

# ALUCINAÇÃO DESMENTIDA: o ciberespaço no cinema<sup>1</sup>

Vicente Gosciola<sup>2</sup>

Universidade Anhembi Morumbi – PUC-SP

## Imaterialidades do ciberespaço e do cinema

O presente artigo investiga, do ponto de vista da realização fílmica, a expressão do imaginário do ciberespaço no cinema. Busca identificar até onde o cinema consegue imaginar e representar o espaço imaterial da tecnologia digital. Para o conceito de representação podemos tomar as discussões em torno do realismo desenvolvidas por Marc Henri Piault (2002, pp. 60-61), para quem a ação a ser filmada está dividida entre a intenção do que se filma e a probabilidade do acontecimento. Imaginemos tal dilema ao se querer demonstrar o ciberespaço para entendermos a sua complexidade. James Clifford (2002, p. 39), nos esclarece tal complexidade na medida em que podemos ampliar nossa visão para os “processos criativos (e, num sentido amplo, poéticos) pelos quais objetos ‘culturais’ são inventados e tratados como significativos”, pela desmistificação da antropologia interpretativa. Podemos dizer que não há tal exemplo nos filmes que buscam construir a imagética do ciberespaço como veremos nos exemplos citados mais adiante. Como aconselha Carlo Ginzburg (2001, pp. 85-103), cabe certo cuidado ao analisar o polêmico conceito de representação, que chama de “um aborrecido jogo de espelhos” que teria e que pode levar a produção cinematográfica a uma trágica armadilha. E também atento a este conflito, Silvio Da-Rin (2004, pp. 218-219) alerta que a reflexividade, ou a inclusão dos processos da realização cinematográfica, “apesar do seu potencial antiilusionista, não deve ser considerada como uma panacéia” porque “as estratégias auto-reflexivas podem facilmente ser empregadas como puro formalismo”. Sendo assim, para uma representação mais abrangente do que seria a concretude do ciberespaço não pode se apoiar apenas em um ou outro pólo, ou no ilusionismo ou no realismo. Para complementar esses cuidados lembramos a idéia de Bill Nichols sobre a “representação reconhecível” (NICHOLS, 2005, p.28), podemos entender que aquele acontecimento registrado por uma câmera poderia ser algo visto com nossos próprios olhos, isto é, reconhecemos a representação desde que também estejamos disponíveis para reconhecê-la, tanto em termos físicos com mentais, mas ambos voltados para aquilo que temos de repertório.

Selecionamos o cinema como o campo de estudo que, para além do que advoga Clifford Geertz, em *O saber social* (1997, p.142-181) -ao defender o cinema como um sistema cultural, uma rede de significados-, é observado pela abordagem de Hans Ulrich Gumbrecht que analisa os meios de comunicação não pela sua estrutura imanente de sentidos, mas pela *possibilidade de tematizar o significante, sem necessariamente associá-lo ao significado* (GUMBRECHT, 1998, p.137-151). É por este caminho que são estudadas as cenas dos filmes que tratam de organizar e solidificar o ciberespaço.

Há, ainda, o cuidado em tornar permanente a idéia por todo o estudo de que, assim como o campo da representação da realidade pelo cinema está mais para uma atividade ilusionista, a etnografia sobre do ciberespaço no cinema praticada no presente

1 Texto completo apresentado ao II Simpósio Nacional ABCIBER-2008.

2 Doutor em Comunicação e Semiótica - Tecnologias da Informação pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. É professor permanente do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Anhembi Morumbi e professor doutor assistente da PUC-SP. É autor do livro *Roteiro para as Novas Mídias: do cinema às mídias interativas* (2ª ed. rev. ampl. São Paulo: Senac, 2008). vgosciol@uol.com.br

trabalho se converte em um mero jogo ilusório, como assevera Clifford Geertz em *El antropólogo como autor* (GEERTZ, 1989, p.11-34). Trata-se, então, de uma defesa da representação cinematográfica do ciberespaço como um documento histórico, como afirmava Robert Bresson “os filmes de cinema são documentos históricos para guardar nos arquivos: como representavam tal comédia, em 19...?”, em *Notas sobre o cinematógrafo* (BRESSION, 2003, p.18), mas um documento impossibilitado de portar toda a realidade perceptível. Todavia, enquanto os conceitos sobre as relações homem-máquina evoluem muito e para além do que Ilya Prigogine (1996, p.169-192) e outros teorizaram recentemente sobre o sistema de auto-organização das máquinas, as idéias sobre como seria viver no ciberespaço, ou dentro da máquina pouco caminharam. Até mesmo o cinema pouco discutiu tal tema.

O conceito “cyberspace” foi cunhado por William Gibson (2003, p.40-67) no livro *Neuromancer*, de 1984. Para Gibson, o ciberespaço é o espaço imaterial constituído por agrupamentos de redes computacionais e, mais significativo, é uma “alucinação consensual” onde todos se conectam livremente. As cenas onde se dá tal alucinação coletiva descrito pelos filmes selecionados é o nosso objeto de estudo. A intenção de identificar as sugestões dos cineastas para o que seria o convívio no ciberespaço, que podemos muito bem chamar de ciberconvívio para este artigo, pode, em alguns casos, encontrar uma continuidade do projeto ilusório cinematográfico e, em outros casos, a alucinação controlada e até induzida.

### Uma Inspiração

A inspiração vem do extraordinário e inclassificável documentário (?) de Agnès Varda, *Les Glaneuses et la Glaneuse* (produzido em 2000, foi exibido em setembro de 2006 no Brasil com o título *Os catadores e eu*)<sup>3</sup>, em que Varda é levada a realizar por uma inspiração quando se deparou com algumas imagens que a motivaram a registrar outras, que por sua vez a levaram a outros registros e assim por diante. Sua postura poético-filosófica diante de seu objeto e predisposição ao acaso a levaram a constituir um documentário sem paralelo na história do gênero. Temos aqui o documentário reflexivo renovado pela câmera digital, conforme Bruno Cornellier (2001), que registra o imediato e é realimentado pela sua presença e da diretora Varda, dadas as facilidades de trabalho e portabilidade da videocâmera. Assim, ela pôde registrar as idéias de modo mais transparente, teve uma relação mais orgânica com cada uma das etapas da criação, aceitou as limitações de qualidade de imagem e usou dessa restrição como um trampolim para ampliar a criatividade final do trabalho.

Imaginemo-nos, assim, diante de um momento de um filme onde é apresentado o ciberespaço, em sua plena representação pela materialidade daquilo que se vê nas imagens. O que foi registrado? Como foi montado e qual é a compreensão sobre essa realidade imaginada por um cineasta? Pensemos algo como se fosse o primeiro documentarista a ‘pisar’ nesse ‘espaço’. Da mesma forma como Pierre-L. Jordan introduz seu livro *Cinema: premier contact-premier regard*, esse trabalho atenta para o primeiro olhar cinematográfico ao ‘outro’, que acontece depois do primeiro contato (JORDAN, 1992, p.18-19), aqui considerado como o primeiro contato entre o documentarista e a ‘realidade’ do ciberespaço. Nosso estudo remete ao que vem sendo chamado de ciberantropologia (SILVA, 2004), a antropologia do ciberespaço, mas nem por isso se limita a analisar a comunidade ou os relacionamentos entre seus indivíduos.

---

3 Les Glaneuses et la Glaneuse. direção: Agnès Varda, 2000. roteiro: Agnès Varda, fotografia: Didier Doussin, Stéphane Krausz, Didier Rouget, Pascal Sautelet, Agnès Varda, edição: Laurent Pineau, Agnès Varda, França, produção: Ciné Tamaris, 82 min.

## Como os filmes representam o ciberespaço

Cabe aqui averiguar sobre até que ponto o cinema, e em primeira instância o cineasta, consegue desenvolver o conceito do vivenciar o ciberespaço. São poucos filmes que tentam representar a situação do ciberespaço, ou conforme Michael Heim (1998, p.211-212), o convívio em imersão por um sistema de comunicação de dados com a percepção humana pela tecnologia de realidade virtual.

Entre eles destacam-se os seguintes longas-metragens: *Der Golem, wie er in die Welt kam* (1920), de Carl Boese e Paul Wegener; *Tron* (1982) de Steven Lisberger; *Avalon* (2001) de Mamoru Oshii; *O Passageiro do futuro* (1992) de Brett Leonard; *O Passageiro do Futuro 2* (1996) dirigida por Farhad Mann; *Ghost in the Shell* (1995), também de Mamoru Oshii; *The Matrix* (1999) de Andy Wachowski e Larry Wachowski; *Matrix Reloaded* (2003) também dos irmãos Andy Wachowski e Larry Wachowski; *Animatrix* (2003) de vários autores sob a produção de Andy Wachowski e Larry Wachowski; *Matrix Revolutions* (2003) de Andy Wachowski e Larry Wachowski; *13º Andar* (1999) de Josef Rusnak; *eXistenZ* (1999) de David Cronenberg.

Todos estes filmes serão alvo de investigação e, mais especificamente, serão neles observados os momentos em que a narrativa se dá no ciberespaço ou nas suas proximidades, como segue.

### O Golem<sup>4</sup>

Um grande propagador das idéias em torno da cibercultura é o cinema, desde *Der Golem, wie er in die Welt kam* (1920), de Carl Boese e Paul Wegener. O Golem é interpretado pelo próprio co-diretor Wegener e maravilhosamente fotografado pelo já renomado diretor de fotografia do expressionismo alemão Karl Freund. Baseado em antiga lenda judaica, o filme é considerado como um dos primeiros a apresentar replicantes no cinema. O Golem trazia as respostas definitivas às limitações e esperanças de um povo abatido e perseguido, na periferia de Praga durante a Idade Média. A trama pode ser analisada como uma sociedade com problemas de espaço e convívio que busca soluções em um representante do ciberespaço. As respostas eram até mesmo no plano afetivo, para o espanto de todos na época em que o filme foi lançado.

O Golem é uma escultura de homem em argila que ganha vida ao receber o texto, uma palavra, como uma programação algorítmica, “Aemaet”, no centro do peito. Ele só não fala e não pensa por si, mas, paradoxalmente, tem sentimentos. O seu criador, o grão-mestre Low, um poderoso e benevolente mago judeu, lança mão de um antigo livro da Cabala e apela para o artifício após uma reunião com o imperador, de quem procura receber proteção e auxílio material para seu povo, quando faz uma verdadeira projeção cinematográfica sobre a saga de sua gente.

O filme não traz nenhuma representação do ciberespaço, sequer o especula verbalmente. Mas traz um representante perfeito daquilo que portaria e seria a consciência do ciberespaço. Pelo que se depreende da narrativa, é um filme que dá voz à máquina, sendo está o evidente benefício da humanidade. O Golem compre sua missão de proteger a sociedade de seu criador, mas, curiosamente, essa personificação do ciberespaço, que não tem voz ou pensamento, tem sentimentos e até arroubos de paixão.

---

4 *Der Golem, wie er in die Welt kam*. direção: Carl Boese e Paul Wegener, roteiro: Carl Boese, Paul Wegener, fotografia: Karl Freund, Guido Seeber, edição: Carl Boese e Paul Wegener, Alemanha, produção: Projektions-AG Union (PAGU), 1920, 85 min.

## 2001, uma odisséia no espaço<sup>5</sup>

A realização do filme *2001: a space odyssey* tem particularidades interessantes a serem lembradas. É considerado por muitos estudiosos como um marco histórico da cinematografia e da ficção científica. É um filme pouco explicativo para as características tradicionais do gênero porque dentre os seus 140 minutos de duração, apenas 40 minutos são ocupados por diálogo. Na segunda versão, chamada de edição do diretor, há a inclusão da abertura de alguns minutos que tem a palavra “Overture” sobre um fundo neutro, e o mesmo tratamento para o entreato “Entr'Acte”, sob a trilha de György Ligeti, denunciando a ação de Kubrick em dirigir a edição com mão firme para caracterizar bem uma produção altamente elaborada. Kubrick co-produziu o filme com Victor Lyndon, com quem já havia produzido *Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb* (1964).

O olhar inicial sobre os créditos tem sua justificativa. A lista de créditos não se compara às listas das grandes produções atuais. Há quarenta anos uma mesma pessoa teria várias funções ao mesmo tempo. Já num primeiro olhar pode-se verificar o acúmulo de funções para Stanley Kubrick. Além direção e produção geral do filme ele também é o diretor e designer da fotografia dos efeitos especiais. Sua concepção de montar, ou trucar, na maquete das naves as cenas reduzidas de pessoas em plena atividade é sem dúvida inovadora e garante a força de convencimento necessária no início de filme que propõe um futuro em estado tecnológico avançado. Há que se fazer um esforço de produção de efeitos para assegurar que o espectador assista ao filme sem levantar questões -que prejudicariam a continuidade e a unicidade da obra- sobre a viabilidade científica de qualquer artefato futurista que o filme tão suavemente apresenta. Chama a atenção o número de consultores científicos e técnicos e de supervisores para os efeitos especiais.

Trata-se, mesmo na cena de maior suspense, na qual o protagonista atravessa um tipo de túnel de informações digitais, o chamado *slit-scan corridor of light* (Agel, 1970, pp.140-144), quase ao final do filme, de mais uma representação de limitada liberdade dentro do que poderia ser o ciberespaço. O personagem não interage com imagem tão abstrata que a relação entre ambos só se concretiza na mente do espectador.

## O Ciberespaço de Tron<sup>6</sup>

No filme *Tron* (1982) de Steven Lisberger, o ciberespaço é representado em na quase totalidade da sua duração, mas há uma singularidade não encontrada em nenhum outro filme: quando a ação se dá no ciberespaço os movimentos de câmera são robotizados, ou motorizados. É como que em vissemos um game ou os movimentos de câmera das câmeras de vigilância, em termos de panorâmicas horizontais ou verticais (tilt na nomenclatura dos EUA).

Há mais um detalhe importante sobre o movimento de câmera: a letra “V”, de virtual, é a marca visual presente na maioria dos grandes planos gerais do filme e são reforçadas pelos movimentos de câmera. Todas as pans são oblíquas em relação à perpendicularidade da objetiva em relação ao fundo dos cenários. Também é curioso lembrar que, apesar de não terem a menor relação temática, o tratamento oblíquo das pans no filme *Tron* é exatamente como se processa no filme *Cabiria* (1914) de Giovanni

---

5 *2001: A Space Odyssey*. direção: Stanley Kubrick, roteiro: Stanley Kubrick & Arthur C. Clark, consultoria Científica e Técnica Frederick I. Ordway III, Harry Lange, fotografia Geoffrey Unsworth, designer e diretor de efeitos especiais: Stanley Kubrick, editor: Ray Lovejoy, produção Metro-Goldwyn-Mayer, Polaris, Stanley Kubrick Productions, Reino Unido / EUA, 1968, 141 min.

6 *Tron*. direção: Steven Lisberger, roteiro: Steven Lisberger, Bonnie MacBird, fotografia: Bruce Logan, edição: Jeff Gourson, EUA / Taiwan, produção: Lisberger/Kushner, Walt Disney Productions, 1982, 82 min.

Pastrone, onde todas as panorâmicas horizontais da versão original de 195 minutos.

No filme *Tron*, a casa de jogos Flynn's é um ambiente com frequência familiar, mesmo à noite onde um de seus habitues pronuncia a frase no mínimo inusitada: "nosso espírito permanece nos programas do computador". A frase torna aparente a contradição de que, apesar de proclamar um mundo menos apegado ao material, toda a representação desse ciberespaço está absolutamente preso às condições físicas de gravidade, tempo e espaço, fato que também servirá de objeto de discussão ao final desse texto.

### **Avalon<sup>7</sup>**

Em *Avalon* (2001) de Mamoru Oshii, num mundo futuro, num povoado imaginário da Europa Central (é uma produção japonesa e foi filmado na Polônia) jovens tornam-se crescentemente viciados em um ilegal (e potencialmente mortal) jogo de simulação de batalha chamado Avalon, pelo qual pode-se ganhar grandes somas de dinheiro. Quando Ash, uma jogadora famosa, ouve rumor de que existe um nível mais avançado do jogo, abandona seus próprios meios e une-se um grupo de exploradores cladestinos.

Mamoru Oshii, realizador de filmes e de animações, projeta toda a sua história no ciberespaço onde ocorrem as batalhas. As armas estão disponíveis e os mortos são apenas imagens projetadas no ciberespaço. Ash vive só. E suas únicas atividades são cozinhar refeições para o cão de estimação e jogar Avalon. É uma jogadora/guerreira que busca o classe 1. As pessoas com quem convive na rua de seu mundo real, até mesmo no metrô, estão congeladas, são todas projetadas dentro do ciberespaço. Há neste filme uma letra predominante: a letra "A". Os elementos adicionais de games (como um easter egg, por exemplo) têm relação direta com uma menina que representa o lado espectral, do sensível no filme. No final ficamos sabendo que estamos em um ciberespaço dentro de outro ciberespaço que poderá conter outro e assim sucessivamente. Os ciberespaços são representações perfeitas do mundo real a não ser pelos seus habitantes que ora são apenas modelos inanimados e ora são pessoas reais.

### **O Passageiro do Futuro<sup>8</sup>**

No filme *O Passageiro do futuro* (1992) de Brett Leonard, um pesquisador de uma empresa realiza uma experiência com o jardineiro de seu bairro, que é limitado intelectualmente. Utilizando avançado sistema de realidade virtual, desenvolve sua capacidade de cognição e seu repertório. As imagens do ciberespaço são em animação tridimensional, mas de elaboração mediana. O diferencial está na concepção das condições das leis da física que regem de modo diferente do convencional, isto é, entre os filmes estudados é um dos que mais têm liberdade em termos de deslocamento e presença do personagem em tal mundo, ele pode voar, se comunicar diretamente do ciberespaço com o mundo real.

### **O Passageiro do Futuro 2<sup>9</sup>**

---

7 Avalon. direção: Mamoru Oshii, roteiro: Kazunori Itô, fotografia: Grzegorz Kedzierski, edição: Hiroshi Okuda, Japão / Polônia, produção: Bandai Visual Company, Deiz Production, Dentsu Productions Ltd., Media Factory, Nippon Herald Films, 2001, 106 min.

8 The Lawnmower Man (1992). direção: Brett Leonard, roteiro: Stephen King, Brett Leonard, Gimel Everett, fotografia: Russell Carpenter, edição: Alan Baumgarten, Lisa Bromwell, Reino Unido / EUA / Japão, produção: Allied Vision Ltd. / Fuji Eight Company Ltd. / Lane Pringle Productions, 1992, 107 min.

9 Lawnmower Man 2: Beyond Cyberspace. direção: Farhad Mann, roteiro: Farhad Mann, Michael Miner, fotografia: Ward Russell, edição: Joel Goodman, EUA, produção: Allied Vision Ltd. / Fuji Eight

Nessa continuação, (1996) dirigida por Farhad Mann, o ex-jardineiro agora vive na rede, onde seu corpo é apenas consciência e energia. A representação desse ciberespaço ainda é uma produção pouco inovadora em animação tridimensional. Mas as condições de convívio são mais avançadas do que outros filmes e usa a mesma lógica de seu episódio original, que é uma maior independência das leis da física.

### **Ghost in the Shell<sup>10</sup>**

Em *Ghost in the Shell* (1995), também de Mamoru Oshii, o realizador de Avalon, já comentado anteriormente, agente cibernética luta contra a ameaça de espalhar vírus mortal nos computadores do Japão. Em 2029 as pessoas estarão plenamente conectadas à web e não precisarão mais sair de casa. Os ciborgues serão mais poderosos que os humanos. O pouco que se vê do ciberespaço é que não há limitações de ordem das leis da física.

Mas a protagonista, como o Golem, é a representante do ciberespaço, mas diferente do mito de barro, ela fala e pensa por si que, porém, tem uma forte crise existencial. Sua identificação com o mundo concreto é mínima, seu passatempo é o mergulho no mar onde pode experimentar sensações, como de ausência de gravidade, mais próximas do ciberespaço onde diz que sente “medo, ansiedade, solidão, escuridão, esperança”. A animação, de 1995, retoma o questionamento da vida por ciborgues do filme *Blade Runner* (1981) de Ridley Scott e serve de inspiração declarada ao *The Matrix* (1999) de Andy Wachowski e Larry Wachowski que analisaremos a seguir.

### **The Matrix<sup>11</sup>**

Em *The Matrix* (1999) de Andy Wachowski e Larry Wachowski, Neo é um hacker que sente muito interessado em conhecer o Matrix. Ele se encontra com Trinity que o leva a Morpheus que lhe explica o que é a Matrix. É um ciberespaço idêntico ao mundo real que serve para manter as pessoas vivenciando uma falsa vida de modo a mantê-las vivas dentro de seus casulos, onde produzem energia para as máquinas. O ciberespaço nesse filme é exatamente como o mundo real, mas pode ser burlado ou reprogramado por humanos que escaparam de seus casulos, como é o caso de Neo.

### **Matrix Reloaded<sup>12</sup>**

Nessa continuação (2003) também dos irmãos Andy Wachowski e Larry Wachowski, o ciberespaço e sua relação com os humanos é a mesma. Mas há um mundo real subterrâneo no planeta onde Neo descobre que pode também aplicar seus poderes de reprogramação.

### **Animatrix<sup>13</sup>**

---

Company Ltd. / Lane Pringle / New Line Cinema, 1996, 92 min.

10 *Kôkaku kidôtai* [*Ghost in the Shell*]. direção: Mamoru Oshii, roteiro: Kazunori Itô, Masamune Shirow, fotografia: Hisao Shirai, edição: Shuichi Kakesu, Japão / Reino Unido, produção: Bandai Visual Company, Kodansha, Manga Video, Production I.G., 1995, 82 min.

11 *The Matrix*. direção: Andy Wachowski e Larry Wachowski, roteiro: Andy Wachowski e Larry Wachowski, fotografia: Bill Pope, edição: Zach Staenberg, EUA, produção: Groucho II Film Partnership, Silver Pictures, Village Roadshow Pictures, Warner Bros. Pictures, 1999, 136 min.

12 *The Matrix Reloaded*. direção: Andy Wachowski e Larry Wachowski, roteiro: Andy Wachowski e Larry Wachowski, fotografia: Bill Pope, edição: Zach Staenberg, EUA, produção: Warner Bros. Pictures, Village Roadshow Pictures, Silver Pictures, NPV Entertainment, Heineken Branded Entertainment, 2003, 138 min.

13 *The Animatrix*. direção: Peter Chung, Andy Jones, Yoshiaki Kawajiri, Takeshi Koike, Mahiro Maeda, Kôji Morimoto, Shinichirô Watanabe, roteiro: Andy Wachowski, Larry Wachowski, Yoshiaki Kawajiri, Kôji Morimoto, Shinichirô Watanabe, Peter Chung, edição: Christopher S. Capp, EUA, produção: DNA,

Em *Animatrix* (2003) de vários autores sob a produção de Andy Wachowski e Larry Wachowski, as nove animações apresentam as mesmas condições de ciberespaço que representa fielmente o mundo real, mas que em alguns momentos podem ser burladas ou controladas como é o caso do curta “Além da Realidade”.

### **Matrix Revolutions<sup>14</sup>**

Em *Matrix Revolutions* (2003) de Andy Wachowski e Larry Wachowski, episódio final da trilogia, Neo vai invadir, como um hacker, o coração da Cidade das Máquinas para salvar a humanidade. O Cenário é o próprio ciberespaço onde se revela que Neo é mais do que um ciborgue, mas um programa que se dilui na programação da Matrix, destruindo-a.

### **13º Andar<sup>15</sup>**

O filme *13º Andar* (1999) de Josef Rusnak, é baseado no clássico da literatura cyberpunk “Simulacron 3”, de Daniel Galouye, o filme traz a história de programadores que desenvolvem um ciberespaço que representa perfeitamente a Los Angeles da década de 30. Aqui, mais uma vez o ciberespaço é regido por todas as leis da física. Lançado no mesmo ano de lançamento do *The Matrix*, *13º Andar* avança mais, superando *Matrix* por usar menos efeitos e mais consistência narrativa, mas sua história para esse artigo diz menos já que o ciberespaço é o menos criativo e para o documentarista seria trivial demais para um primeiro contato.

### **eXISTENZ<sup>16</sup>**

Em *eXistenZ* (1999) de David Cronenberg, Geller de Allegra, uma especialista em design de game desenvolveu um novo jogo em realidade virtual, eXistenZ, e se vê obrigada a entrar no próprio jogo para realizar uma avaliação. A aventura se passa quase que integralmente no ciberespaço, onde todas as condições físicas do mundo real são reproduzidas.

## **O lugar do ciberespaço no cinema**

Como vimos, em muitos casos, entre os filmes analisados, o ciberespaço é uma representação fiel do mundo real. As condições de vida são amplamente vinculadas às leis da física. O ciberespaço tem uma dependência ainda muito forte do game que, como um todo, se esforça em ser o mais realista possível para aumentar o envolvimento do jogador e seu poder de imersão. Também é caracterizado em muitos filmes como a construção utópica de um mundo ideal.

Utopia, termo cunhado pelo filósofo inglês Thomas More, é uma sociedade que se considera perfeita em tudo e que, por isso mesmo, a que não tem lugar (topos). Em seu livro de 1516 *De optimo reipublicae statu deque nova insula Utopia*, trata de

Mad House, Silver Pictures, Square USA, Studio 4°C, Village Roadshow Pictures, 2003, 102 min.

14 *The Matrix Revolutions*. direção: Andy Wachowski e Larry Wachowski, roteiro: Andy Wachowski e Larry Wachowski, fotografia: Bill Pope, edição: Zach Staenberg, EUA, produção: Warner Bros. Pictures, Village Roadshow Pictures, NPV Entertainment, Silver Pictures, 2003, 129 min.

15 *The Thirteenth Floor*. direção: Josef Rusnak, roteiro: Daniel F. Galouye, Josef Rusnak, Ravel Centeno-Rodriguez, fotografia: Wedigo von Schultendorff, edição: Henry Richardson, Alemanha / EUA, produção: Centropolis Film Productions, 1999, 100 min.

16 *eXistenZ*. direção: David Cronenberg, roteiro: David Cronenberg, fotografia: Peter Suschitzky, edição: Ronald Sanders, Canadá / Reino Unido, produção: Alliance Atlantis Communications, Canadian Television Fund, Harold Greenberg Fund, The, Movie Network, The (TMN), Natural Nylon Entertainment, Serendipity Point Films, Téléfilm Canada, Union Générale Cinématographique (UGC), 1999, 97 min.

quando chega ao Brasil o protagonista Raphael Hythlodaye, que caminhou até chegar à ilha “lugar nenhum”, a “Utopia”, habitada por uma sociedade comunista (Mora, 1996, pp.694-695). Mas como um lugar utópico, um estado social ideal e inexecutável, Platão já havia escrito *A República* (Politeia). É preciso lembrar que em todos os projetos utópicos de vida, desde as idéias apresentadas nas narrativas literárias, em nenhuma das sociedades sonhadas há a mais remota possibilidade de um melhoramento ou progresso, isto é, fica-se na condição de imutabilidade social que pode levar a um represamento de criatividade revolucionária. O resultado poderia ser o destinar a sociedade a um definhamento entrópico de alucinação, exatamente aquela anunciada por Gibson em *Neoromancer*, o que levaria a sociedade a um rompimento e instauração de um novo início de civilização. E, como vimos, o cinema está longe de apresentar um ciberespaço de alucinação consentida, ao contrário, o que o cinema fez até o momento foi desmentir a alucinação imaginada por Gibson.

Nos filmes aqui citados, há a menção, ora mais indireta -como no caso de *Tron-* e ora mais direta -como no caso de *The Matrix-* de um movimento em romper com o estado de alucinação consensual, como se estivéssemos presenciando a negação da promessa de alucinação consentida. Certos elementos ou grupos sociais desenvolvem novos comportamentos. A chamada alucinação, conforme Gibson, que a inicialmente os mantinha em estado meramente contemplativo, é contestada por uma verdadeira guerra à realidade, de modo a atender suas prerrogativas de busca por uma sociedade que lhes sirva, que podem ser frutos de seu sentimento de excluído, ou de uma determinada dose de esquizofrenia baseada na sensação de superioridade e narcisismo, ou, ao contrário, que podem ser motivadas pela busca por uma nova utopia.

Dessa maneira observa-se que o mundo ciberespacial representado nos filmes apontados neste texto, já está além da utopia e da alucinação consensual meramente pacífica porque em todos os filmes o ciberespaço é o campo de batalha pela busca de algo que lhes devolva uma situação de equilíbrio inicial ou que lhe traga novas condições de vida em função de alguma mudança na vida pregressa.

E, em uma última análise, há uma aparente insuficiência da representação do ciberespaço no cinema porque o imaginário dos cineastas ainda está muito preso às condições físicas de gravidade, tempo e espaço. Apenas em algumas situações há uma possibilidade, muito remota, de superação das leis da física da realidade física para o ciberespaço.

Ficaria, assim, ao espectador a impressão de estar diante de algo já plenamente conhecido e conseqüentemente desmerecedor de registro e interpretação, independentemente deste espectador estar a procura de exotismos ou não. Portanto a realização de um imaginário cinematográfico do ciberespaço, como se dão as condições de convívio e quais são as suas possibilidades de novas explorações audiovisuais não traria grandes novidades ao conhecimento humano ou por não ser possível formalizar pelo cinema a distinção monolítica entre ficção e documentários, como afirma Bill Nichols (2005, pp.20-21)

Talvez uma maior imbricação entre cinema e ciberespaço possa levar os cineastas a ampliar e permear as fronteiras realistas e não realistas de seus filmes, ampliando mais a sua relação com a ficção e o acaso, como tanto nos inspira Agnès Varda.

## Referências

## Bibliografia

- AGEL, Jerome (ed.). **The making of Kubrick's 2001**. New York: Signet, 1970.
- BRESSON, Robert. **Notas sobre o cinematógrafo**. Porto: Porto, 2003.
- CLIFFORD, James. **A experiência etnográfica**. Rio de Janeiro: UERJ, 2002.
- DA-RIN, Silvio. **Espelho partido**. Rio de Janeiro: Azougue, 2004.
- GEERTZ, Clifford. **El antropólogo como autor**. Barcelona: Paidós, 1989.
- GEERTZ, Clifford. **O saber social**. Petrópolis: Vozes, 1997.
- GIBSON, William. **Neuromancer**. São Paulo: Aleph, 2003.
- GINZBURG, Carlo. **Olhos de madeira**. São Paulo: Cia das Letras, 2001
- GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para as Novas Mídias: do cinema às mídias interativas**. 2ª ed. rev. ampl. São Paulo: Senac, 2008.
- GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Corpo e forma**. Rio de Janeiro: UERJ, 1998.
- HARVEY, David. **Condição pós-moderna**. São Paulo: Loyola, 1996.
- HEIM, Michael. **Virtual realism**. New York: Oxford University, 1998.
- JORDAN, Pierre-L. **Cinéma: premier contact-premier regard**. Marseille: Musées de Marseille, 1992.
- Mora, José Ferrater, **Dicionário de Filosofia**. São Paulo: Martins Fontes, 1996,
- NICHOLS, Bill. **Introdução ao documentário**. Campinas: Papyrus, 2005.
- PIAULT, Marc Henri. **Antropología y cine**. Madrid: Cátedra, 2002.

PLATÃO. **A República**. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1990.

PRIGOGINE, Ilya. **O fim das certezas**. São Paulo: Edusp, 1996.

## Filmografia

2001: A Space Odyssey. direção: Stanley Kubrick. 1968.

THE ANIMATRIX. direção: Peter Chung, Andy Jones [e outros]. 2003.

AVALON. direção: Mamoru Oshii. 2001.

CABIRIA. direção: Giovanni Pastrone. 1914.

eXistenZ. direção: David Cronenberg. 1999.

DER GOLEM, wie er in die Welt kam. direção: Carl Boese e Paul Wegener. 1920.

GHOST in the Shell. direção: Mamoru Oshii. 1995.

LES GLANEUSES et la Glaneuse. direção: Agnès Varda. 2000.

THE LAWNMOWER Man. direção: Brett Leonard. 1992.

LAWNMOWER Man 2: Beyond Cyberspace. direção: Farhad Mann, 1996.

THE MATRIX. direção: Andy Wachowski e Larry Wachowski. 1999.

THE MATRIX Reloaded. direção: Andy Wachowski e Larry Wachowski. 2003.

THE MATRIX Revolutions. direção: Andy Wachowski e Larry Wachowski. 2003.

THE THIRTEENTH Floor. direção: Josef Rusnak. 1999.

TRON. direção: Steven Lisberger. 1982.

## Webgrafia

CORNELLIER, Bruno. *La glaneuse et sa caméra, ou la réinscription de la subjectivité par le numérique*. Visitado em setembro de 2008.  
<http://www.cadrage.net/films/glaneursetglaneuse/glaneursetlaglaneuse.html>

SILVA, Adelina Maria Pereira da. Ciberantropologia: o estudo das comunidades virtuais, Revista TEXTOS de la CiberSociedad, 2004. Acesso em setembro de 2008,  
<http://www.cibersociedad.net/textoshttp://www.cibersociedad.net/textos/articulo.php?art=63>