando que existe uma dose de “ciberegoísmo” dentro da rede:

Por trás do desejo de ciberimortalidade e cibergnose, há com frequência um componente não desprezível de ciberegoísmo. Em contraste com as religiões genuínas, que fazem exigências éticas aos seus adeptos, a ciber-religiosidade não tem quaisquer preceitos morais²⁸

Wertheim elucida diversas posições polemicas do ciberespaço e sempre com o foco na religiosidade deste novo mundo. Por sorte sua tendência inicial de especular o

²⁶ Idem. pag. 37

²⁷ Vemos aí também uma referencia aos meios de comunicação com o homem de branco representando um alto executivo, detentor de todo poder da matriz midiática na qual vivemos, com poderes de mudar o mundo virtual da televisão de acordo com seus interesses.

²⁸ Wertheim. Op. cit. pag. 205

novo mundo como a solução definitiva para os problemas terrestres se torna mais madura e com ressalvas a respeito deste poderio ilimitado e aparente que o virtual possui. Seu poder esta limitado ao próprio poder do homem enquanto ser limitado, senão em forma física, mas em forma “moral”. Como *Matrix* mostrou tão bem no final da saga. Após o duelo do bem, com Neo a frente da peleja, contra o mal, com o rebelado agente Smith, vemos a transformação de um mundo cinzento, chuvoso e repleto de seres iguais, tornarem-se novamente a *Matrix* do “sol nascente”, da renovação das coisas, da ressurreição das esperanças. Como disse Mircea, “*Com efeito, a Noite da qual nasce o Sol é uma réplica da cosmogonia*²⁹”, assim o presente dado pela menina indiana (que representa um programa de computadores) para Neo é a esperança de que desta vez algo vai ser diferente. Talvez a cidade de *Zion* não seja novamente destruída e a paz entre homens e máquinas enfim reine no mundo virtual.

Conclusão: o virtual é real

Abordamos toda uma história das representações do mundo virtual, começando com *Tron* e avançando até *Matrix*. Nesta síntese das relações do virtual com o real houve uma evolução pontual e clara. Passamos de uma interpretação do mundo virtual com tendências a estrutura do computador com foco na parte estrutural e física, como os tanques e naves geométricas de *Tron*, para um mundo mais orgânico e integrado ao humano como em *eXistenZ* e *Matrix*.

Esta evolução da forma também foi acompanhada da evolução do espírito de cada filme. Em *Tron*, *Assassino virtual* e outros da década de 90, vemos uma preocupação em mostrar o poder das máquinas e ver sua função de serviço do homem ser alterada para a de dominação e controle. A partir de 1999 vemos uma transformação nesta maneira de pensar. Ainda temos evidências da máquina controlar determinadas coisas, mas o homem já não é mais um ser dominado e fraco. Ele vê no mundo virtual um lugar bom e que pode fazer morada. Mesmo em *Matrix*, temos um final onde a morada do homem também é a *Matrix*, mas compartilhada com a máquina e com opção de escolha real daquilo que se quer para o futuro da humanidade.

Apesar da evolução do modo de enxergar os mundos virtuais e a relação que temos com as máquinas, uma coisa esta presente em todos os filmes que encenam o virtual, como alternativa de vida ao homem moderno: a presença da espiritualidade e dos mitos. Seja como alternativa de paraíso ainda na terra, como em *Matrix* e em *Passageiro do futuro* ou como “Máquina-Deus”, que quer controlar o mundo, como em *Tron* e *Assassino Virtual*, a relação dos mundos virtuais com a espiritualidade é uma questão de necessidade humana.

Esta necessidade vem de encontro aos anseios de vida longa, rompimento das fronteiras carnis e do anseio de partilhar o conhecimento e sentimentos com outras pessoas. Existe uma quebra de barreiras que só é possível dentro do universo expansivo das máquinas e da rede mundial de computadores. A tão sonhada “Nova Jerusalém” talvez tenha seu inicio neste novo mundo, cada vez mais orgânico e organizado.

²⁹ Eliade. Op. cit. pag. 77

BIBLIOGRAFIA

- ARMSTRONG, Karen. Uma história de Deus. São Paulo: Cia das Letras, 2008.
- BAUDRILLARD, Jean. Simulacros e simulação. Lisboa: relógio d'água, 1991.
- CAMPBELL, Joseph. O herói das mil faces. São Paulo: Cultrix, 1997.
- CHARTIER, Roger. A história cultural: entre práticas e representações. Rio de Janeiro: Bertrand, 1990.
- ELIADE, Mircea. Mito e realidade. São Paulo: Perspectiva, 2006.
- FELINTO, Erick. A religião das máquinas: ensaios sobre o imaginário das ciberculturas. Porto Alegre: Sulina, 2005.
- FLUSSER, Vilém. Ensaio sobre a fotografia: para uma filosofia da técnica. Lisboa: Relógio D'água, 1998.
- HEIDEGGER, Martin. Coleção os pensadores. São Paulo: Nova cultural, 1996.
- IRWIN, William. Matrix: Bem vindo ao deserto do real. São Paulo: Madras, 2003.
- ISER, Wolfgang. O Fictício e o imaginário: perspectivas de uma antropologia literária. Rio de Janeiro: Eduerj, 1998.
- LEGROS, Patrick, MONNEYRON, Frédéric, RENARD, Jean-Bruno, TACUSSEL, Patrick. Sociologia do Imaginário. Porto Alegre: Sulina, 2007.
- LEVY, Pierre. O que é o virtual? São Paulo: Editora 34, 1996.
- LYOTARD, Jean-François. A condição pós-moderna. Rio de Janeiro: José Olympio, 2000.
- OTHERO, Gabriel de Ávila. Linguística computacional: uma breve introdução. In: Revista Letras de Hoje. Porto Alegre. v. 41, nº 2, p. 341-351, junho, 2006.
- PACCOLA, Rivaldo Alfredo. Cinema e imaginário em "A história sem fim". Bauru: Edusc, 2006.
- PARENTE, André (org.). Imagem-máquina: A era das tecnologias do virtual. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.
- RÜDIGER, Francisco. Introdução às teorias da cibercultura. Porto Alegre: Sulina, 2003.
- SARTRE, Jean-Paul. A imaginação in Os pensadores (coletânea). São Paulo: Editora Abril Cultural, 1973.
- VIRILIO, Paul. Guerra e cinema. São Paulo: Ed. Pagina aberta, 1993.
- VOVELLE, Michel. Imagens e imaginário na história. São Paulo: Ática, 1997.
- WERTHEIM, Margaret. Uma história do espaço de Dante a Internet. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.
- WUNENBURGER, Jean-Jacques. O imaginário. São Paulo: Edições Loyola, 2007.
- YEFFETH, Glenn (org.). A pílula vermelha - questões de religião, filosofia e ciência em Matrix. São Paulo: Publifolha, 2003

FILMOGRAFIA

- BISHOP, David. Outsider - fora de controle. EUA, Mahagonny Pictures, 1998, 91 min.
- CHUNG, Peter. JONES, Andy. KAWAJIRI, Yoshiaki. KOIKE, Takeshi. MAEDA, Mahiro. MORIMOTO, Koji. WATANABE, Shinichirô. Animatrix. EUA, Warner Bros, 2003, 102 min.
- CRONENBERG, David. eXistenZ. Canadá/Inglaterra, Alliance Atlantis Communications, 1999, 97 min.
- CROWE, Cameron. Vanilla Sky. EUA, Cruise-Wagner Productions, 2001, 145 min.
- GOBBI, Sergio. O último segredo. Italia / França, France International Films, 1998, 92 min.
- KELLY, Richard. Donnie Darko. EUA, Pandora Cinema, 2001, 80 min.
- LEONARD, Brett. Passageiro do futuro. Inglaterra, EUA, Japão, Allied Vision Ltda, 1992, 107 min.
- _____. Assassino Virtual. EUA, Paramount, 1995, 106 min.
- LISBERGER, Steven. Tron - Uma Odisséia Eletrônica. EUA, Walt Disney, 1982, 96 min.
- MANN, Farhad. Passageiro do futuro II. EUA, Allied Entertainments Group PLC, 1996, 92 min.
- OSHII, Mamoru. Avalon. Japão/Polónia, Bandai Visual Company, 2001, 106 min.
- POSTMA, Laurens C. Exitz. Inglaterra, Inspired Movies, 2007, 93 min.
- PROYAS, Alex. Cidade das Sombras. EUA, New Line Cinema, 1998, 101 min.
- ROTH, Phillip J. Viagem Alucinante - uma missão para outra dimensão. EUA, Agate Films, 1996, 88 min.
- RUSNAK, Josef. 13º andar. EUA / Alemanha, Columbia Pictures, 1999, 100 min.
- SALVATORE, Gabriele. Nirvana. Italia / França / Inglaterra, Cecchi Gori Group Tiger Cinematografica, 1997, 113 min.
- SPIELBERG, Steven. Minority Report - A Nova Lei. EUA, 20th Century Fox / Amblin Entertainment / DreamWorks SKG / Cruise-Wagner Productions / Blue Tulip, 2002, 146 min.
- VERHOEVEN, Paul. O Vingador do Futuro. EUA, Carolco International N.V., 1990, 113 min.
- WACHOWSKI. Os irmãos. Matrix. EUA, Warner Bros, 1999, 136 min.
- _____. Matrix Reloaded. EUA, Warner Bros, 2003, 138 min.
- _____. Matrix Revolutions. EUA, Warner Bros, 2003, 129 min.