

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO  
PUC – SP

Maria das Graças Teixeira de Araújo Góes

FICÇÃO CIENTÍFICA,  
CIBERCULTURA E PÓS-  
MODERNIDADE

Velocidade e religião no discurso cinematográfico de  
David Cronenberg – *Videodrome e eXistenZ*

Mestrado em Comunicação e Semiótica

São Paulo

# **Livros Grátis**

<http://www.livrosgratis.com.br>

Milhares de livros grátis para download.

2007

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO**  
**PUC – SP**

Maria das Graças Teixeira de Araújo Góes

**FICÇÃO CIENTÍFICA, CIBERCULTURA E**  
**PÓS-MODERNIDADE**

Velocidade e religião no discurso cinematográfico de  
David Cronenberg – *Videodrome e eXistenZ*

Dissertação apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia  
Universidade Católica de São Paulo como exigência parcial  
para obtenção do título de Mestre pelo Programa de Estudos  
Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica (PEPGCOS-  
PUC/SP) sob a orientação do Prof. Eugênio Trivinho.

. Mestrado em Comunicação e Semiótica

São Paulo

2007

Banca examinadora

---

---

---

Autorizo, exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, a reprodução total ou parcial desta dissertação/tese por processos de fotocopiadoras ou eletrônicos.

São Paulo, de de 2007.

---

Assinatura

A Ana da Cruz Rebelo (Nita)

*(In memoriam)*

A meus filhos:

Romeu,

Christiano e

Deraldo José,

pedaços de mim.

## Agradecimentos

A minha pequena e querida família: meus pais, Maria Lúcia e Rolando Saba, e minha única irmã, Maria Aparecida Teixeira de Araújo Góes, por me amarem.

A Maria de Lourdes Galo Torres (tia Lourdes), pela credibilidade que sempre depositou em minha pessoa.

A meu estimado orientador Prof. Dr. Eugênio Trivinho, a quem, durante o curso de Mestrado, aprendi a estimar como pessoa componente de minha família, pelos sábios ensinamentos e grande gentileza que, unidos, foram fios condutores para a realização desta Dissertação.

A meu irmão-amigo Jaderson Soares Santana, a quem serei eternamente grata pela demonstração de afeto e pela grande assistência nesta minha estadia em São Paulo, e de quem, junto à Celeste, Salomé, Enzo e Marcos, estou, a cada dia, mais unida por grande amizade, que os anos só tem solidificado.

A meu afilhado e primo Paulo Henrique Cardoso Pereira que, com Patrícia e Zeca, formam um trio muito querido, pelo grande carinho e cuidado dispensados à “Dinda”, e por serem referência de minha família distante.

A minha amiga Maria Laura Oliveira Gomes, em quem, nas horas difíceis, encontrei o apoio necessário para seguir em frente.

Às colegas do Departamento de Letras e Arte da Universidade Estadual de Santa Cruz, que torceram para a realização deste Mestrado; e, em particular, a Marileide dos Santos de Oliveira, por ter plantado a semente; a Nair Floresta Andrade Neta, por lutar para que a meta, a qual eu tinha me proposto a cumprir, se tornasse existente; e a Raildes Pereira Santos, por colaborar em prol da sua efetivação.

Ao corpo docente da Universidade Estadual de Santa Cruz, em especial a Dinalva Mello, Lourice Lessa e Theresa Moreno, minha gratidão.

Aos meus alunos do Curso de Letras da Universidade Estadual de Santa Cruz, que se movimentaram visando o meu crescimento profissional.

Aos meus professores do Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica – PUC-SP, em especial à Prof. Dra. Maria Lúcia Santaella, que me fez compreender o mundo de maneira triádica.

A Maria Aparecida Ribeiro Bueno (Cida), por estar sempre pronta a ouvir, servir e orientar.

## Resumo

A pesquisa foi consagrada ao estudo às produções cinematográficas *Videodrome* e *eXistenZ* de David Cronenberg. Essas películas estão inseridas no gênero ficção científica, que, na contemporaneidade, adquiriu características peculiares ao representar o presente com conotações futurísticas, como consequência de a técnica estar inserida em todos os setores societários. Ao retratar o contexto cultural de época, através de narrativas metafóricas e de imagens bizarras e surreais, os filmes demandam uma análise do pós-modernismo, da cibercultura e da velocidade como processo social-histórico, concretizado sem discurso legitimatório. Não por outro motivo, refletimos, também, sobre o imaginário que permeia a sociedade tecnológica, tomando como parâmetro o mito do ciborgue, decorrente do acoplamento homem/máquina, e o discurso mítico-religioso presente nas narrativas dos filmes, resultante do processo sociotecnológico sempre contaminado pela conexão entre religião e ciência.

As duas películas de David Cronenberg reproduzem uma configuração social em que a transmissão de mensagens se processa através das tecnologias do sensorio (*Videodrome*) e da inteligência (*eXistenZ*). Assim, foi imprescindível um aprofundamento sobre a cultura dos *media*, a fim de se detectar as influências exercidas pelos aparelhos tecnológicos de comunicação (*live* ou *online*). Devido aos vários temas abarcados pelo estudo, foi necessária extensa pesquisa bibliográfica e buscas na internet. Baidrillard, Kellner e McLuhan são autores, entre outros, que trazem análises importantes sobre essa cultura. Lévy, Johnson e Lemos são alguns dos pesquisadores que tratam da cibercultura, tema que encontra em Rüdger e Trivinho a sua visão crítica mais organizada e acabada. Estudamos o pós-modernismo com base nos postulados de Harvey, Jameson e Kumar,

entre outros. Quanto à pesquisa sobre a dromocracia, dois autores merecem a nossa atenção. Virilio, que lançou as respectivas bases teóricas e Trivinho, que constrói uma reflexão crítica sobre os pontos nevrálgicos e específicos da lógica da velocidade na cibercultura. Erick Felinto nos deu subsídios para uma análise sobre a religião na sociedade tecnológica. Aumont, Brissac, Deluzer, Gomes, Machado, Sodré e Todorov auxiliaram, sobremaneira, a reflexão sobre o cinema e a ficção científica; Haraway nos levou a uma compressão maior sobre o acoplamento homem/máquina e, finalmente, Peirce e Santaella foram as bases teóricas para a nossa análise semiótica.

**Palavras chaves:** cibercultura; pós-modernidade; David Cronenberg; ficção científica; religião.

# Abstract

The research is devoted to the study of David Cronenberg's films *Videodrome* and *eXistenZ*. Both movies belong to the science fiction genre, which, in our times, has gained specific features, representing the present with futuristic connotations, due to the fact of technical innovations being inserted in every sector of society. By portraying the cultural context of their times by means of metaphorical narratives and bizarre and surreal images, the films lead us to an analysis of post-modernism, cyberculture and velocity as a socio-historical process that is realized without a legitimating discourse. For the same reason, we are also led to reflect on the imaginary context that permeates the technological society, taking as its parameter the myth of the cyborg, arising from the coupling of man and machine, and also the mythical-religious discourse present in the movies's narratives, resulting from the socio-technological process that is always contaminated by the link between religion and science.

David Cronenberg's two films reproduce a social configuration in which the transmission of images is processed by means of technologies of the sensory (in the case of *Videodrome*) and of intelligence (*eXistenZ*). It therefore became necessary to delve into the media culture, so as to identify the influences exerted by technological communication devices (*live* or *online*). In view of the various themes comprised in the study, it was necessary to undertake an extensive bibliographical study, as well as research on the Internet. Baudrillard, Kellner and McLuhan, among others, are authors who have produced important analyses of this culture. Lévy, Johnson and Lemos are some of the researchers who have written about cyberculture, a subject that finds in Rüdger and Trivinho its most

organized and consummate critical vision. We have studied post-modernism based on the ideas of Harvey, Jameson and Kumar, among others. Regarding the research on dromocracy, two authors have merited our attention: Virilio, who launched the subject's theoretical basis, and Trivinho, who has built a critical reflexion on the neuralgic and specific points of the logic of velocity in cyberculture. Erick Felinto provided us with subsidies for an analysis of religion in the technological society. Aumont, Brissac, Deluzer, Gomes, Machado, Sodré and Todorov have been of great assistance in our reflection on cinema and science fiction; Haraway led us to a greater understanding of the man/machine coupling, and, finally, Peirce and Santaella were the theoretical foundation for our semiotic analysis.

**Key words:** cyberculture; post-modernity; David Cronenberg; science fiction; religions.

# Sumário

Introdução.....	14
<b>I A especificidade cultural do contemporâneo.....</b>	<b>18</b>
1 A cultura dos <i>media</i> .....	20
2 Pós-modernismo: uma revolução cultural.....	26
3 Dromocracia: a velocidade como processo social-histórico.....	29
4 Cibercultura.....	32
5 Acoplamento entre ser humano e máquina.....	35
5.1 Tecnologia e subjetividade.....	40
6 Religião e tecnologia.....	43
<b>II Comunicação, cinema e signo.....</b>	<b>47</b>
1 Ficção científica na contemporaneidade: presente sem futuro.....	52
2 Imagem tecnológica: construção de um paradigma antropológico e social.....	59
3 Imagem fílmica e ação dos signos.....	64
3.1 A busca pela “nova carne”: <i>Videodrome</i> .....	72
3.2 A desconstrução dos legi-signos simbólicos: <i>eXistenZ</i> .....	81
3.3 Os interpretantes do mito do ciborgue.....	84
<b>III Dromocracia em <i>Videodrome</i> e <i>eXistenZ</i>.....</b>	<b>88</b>
1 Dromocracia: velocidade e meios de comunicação.....	91
2 Velocidade e o fenômeno <i>glocal</i> .....	96

3 <i>eXistenZ</i> : dromoaptidão como requisito de interatividade .....	102
4 Max Renn e Alegra Geller: vítimas da dromopatologia.....	107
5 <i>Videodrome</i> : transpolítica como nova dimensão do mundo .....	110
<b>IV Discurso mítico religioso em <i>Videodrome</i> e <i>eXistenZ</i> .....</b>	<b>114</b>
1 Profeta da mídia televisiva .....	118
2 Alegoria religiosa cristã.....	121
Conclusão .....	126
Referências bibliográficas .....	128

## Introdução

A partir da Revolução Industrial, mudanças radicais se deram no campo das comunicações. O advento do telégrafo, do telefone, do rádio e, finalmente, da televisão, fizeram do planeta uma “aldeia global”, segundo McLuhan. Porém, foi o cinema, como meio de comunicação de massa, que proporcionou o encantamento; “ver” um filme passou a significar entrar em contato com a magia da imagem em movimento.

Da projeção de Louis Lumière em 1896 até o início deste novo milênio, o cinema exerceu grande influência na sociedade, particularmente no que diz respeito a comportamentos, e, ao expandir suas narrativas por meio de gêneros diversos, foi possível retratar o universo social que, inexoravelmente, se complementa com o universo cultural, alterando, por sua vez, o imaginário do espectador.

É sob essa perspectiva que procuramos analisar a ficção científica contemporânea. Se nos anos 1940 e 1950 os filmes do gênero debruçavam-se sobre a fantasia de um futuro distante – viagens espaciais, seres alienígenas e hecatombes –, na atualidade eles tendem a refletir um *presente sem futuro*, ou seja, predomina nesse tipo de narrativa um retrato metaforizado do presente.

O que influenciou, sobremaneira, essa releitura de futuro foi, sem dúvida, a imbricação cultural que ora se apresenta como expressão de época, assim como o desenvolvimento no campo tecnológico, que transformaram a nossa maneira de viver, de pensar e de se relacionar com o mundo que nos rodeia.

Ao considerar que o cinema é um veículo, por excelência, de difusão cultural, escolhemos como *corpus* de nosso estudo *Videodrome* (1983) e *eXistenZ* (1999), cuja direção e roteiro são de David Cronenberg, cineasta canadense, considerado por muitos

críticos como um visionário. As produções refletem as variadas facetas culturais que convergem na contemporaneidade. Se *Videodrome* explora a cultura de massa, com ênfase no poder persuasivo da televisão e da cultura do vídeo, *eXistenZ* retrata a cibercultura, tomando como eixo narrativo um jogo virtual.

Nesse contexto, é relevante estudarmos o pós-modernismo, que, a partir da década de 1980, demonstrou que um novo período estava se firmando com características próprias: a fragmentação, o fugidio, o caótico e o descontínuo. Considerando que os filmes em estudo têm como foco narrativo a cultura dos *media*, é conveniente ressaltar que a maioria das correntes que estudam a contemporaneidade atribui aos meios de comunicação o papel de criar novos ambientes, por exigir um novo posicionamento do sujeito em face da profusão de imagens e mensagens que invadem o cotidiano.

A velocidade, vetor do processo civilizatório, através da rede invisível planetária por onde se realiza o processo comunicacional (*live* e *online*), afeta todos os setores societários, em menor ou maior intensidade, por meio de uma aceleração metabólica. Muito embora os meios de comunicação eletrotécnicos tenham permitido a união de pontos geográficos por meio de coisas “espectrais”, que dizem respeito ao plano simbólico, na cibercultura as redes interativas ciberespacializaram o mundo e abrangeram todos os âmbitos da vida humana, adentrando inclusive no cotidiano. O processo de dromocratização da existência, nas películas, está representado no *glocal*, na dromoaptidão, na dromopatologia e na transpolítica.

Nessa conjuntura, é preciso considerar o ser humano e sua simbiose com os apetrechos tecnológicos, que está gerando o mito do ciborgue. O advento das máquinas sensoriais e inteligentes, que se fazem presentes e interagem em uma cultura essencialmente voltada para a técnica, transformou o sujeito racional e reflexivo em um ser que se autocompreende, segundo o modelo de autônomo, devido ao seu acoplamento com a máquina.

No universo da cibercultura, estudiosos têm detectado o surgimento de uma nova religiosidade. A complexidade do ciberespaço leva-os a fazer analogias com velhos mitos e tradições religiosas. A virtualização, que promove a desmaterialização do corpo, a ubiqüidade e a hibridização corpo/máquina, é um processo, entre outros, que tem relação com as filosofias judaico-cristã, budista e com a gnose, como *forma mentis*. Nessa convergência, encontramos também traços fortes de hierofania e de hermetismo. Essa intrincada visão de religiosidade permeia o imaginário de época e se faz presente em *eXistenZ*. Porém Cronenberg, em *Videodrome*, quando tematiza o poder da televisão, o faz

também por um viés que evoca os profetas midiáticos como personagens da sociedade do espetáculo.

O discurso de David Cronenberg em *Videodrome* e *eXistenZ* oferece uma análise do momento cultural em que a sociedade contemporânea está inserida. Usando a ficção científica como gênero cinematográfico, retrata a convergência das várias vertentes culturais, seu alcance de influência e de experiência estética. Assim, é possível uma análise semiótica baseada na Teoria da Ação dos Signos, de C. S. Peirce.

Esta dissertação foi organizada em quatro capítulos cujas propostas serão apresentadas a seguir. Queremos ressaltar que, ao mesmo tempo em que fazemos um estudo de época, a relacionamos com o discurso imagético de Cronenberg nas produções cinematográficas que compõem o *corpus*.

O capítulo I, intitulado “A especificidade cultural do contemporâneo”, traça um panorama da inter-relação de várias expressões culturais na contemporaneidade: a cultura dos *media*; o pós-modernismo como manifestação cultural de época; a cibercultura proveniente dos avanços da cibernética, que envolveu o planeta em uma teia de redes invisíveis; o ciberespaço, proporcionando a comunicação *online* como meio de interação *hic et nunc*; a dromocracia, que instituiu a velocidade como fator de poder e valor societário. Focaremos o acoplamento homem/máquina, que está gerando o mito do ciborgue, seus reflexos na subjetividade e, finalmente, a nova visão de religiosidade que a técnica impõe aos indivíduos.

No capítulo II, intitulado “Comunicação, cinema e signo”, trataremos da comunicação estabelecida pela linguagem cinematográfica como veículo representativo de valores sociais de época e a nova configuração da ficção científica como gênero. Apresentaremos um estudo da imagem como construtora de um paradigma antropológico e social, devido a sua influência exercida pelos modernos meios de comunicação audiovisuais na sociedade contemporânea. Baseando-nos nos postulados de C. S. Peirce, faremos uma análise semiótica nas narrativas fílmicas.

O capítulo III, intitulado “Dromocracia em *Videodrome* e *eXistenZ*”, versará sobre a dromocracia e suas implicações na sociedade contemporânea. Faremos uma abordagem de como os meios de comunicação tecnológicos aceleram esse processo, reconfigurando o tempo/espaço e fazendo surgir o fenômeno *glocal*. Em *eXistenZ*, cujo enredo está voltado para a cibercultura, analisaremos a dromoaptidão que se configura no conhecimento das senhas infotécnicas de acesso ao ciberespaço. Enfocaremos as enfermidades psicossociais provenientes da velocidade imposta pela técnica (dromopatologia) em Max Renn

(*Videodrome*) e Allegra Geller (*eXistenZ*). Finalmente, em *Videodrome*, estudaremos a transpolítica nos acontecimentos, processos e tendências que se autolegitimam independentemente da política e das instituições.

O capítulo IV, intitulado “O discurso mítico religioso na cultura da técnica”, investiga o surgimento de uma nova espiritualidade, decorrente da relação entre ciência e religião e representada em *Videodrome* e em *eXistenZ*. Como a crença na ligação do ser humano com um ser superior sempre esteve presente na história da humanidade, sendo a origem fundamental das religiões (*re-ligare*), daremos destaque à “religião na sociedade do espetáculo” e à “religião da tecnologia”, que possui seus credos, sacerdotes e rituais.

## I - A especificidade cultural do contemporâneo

*Nós não vemos a realidade como “ela” é, mas como são nossas linguagens. E nossas linguagens são nossas mídias. Nossas mídias são nossas metáforas. Nossas metáforas criam o conteúdo de nossa cultura.*

Neil Postman.

A mais antiga e profícua obra do homem, como espécie, é a cultura. Desde a pré-história, ao abrigar-se das intempéries climáticas nas cavernas, até a contemporaneidade, quando o computador, como máquina inteligente, procura reproduzir sua atividade mental, tudo que o ser humano produziu e produz deve ser considerado como produto cultural.

Embora seja uma tarefa árdua defini-la, por não se chegar a um consenso, várias correntes de pensamento a tomaram como base de seus postulados. Sua origem vem do latim – *colere* – que significa cultivar. Os romanos, na Antiguidade, usaram o termo pela primeira vez com sentido diverso, para denominar a educação aprimorada de uma pessoa, seu interesse pelas artes, ciência e filosofia. Embora a palavra tenha sua origem no mundo latino, só na metade do século XVIII passou a ser sinônimo de civilização e de desenvolvimento humano.

Para Barbosa (2000, p. 164), enquanto civilizar deveria ser entendido como um estado de desenvolvimento que implicava processo histórico atrelado a idéia de progresso, o significado de cultura abrangia o desenvolvimento humano. O que marcou a distinção entre os conceitos era que a noção de civilização continha em si o pressuposto a um estado “artificial” em oposição a “um estado natural”. Assim, cultura passou “a ser associada a

um desenvolvimento íntimo (interno), distinto de um outro, de natureza externa (sociedade/civilização)”.

Convém ressaltar que a sociedade é formada por um grupo organizado de pessoas, regidas pelo mesmo conjunto de leis e normas, que aprenderam a conviver, tendo como meta sua própria manutenção. “A cultura é também um grupo organizado por padrões culturais, normas, crenças, leis naturais, convenções, entre outras coisas, em constante processo de transformação” (CALDAS, 1991, p. 14), o que implica abandono de certos elementos e aquisição de outros ao longo da sua história.

Considerando ainda que “o pensamento teórico de cada época é, sobretudo, um produto histórico, cujos conteúdos assumem diferentes formas” (LEFEBVRE, 1991, apud BARBOSA, 2000, p. 164) “cultura, como conceito, é um movimento histórico, isto é, uma particularização e uma definição surgidas no âmago de um movimento, com as permeabilidades da época em que se desenvolvem” (BARBOSA, 2000, p. 164).

Entretanto, para se entender a especificidade cultural na contemporaneidade, é necessário considerar a coexistência dos cruzamentos socioculturais. Em tempo de globalização, que é um processo irreversível, a sociedade se encontra imersa em várias expressões culturais, que convergem e convivem simultaneamente.

Para compreendê-la, é preciso que nos reportemos ao século XVII, quando o pensamento científico começou a ser contaminado pela técnica, manifestando-se, com maior intensidade, no plano reflexivo e intelectual. A Revolução Industrial, ocorrida entre a metade do século XVIII e o século XIX, foi crucial para o surgimento dos *media*, que transformaram o nosso sistema de crenças e códigos históricos, permitindo que a cultura passasse a funcionar por intermédio dos materiais propiciados pelos meios eletrônicos de comunicação. Desse modo, surge um novo tipo de cultura, a cultura de massa.

Como consequência dos avanços no campo da tecnologia, outro fenômeno foi desencadeado a partir do último quartel do século passado, a cibercultura. O surgimento da internet propiciou a comunicação *online* e, ao obliterar as fronteiras espaço/tempo, passou a se realizar *hic et nunc*. Trivinho, ao atentar para as transformações que estão se processando em todos os eixos da vida humana, ressalta:

A cibercultura implica tudo o que de mais socialmente importante vem à luz no contemporâneo, na medida em que todos os objetos, procedimentos e processos doravante predominantes dependem, em alguma medida, da matriz informática da tecnologia. (2001a, p. 60).

Isso demonstra que os novos apetrechos tecnológicos “incidem sobre todas as formas de produção de enunciados, imagens, pensamentos e afetos” (PARENTE, 1993, p. 14).

Nos anos 1960, os movimentos contraculturais e antimodernistas, embora tenham fracassado, foram as sementes cultural e política para que o pós-modernismo se manifestasse como expressão cultural de época a partir da década seguinte. Tendo como características, entre outras, a fragmentação, a indeterminação e a descrença nas metanarrativas, muitos o consideram uma reação ao modernismo, que foi conceituado como positivista, tecnocêntrico e racionalista, centrado na crença do progresso linear, nas verdades absolutas, no planejamento racional de ordens sociais ideais.

Ao lado dessas manifestações, a velocidade, que sempre foi um vetor no progresso da humanidade, ganhou caráter exponencial em uma sociedade onde a técnica se faz presente em todos os setores da vida humana. A aceleração, que faz os equipamentos e os saberes obsoletos, tornou-se o ritmo da existência contemporânea.

Canclini (2003), ao analisar as imbricações socioculturais da contemporaneidade, conclui que o conceito de cultura não pode ser mais estruturado sobre as dicotomias nas quais foi concebido, tradicional versus moderno, erudito versus popular. O que se tem hoje é uma complexidade de expressões culturais, como consequência da sua circularidade, promovida pelo desenvolvimento dos meios de comunicação tecnológicos, e que resultam de um hibridismo cultural, multiculturalismo ou interculturalidade, conforme o posicionamento de outros autores, ao denominar a coexistência de variadas manifestações culturais.

David Cronenberg, cineasta canadense, como roteirista e diretor de *Videodrome* e *eXistenZ*, não se furtou a demonstrar nas narrativas fílmicas as várias facetas culturais de época. A seguir, procuraremos situá-las nas películas.

## **1 A cultura dos *media***

O desenvolvimento das tecnologias de telecomunicação, na segunda metade do século XIX, foi significativo no que diz respeito ao surgimento de determinadas características socioculturais, particularmente quando se toma como parâmetro os *media* eletrônicos, que alteraram a compreensão do mundo, a sociabilidade, o *modus vivendi* e representaram o fim da Galáxia de Gutemberg, ou seja, de um sistema de comunicação

essencialmente dominado pela mente tipográfica e pelo alfabeto fonético. Assim, a cultura dos *media* pode ser dividida em dois momentos: a cultura de massa e a cibercultura.

### **A cultura de massa – Videodrome**

Muito embora a massificação tenha sido desenvolvida pela escola e pela igreja, o surgimento dos meios eletrônicos de comunicação, aliados a sua sempre crescente diversidade, propiciaram que a interação se processasse visando um coletivo de indivíduos indiferenciados, no que se refere a comportamentos, valores e classes sociais. Nessa configuração, pode-se falar também em sociedade de massa, como efeito das mudanças operacionalizadas pelos *media*. Esse novo caráter societário deu margem a reflexões, por parte de vários estudiosos, sobre as mudanças de atitude e reações provocadas nos indivíduos. Entre eles, podemos citar Daniel Bell, que atribuiu aos meios de comunicação o papel de vetor de mudanças de estilo de vida e dos aspectos morais mais profundos. Por sua vez, Edward Shils ressaltou que a comunicação, entre os diferentes estratos da sociedade, era resultado da cultura de massa, o que compreendia a circulação da cultura. Embora com postulados díspares, ambos concluíram que os desníveis daí decorrentes eram indicadores da variedade das experiências culturais (BARBERO, 1988, p. 57-9).

Já Adorno e Horkheimer, em *A indústria cultural* (1947), argumentaram que os agentes, ao adaptarem toda espécie de produtos ao consumo das massas, tiveram como finalidade o lucro. As conseqüências daí decorrentes podem ser concretizadas em três pontos, que resumem a visão geral do pensamento dos autores e da Escola de Frankfurt: a padronização do gosto do consumidor, a produção industrial da cultura erudita e da cultura popular e a substituição da consciência crítica pelo incontido desejo de consumir produtos veiculados que essa indústria (BARBERO, 1988, p. 65-71).

Se até então os pólos irradiadores de produção eram considerados os sujeitos ativos da relação, Castells propõe que, na atualidade, “a audiência não deve ser considerada um objeto passivo, mas um sujeito interativo”(1999, p. 362). Esse pressuposto vem a esclarecer

[...] a diferenciação e a subsequente transformação dos meios de comunicação de massa que tendem a privilegiar a segmentação, a adequação ao público e a individualização, a partir do momento em que tecnologia, empresas e instituições permitem essas iniciativas. (CASTELLS, 1999, p. 362).

O jornal, o rádio, o cinema e a televisão constroem a realidade e, em vez de descrevê-la, alteram a compreensão do mundo para o ser humano, levando-a além do seu alcance pessoal. Deslocam o meio de transmissão que, no ato da fala, estava no corpo, para um suporte externo, fazendo com que os órgãos sensórios, responsáveis pela visão e pela audição, passem a ter também a função de meios de recepção, propiciando a interatividade comunicativa.

Dentre esses veículos, foi a televisão a grande responsável por uma nova forma de aculturação, tornando possível uma nova percepção do mundo, criando nos expectadores, inclusive, a sensação de que eram habitantes de uma comunidade global, ao expô-los a uma influência cultural unificada, permitindo transmissões *live* em conexão via satélite.

Em *Videodrome*,<sup>1</sup> Cronenberg focaliza a televisão e a cultura do vídeo. O personagem principal, Max Renn, é diretor executivo de uma emissora de televisão, a CIVIC-TV, cuja grade de programação oferece ao telespectador desde pornografia leve até violência, que funcionam como válvulas de escape para suas fantasias e frustrações, tornando-se uma ação socialmente positiva. “Vive-se em um mundo superestimado. Sempre querem mais estímulos, seja tátil, emocional ou sexual”.<sup>2</sup>

O poder estabelecido pela televisão é representado por O’Blivion e Brian Convex. O primeiro, criador de *Videodrome* (o vídeo), embora esteja morto, sobrevive virtualmente, nas fitas de vídeo: “A tela da TV tornou-se a retina da mente”.<sup>3</sup> Já o segundo encarna a face econômica, responsável pela distribuição e circulação da informação, considerando *Videodrome* uma máquina gigante de alucinações.

A diegese<sup>4</sup> demonstra que o imaginário que permeia as transmissões dos meios de comunicação e massa, desaparece na simulação.

Trata-se de uma substituição no real dos signos do real, isto é, de uma operação de dissuasão de todo o processo real pelo seu duplo operatório, máquina sinalética metaestável, programática, impecável, que oferece todos

<sup>1</sup> Situando a película na sua época de produção, o vídeo, como meio audiovisual, estava em plena expansão como uma opção a programação televisiva. Também começava a ser disseminada as transmissões a cabo ou *live*, em conexão via satélite. *Videodrome* foi captado através de um sinal pirata, cuja origem foi Pittsburg (USA). Presumimos a menção desse local por ter, aí sido realizado, o teste de mercado do mais avançado sistema de TV a cabo, com as mais numerosas ofertas.

<sup>2</sup> Cf. fala da personagem Max Renn em *Videodrome* (CRONENBERG, 1983).

<sup>3</sup> Cf. fala da personagem O’Blivion em *Videodrome* (CRONENBERG, 1983).

<sup>4</sup> “A diegese é, portanto, em primeiro lugar, a história compreendida como pseudomundo, como universo fictício, cujos elementos se combinam para formar uma globalidade. Sua acepção é, portanto, mais ampla do que a de história, que ela acaba englobando: é também tudo o que a história evoca ou provoca para o espectador. Por isso, é possível falar de universo diegético, que compreende tanto a série das ações, seu suposto contexto (seja ele geográfico, histórico ou social), quanto o ambiente de sentimentos e de motivações nos quais elas surgem”. (AUMONT, 2002, p. 1114).

os signos do real e lhes curto-circuita todas as peripécias. (BAUDRILLARD, 1991, p. 9).

O próprio estado alucinatório de Max Renn e as mutações operacionalizadas em seu corpo físico, inclusive seu suicídio no final, são representações de um mundo hiper-real. No mundo tecnológico, *gadgets* como o vídeo, o aparelho de televisão, que funciona como meio de suporte daquele, e como o capacete usado por Max – que o faz se conectar com um mundo fantasmagórico – são dispositivos que demonstram a simulação como parte do cotidiano e componente de um processo cultural que os meios de comunicação audiovisuais proporcionam.

Cronenberg metaforiza o lado negativo dos meios eletrônicos de comunicação. As palavras finais de Max: “Morte ao *Videodrome*. Vida longa para uma nova carne”,<sup>5</sup> demonstram ser o vídeo o fio condutor de uma nova existência tecnológica e, ao mesmo tempo, redentor para a humanidade. O corpo e a mente se tornam lugares de conflito, refletindo a nossa vulnerabilidade diante do grande poder de signos e símbolos.

### ***O ciberespaço – eXistenZ***

A partir do fim do último milênio, o computador pessoal se fez presente como o meio de comunicação por excelência. Com o surgimento da internet, o planeta foi envolvido por uma grande rede invisível, o ciberespaço, que provocou mudanças na produção e na circulação de mercadorias materiais e simbólicas, assim como na mediação das relações sociais e na auto-identidade.

A palavra *ciberespaço* foi inventada e usada pela primeira vez por William Gibson no romance de ficção científica *Neuromancer* (1991).

O ciberespaço. Uma alucinação consensual, vivida diariamente por bilhões de operadores legítimos, em todas as nações, por crianças a quem estão ensinando conceitos matemáticos. Uma reprogramação gráfica de dados abstraídos dos bancos de todos os computadores do sistema humano. Uma complexidade impensável. Linhas de luz alinhadas que abrangem o universo não-espaço da mente; nebulosas e constelações infindáveis de dados. (p. 56-7)

---

<sup>5</sup> Fala em *Videodrome* (CORNENBERG, 1983).

O que Gibson imaginou está na rede computacional, expressão concreta da cibercultura e que guarda em si as características de rizoma formulada por Deleuze e Guattari.

Um rizoma pode ser rompido, quebrado em um lugar qualquer, e também retoma segundo uma ou outra de suas linhas e segundo outras linhas. [...] Todo rizoma compreende linhas de segmentaridade segundo as quais ele é estratificado, territorializado, organizado, significado, atribuído, etc.: mas compreende também linhas de desterritorialização pelas quais ele foge sem parar. (1995, p. 18).

O surgimento do ciberespaço provocou mudanças na produção e na circulação de mercadorias materiais e simbólicas e, conseqüentemente, na mediação das relações sociais e na auto-identidade. É a realidade virtual, em rede global, que processou a instantaneidade do tempo e a desmaterialização do espaço, inaugurando novas formas de comunicação e de sociabilidade que se incorporaram à experiência cotidiana.

A realidade virtual proporciona uma experiência corporal através da supressão mesma do corpo físico e da distância geográfica. Estas noções, aparentemente contraditórias, de sensação e ausência de corpo, criam o conceito de telepresença, cunhada por Marvin Minsky em 1979, definindo como a supressão, através de mediações tecnológicas, da distância e da fronteira física. (LEMOS, 2002, p. 168).

“Esses fenômenos indicam que as redes instauraram, de forma inédita e irreversível, uma sociedade a distância, mediada pela tecnologia e operada por via dos espectros dos indivíduos teleinteragentes” (TRIVINHO, 2001a, p. 85) e uma nova morfologia social. “Sua difusão implicou modificações substanciais nos processos de produção, experiências, poder e cultura” (CASTELLS, 1996, apud LEÃO, 2004, p. 23).

Em *eXistenZ*, Cronenberg explora o mundo dos *games*, como meio de mostrar o acesso ao ciberespaço, cujas propriedades intrínsecas são a interatividade e a imersão, que se complementam no ato de navegação, assim como o simulacro vivenciado pelos jogadores nas várias etapas do jogo.

A interatividade é uma propriedade inerente da comunicação digital, permitindo que “os interatores sejam co-autores de uma obra aberta e dinâmica que se reconstrói a cada etapa percorrida, que corresponde, em suma, ao ato de jogar” (SANTAELLA, 2004a).<sup>6</sup> Por ser um sistema complexo, não-linear e imprevisível, permite a liberdade de participação e de intervenção dos jogadores, quando surgem emergências, que se

materializam, à medida que os participantes têm acesso aos ambientes virtuais como Country Gás Station, Restaurante Chinês, Fazenda de Trutas etc.

Por sua vez, a imersão, inseparável da interatividade, vai levar os participantes para um ambiente simulado tridimensional, que é a realidade virtual e compreende um espaço, de interações em que o corpo real migra para um mundo de informações, no qual é possível experienciar a tatilidade<sup>7</sup> de um novo universo. Temos que considerar que a realidade virtual revolucionou o nosso meio de comunicação mais menosprezado, o tato, transformando-o numa extensão cognitiva da mente.

A época a “tatiliza”, ou melhor, a “sensorializa” inteiramente, por assim dizer, na medida em que tal relação é, por mediação do mercado, trazida para o centro da vida prosaica, para dentro do domo (no caso dos computadores de base) e/ou acoplada ao corpo (no caso dos *laptops*, *notebooks* etc.), realizando-se por contato manual e subjetivo mais direto e contínuo do que na relação com os *media* de massa. (TRIVINHO, 2007, p. 68, grifo do autor).

Nessa configuração, não podemos nos esquecer que Cronenberg também reproduz em *eXistenZ* o grande labirinto hipermediático. Baseando-nos em Arlindo Machado (1997, p. 254-6), citamos seus traços característicos:

a) “a exploração”, prefigurada nas várias etapas que os jogadores percorrem e nas possibilidades que elas lhes oferecem;

b) a “exploração sem mapa e à vista desarmada”, materializada na imprevisibilidade dos acontecimentos, permitindo que os participantes de *eXistenZ* processem informações de curto alcance, ou seja, eles apenas têm o conhecimento da etapa que estão vivenciando;

c) “a inteligência astuciosa”, concretizada no exercício de progressão do *game*, que compreende os desafios que os interatores devem resolver em cada etapa.

Conforme podemos constatar, Cronenberg procurou demonstrar que, assim como os jogadores plugados em seus consoles (*game-pods*) em *eXistenZ*. Segundo Levy,

Os usuários dos novos meios tecnológicos de comunicação, ao se conectarem às redes planetárias, configuram seus ingressos em um espaço aberto pela interconexão mundial dos computadores e de suas memórias, cuja plasticidade, fluidez e tempo real permitem colocar em sinergia e interfacear

---

<sup>6</sup> O texto foi obtido através de meio eletrônico. Remetemos às Referências Bibliográficas.

<sup>7</sup> “A *háptica*, como nova ciência dedicada à percepção tátil, que conecta a biologia, a mecânica e a informática, investiga as interações humanas com o ambiente virtual por meio do emprego de dispositivos acopláveis ao corpo do usuário, como os biossensores que permitem a manipulação de objetos virtuais”. (GIAMMETI, 2006, p. 142, grifo da autora).

todos os dispositivos de criação de informação, de gravação, de comunicação e de simulação.(2005, p. 92-3).

## **2 Pós-modernismo: uma revolução cultural**

O modernismo, originário do pensamento iluminista do século XVIII, centrou-se na objetividade da ciência, na moralidade e nas leis universais. Porém as últimas décadas do século passado viram surgir um campo de forças conflitantes que provocaram mudanças em todos os campos societários, as quais não puderam ser ignoradas e que deram origem a uma nova expressão cultural, o pós-modernismo.

A eclosão das duas grandes guerras mundiais, os campos de concentração, a bomba atômica e sua experiência em Nagasaki e Hiroshima, que fizeram o mundo despertar para a ameaça de uma hecatombe nuclear, destruíram o otimismo que impregnava o ocidente. O mundo, até então, vivia mergulhado em ideologias baseadas em visões utópicas, as quais configuraram os metarrelatos ou metanarrativas segundo Lyotard, cujo *telos* (filosófico, ou religioso, ou político) entraram em descrença por não terem cumprido as suas promessas, ou as terem cumprido em parte.

Muitos teóricos discutem o fim da modernidade, acreditando que ela ainda pulsa na pós-modernidade. Entre eles, Jameson (1997) pondera que ainda vivemos nos seus traços residuais que, ao reproduzir, inconscientemente, valores e atitudes, indicam a impossibilidade de uma cultura totalmente nova. Já Lyotard acredita que “o pós-modernismo foi a forma assumida pelo modernismo após a perda do seu *élan* revolucionário” (KUMAR, 1997, p. 121, grifo do autor). Esses debates nos levam à conclusão de que, embora o pós-modernismo seja uma nova época, com características próprias, o modernismo ainda repercute em seu cerne.

As transformações culturais que viriam a constituir o novo período e que surgiram nos anos 1950 e tiveram seu ápice nos anos 1980 do século passado evidenciavam que uma época estava se firmando com características próprias. Rejeitando as configurações que estruturavam o período antecedente, o pós-modernismo tornou-se um conceito permeado por forças conflitantes, que apregoou as lacunas, o fugidio, o hibridismo e o mutante, ao mesmo tempo em que aceitou o efêmero, o fragmentário, o descontínuo e o caótico.

Foucault, baseando-se nas correntes dissolutórias que se fazem presentes, como expressões de época, ponderou que essas nos instruem

[...] a desenvolver a ação, o pensamento e os desejos através da proliferação, da justaposição e da disjunção e a preferir o que é positivo ao múltiplo, a

diferença à uniformidade, os fluxos a unidades, os arranjos móveis aos sistemas e a acreditar que o que é produtivo não é sedentário, mas nômade. Na medida em que não tentou se legitimar pela referência ao passado, a cultura implícita nesse período remonta à ala de pensamento, a Nietzsche em particular, que enfatizou o profundo caos da vida moderna e a impossibilidade de lidar com o pensamento racional. Isso contribuiu para que verdadeiras revoluções da sensibilidade pudessem ocorrer, quando idéias latentes e dominadas de um período se tornam explícitas e dominantes em outro. (1983, p. xiii, apud HARVEY, 1992, p. 49).

Ao considerar que as produções cinematográficas têm como eixo de suas narrativas os meios tecnológicos de comunicação, é preciso ressaltar que a maioria das teorias da contemporaneidade atribui a esses um papel importante, particularmente quando se leva em consideração a era das telecomunicações e da informática. Muitos pensadores, inclusive, atribuem como indícios do fim do modernismo as transformações das condições técnicas e sociais proporcionadas pela comunicação. Consideram que os *media* tomaram a si o papel não só de informar, mas também de construir um novo ambiente, que exigiu uma nova epistemologia social e uma nova forma de resposta, transformando a consciência do cotidiano em um campo de imagens e mensagens que obliteraram qualquer sentido de realidade objetiva.

*Videodrome* e *eXistenZ* têm características contundentes da pós-modernidade, entre elas podemos citar o ato de narrar, que pressupõe “uma *seqüência de fatos* relacionados entre si, em que há uma *ordem temporal* e uma *ordem causal*. A ordem temporal implica a referência à cronologia, e a ordem causal estabelece uma relação entre causa-efeito” (MARTINS, D. S.; SILBERKNOP, L. S., 2004, p. 116, grifo das autoras). Nesse quadro estão pressupostos início, meio e fim, e também um gênero, que a cultura pós-moderna imprimiu traços peculiares.

Nos filmes, estilos se entrecruzam e se sobrepõem. Embora as duas produções cinematográficas estejam inseridas na ficção científica contemporânea,<sup>8</sup> é possível vislumbrar também traços dos gêneros policial, aventura e horror. A cronologia narrativa de *eXistenZ* não obedece aos cânones tradicionais. As várias etapas do jogo funcionam como pequenas narrativas que não se completam dentro de uma narrativa maior; o filme em si finaliza de maneira não convencional, deixando o espectador em dúvida se os participantes estão ou não jogando.

Umberto Eco, em *Obra aberta* (1976), discute que um dos atributos culturais da contemporaneidade é substituir as opiniões pré-fabricadas pelas livres escolhas, que trazem o homem para uma maior plasticidade intelectual e comportamental. A estética adota a

obra de arte como uma mensagem fundamentalmente ambígua, uma pluralidade de significados que convivem num só significante. Seu pensamento encontra consonância nos textos audiovisuais de Cronenberg.

Visando a ambigüidade como valor, os artistas contemporâneos voltam-se conseqüentemente e amiúde pra os ideais de informalidade, desordem, casualidade, indeterminação dos resultados; daí por que se tentou também imposta o problema de uma dialética entre “forma” e “abertura”: isto é, definir os limites dentro dos quais uma obra pode lograr o máximo de ambigüidade e depender da intervenção ativa do consumidor, sem contudo deixar de ser “obra”. Entendendo-se por “obra” um objeto dotado de propriedades estruturais definidas, que permitam, mas coordenem, o revezamento das interpretações, o deslocar-se das perspectivas. (p. 22-3).

O sexo, componente da grade de programação da emissora de Max (*Videodrome*), é uma conseqüência da contracultura que, na década de 1960, foi percussora do pós-modernismo, quando seus protestos se centraram no cultivo de outro tipo de sensibilidade que não era gerada pela estética artística.

Nesse contexto cultural, a estrutura da personalidade foi impregnada por traços de fluidez e mutabilidade. Os personagens das películas remetem à concepção de esquizofrenia, não no sentido clínico, mas da alienação e da paranóia. Lacan a define como “uma ruptura na cadeia significativa de sentido,” considerando que “a identidade pessoal é forjada por meio de certa unificação temporal do passado e do futuro com o presente” e, nessa cadeia temporal, existe uma incapacidade para unificá-las com a experiência biográfica ou vida psíquica (HARVEY, 1992, p. 56).

Isso de fato se enquadra na preocupação pós-moderna com o significante, e não com o significado, com a participação, a *performance* e o *happening*. O efeito desse colapso da cadeia significativa é reduzir a experiência a uma série de presentes puros e não relacionados no tempo. (HARVEY, 1992, p. 56-7, grifo do autor)

A sensação que o vídeo proporciona a Max Renn e a experiência ciberespacial a Allegra Geller demonstram que aquilo que importa, para eles, é o presente fragmentado e instável, muito embora procurem vivenciá-lo em estado de alienação, em um mundo simulado.

O discurso de Cronenberg em *Videodrome* e *eXistenZ* evidencia sua preocupação com a alteridade e com a coexistência de “pluralismo de mundos” da ficção pós-moderna, o que nos leva a considerar o conceito foucaultiano de *heterotopia*, que é a “coexistência,

---

<sup>8</sup> Posteriormente, esse gênero será estudado.

num espaço impossível”, de um “grande número de mundos possíveis fragmentários”, ou, mais simplesmente, “espaços incomensuráveis que são justapostos ou superpostos uns aos outros” (HARVEY, 1992, p. 52). Suas personagens estão imersos entre dois mundos díspares, movendo-se entre eles, sem saberem qual é a verdadeira realidade.

As identidades de Max Renn e Allegra Geller são desconstruídas e construídas interruptamente, à medida que eles se adentram nas suas experiências pessoais causadas pelo vídeo (*Videodrome*) ou pelo jogo virtual (*eXistenZ*), em detrimento de crescimento pessoal e sentimental. Isto nos leva

[...] a um dos temas mais em voga na teoria contemporânea, o da “morte” do próprio sujeito – o fim da mônada, do ego ou do indivíduo autônomo burguês – e a ênfase correlata, seja como um novo ideal moral, seja como descrição empírica, no *descentramento* do sujeito, ou psique, antes centrado. (JAMESON, 1997, p. 42, grifo do autor).

Podemos, finalmente, constatar que a pós-modernidade é um campo de conflitos que não podem ser ignorados, assim como o efêmero, a fragmentação, o descontínuo e o caótico que permeiam essa expressão cultural de época que se fez presente desde as últimas décadas do século XX, trazendo, do seu esteio, a formação de uma identidade fluida e mutável.

### **3 Dromocracia: a velocidade como processo social-histórico**

Paul Virilio, em *Velocidade e política* (1996), lançou os fundamentos da dromocracia<sup>9</sup> como vetor de compreensão da história e dos processos sociais e políticos. Seu pilar é a velocidade que, nesse caso, foi retirada do campo das ciências exatas e inserida no terreno das ciências humanas e sociais. Ao ligá-la ao campo bélico, o sociólogo francês concluiu que velocidade e guerra fazem partes do um mesmo processo, considerando que o domínio do espaço e o sentido do tempo se realizam por “ações de assalto e/ou proteção, de avanço ou de recuo, de abastecimento e de retaguarda” (TRIVINHO, 2007, p. 46). Ao lado dessa assertiva, é preciso atentar que, todos os vetores de dromocratização da existência estão vinculados com a histórica das técnicas e da tecnologia de realizações da guerra.

---

<sup>9</sup> *Dromos*, prefixo grego que significa rapidez (TRIVINHO, 2007, p. 45-6)

Essa relação e suas manifestações fenomenológicas não podem ser concebidas sem a violência, concreta ou simbólica. Trata-se, sobretudo, de uma nova idéia, que não nasce mais do enfrentamento direto, mas da avaliação da quantidade de movimento e da verificação permanente de sua eficácia dinâmica. A velocidade, portanto, não se restringe apenas ao deslocamento, mas corrobora para a construção de uma nova existência, o que leva Virilio a conceituar a dromocracia sob a ótica da “organização sociotécnica que, a cada época, define a vida humana” (TRIVINHO, 2007, p. 46).

Se, na atualidade, o mundo está contraído, levando-nos a entrar em contato com toda a superfície do globo, é preciso considerar que os suportes cinéticos que operacionalizaram tal conjuntura foram gerados nas sociedades primitivas, que fizeram do dorso feminino seu veículo metabólico. É a mulher, no nomadismo tribal, que desempenha o papel de esposa logística, mãe da guerra e do caminho, ao carregar os pertences domésticos, enquanto o homem buscava o alimento pela caça e participava da guerra (TRIVINHO, 2007, p. 52-3).

A velocidade foi condição *sine qua non* para as conquistas do território, do mar e, finalmente, do ar. Isso nos leva a considerar que, desde os primórdios da civilização, a velocidade vai se afirmando como vetor e valor, o que implica, segundo Trivinho, “a dromocratização progressista da vida humana” (2007, p. 54).

A partir do final do século XIX, com o advento dos meios eletrônicos de comunicação e sua proliferação comercial, o espectro eletromagnético foi introduzido na cultura, trazendo, no seu esteio, o tempo real e a desterritorialização. Se a vitória cinética sobre o território foi uma permanente busca da humanidade, na atual conjuntura, essa alcança seu ponto limite. O tempo *live*, configurado no telégrafo elétrico, no telefone, no rádio e na televisão, assim como o tempo *online*, representado pelo microcomputador e pelas redes interativas, são vetores de aceleração temporal e contração espacial que, por sua vez, ampliam a consciência individual. A atuação bélica se processa por meio de imagens e de sons, estendendo-se à vida cotidiana (TRIVINHO, 2007, p. 55-6).

Possuindo infovias diferenciadas, quanto aos objetivos de alcance, tanto os meios de transporte quanto os meios de comunicação têm relações epistemológicas entre si. Ambos partilham de “um mesmo fundamento”: são “elementos estruturais de vetorização sociodromológica da existência”. Se o veículo de transporte funciona como meio específico de comunicação entre dois pontos geográficos, “o meio de comunicação, propriamente dito é um veículo de transporte de “coisas” espectrais, próprias do plano

simbólico da cultura.” Isso implica que fazem parte da “constante dromológica do progresso civilizatório” (TRIVINHO, 2007, p. 57).

Considerando que os *media* de massa solidificaram no social o “*sprit du temps* dromocrático” (TRIVINHO, 2007, p. 63), a expressão maior desse processo foi concretizada pelos computadores pessoais e redes interativas, que ciberespacializaram o mundo e abrangeram todos os setores da vida humana. Na cibercultura, sob o comportamento interativo homem/máquina, a velocidade adentrou no cotidiano.

Na atual conjuntura, a mais alta velocidade, ou seja, a velocidade da luz, se materializa tanto na interface televisiva, como no monitor computacional. É mister considerar que o espaço real, vivido e concreto, é suplantado pela tele-realidade, pelos trajetos eletromagnéticos.

De fato, se tudo o que aparece na luz *aparece na velocidade*, constante universal, se a velocidade não serve somente, como se acreditava até então, ao deslocamento, ao transporte, se a velocidade serve principalmente *para ver*, para conceber a realidade dos fatos, é absolutamente necessário “pôr na luz” tanto a duração quanto o espaço; todas as durações, [...], como propõe atualmente a física em tornar tripla a noção, até então binária, de *intervalo*: intervalo do tipo ‘espaço’ (signo negativo), intervalo do tipo “tempo” (signo positivo) são conhecidos e, finalmente, o q é novo: *intervalo do tipo ‘luz’* (signo nulo). (VIRILIO, 1994, p. 102, grifo do autor).

A instantaneidade da interface, característica dos veículos audiovisual e computacional, os quais são denominados por Virilio de tecnologias *extra-veiculares* - proporcionam a perda de mobilidade corporal -, neutraliza as distâncias do globo terrestre e abole o tempo cronológico. Se a sociedade, no final do século XIX e início do século XX, assistiu ao advento do automóvel, que significava dinamicidade, o último século proporcionou a chegada de meios de locomoção contraditórios - os apetrechos eletrônicos de comunicação - por unir a mais alta velocidade (a velocidade da luz) e a estaticidade. Representam, portanto, o motor da energia cinética que, hodiernamente, instituem a *distância/velocidade* através das imagens eletrônicas e do povoamento do ciberespaço. Ao substituir nossas deslocamentos físicos e prolongamento da inércia domiciliar, acarretam, por sua vez, o triunfo do sedentarismo (VIRILIO, 1993b, p. 23 et.seq.).

O *corpus* de nosso estudo, *Videodrome* e *eXistenZ*, proporciona um amplo campo de estudo, sob a ótica da dromocracia e as suas manifestações fenomenológicas na sociedade contemporânea. Remetemos, portanto, ao capítulo 3 da nossa Dissertação: *Videodrome* e *eXistenZ*: metáforas da dromocracia.

## 4 Cibercultura

A partir do último quartel do século passado, como consequência da aceleração na indústria interativa e do surgimento do computador pessoal, a onipresença da técnica se fez sentir em todos os setores societários e, conseqüentemente, na vida humana. A cibercultura,<sup>10</sup> como nova expressão cultural, fez-se presente como fenômeno global e diuturno.

A cibercultura está implicada em tudo o que de mais socialmente importante vem à luz no mundo contemporâneo, na medida em que todos os objetos, procedimentos e processos doravante predominantes dependem, em alguma medida, da matriz informática da tecnologia. (TRIVINHO, 2001a, p. 60).

Apesar das manifestações técnicas que permeiam a contemporaneidade, sociólogos e historiadores atribuem que o seu surgimento coincide com a origem do homem. Porém o pensamento renascentista, ao colocar o homem como centro do universo, desencadeou o nascimento da ciência moderna e da tecnologia que culminou na Revolução Industrial, iniciada no século XVIII.

A partir desse marco histórico, mudanças se operacionalizaram na sociedade como consequência de fatores como a industrialização, a mecanização e o crescimento urbano que, somados a invenção do motor a vapor e da eletricidade, propiciaram a implementação dos elementos estruturais da sociedade de informação e, no seu esteio, os princípios básicos do computador. Desse modo, podemos vislumbrar que uma sociedade movida pela técnica não só se anunciava, mas se fazia presente, configurada por um novo *modus vivendi* que, na atualidade, se faz sentir em nível global.

Se no Renascimento o “ser humano era o sujeito da técnica e do conhecimento, das transformações da sociedade e do progresso histórico,” hodiernamente ele está “limitado em seu poder de alcance, não sendo mais que um apenso (entre outros) da tecnologia, um anexo produtivo requerido para a diversificação e sofisticação contínua dos sistemas maquínicos” (TRIVINHO, 2001a, p. 56).

Kurt Vonnegut (1969, p. 19-20, apud KUMAR, 1997, p. 20), ao analisar a inserção da técnica na sociedade e na cultura, considera a importância do impacto causado por três

Revoluções Industriais. A primeira desvalorizou o trabalho muscular; a segunda, o trabalho mental de rotina. Ambas foram revoluções em energia, baseadas no vapor e na eletricidade. A terceira, por sua vez, estava no meio ao processo de desvalorizar o pensamento humano – “o trabalho mental autêntico”. Essa reviravolta esteve em gestação por mais de um século, manifestando-se inicialmente no telégrafo elétrico, no telefone, no gramofone, no cinema, no rádio e na televisão. Porém o seu ponto culminante é o computador, que desempenha funções da mente humana.

É possível constatar, portanto, que a cibercultura é consequência da relação entre a sociedade e a cultura contemporâneas, que estão imersas nas várias manifestações da técnica. Seu advento data da década de 1950, com o surgimento da informática e da cibernética,<sup>11</sup> que originaram o ciberespaço, cuja origem se baseia na teoria cibernética de Norbert Wiener (1948), a qual engloba a mente, o corpo humano e o mundo das máquinas. Para ele, um corpo está aquém de um mero receptor e acumulador de energia e mais para uma rede comunicacional baseada na recepção e troca de sinais no tempo e no espaço. Procurando unir a teoria da comunicação com a teoria do controle, chegou à conclusão que a informação, a mensagem e *feedback*, que facilitam o controle e a comunicação, tornam-se aspectos-chave das máquinas e dos organismos (SANTAELLA, 2003, p. 98).

O surgimento do microcomputador e seu estabelecimento, nos anos 1970, e a propagação da internet nas décadas de 1980 e 1990 são resultados de três processos independentes, que permitiram o seu desenvolvimento e a sua popularização. Segundo Castells, são eles:

[...] as exigências da economia por flexibilidade administrativa e por globalização do capital, da produção e do comércio; as demandas da sociedade, em que os valores da liberdade individual e da comunicação aberta tornam-se supremos; os avanços na computação e nas telecomunicações possibilitados pela revolução da microeletrônica. (1999, p. 8).

Como consequência, o ciberespaço se estabelece como novo meio de comunicação, que “surge da interconexão mundial dos computadores,” abrigando o “universo oceânico de informações” e os seres humanos que o navegam (LÉVY, 2005, p. 17).

---

<sup>10</sup> “A raiz *ciber* tem origem no grego *kubernets* (a arte de controle, da pilotagem, do governo)”. (FRANCO, 2006, p. 13).

<sup>11</sup> “A palavra *cibernética* é da autoria de Norbert Wiener”. (SANTAELLA, 2003, p. 97).

O contexto cibercultural, que propaga a co-presença e a interação, concretizadas na desterritorialização e no tempo real, é complementado por outra tendência, inerente às redes planetárias, a virtualização.

Para Lévy, o virtual é uma nova modalidade de *ser*, cuja compreensão é facilitada se considerarmos o processo que leva a ele: a *virtualização*. O pensador, ao tomar uma acepção filosófica, conclui que é virtual “aquilo que existe apenas em potência e não em ato”, ou melhor, que se realiza antes da concretização efetiva ou formal (a árvore está virtualmente presente no grão), não dá conta da virtualização. Passa, portanto, a utilizar a distinção de Gilles Deleuze em *Différence et répétition* entre “possível e virtual”. O possível já está construído e se realiza sem qualquer alteração, seja em sua determinação, seja em sua natureza. Portanto, a sua passagem para o real não exige nenhuma criatividade, desde que, como ele é real, só lhe falta a existência. Por outro lado, o virtual se distingue do atual porque não contém em si o real finalizado, conforme acontece no possível, mas um complexo de possibilidades que irão se manifestar de maneiras diversas, a depender do contexto que elas se apresentam (LÉVY, 1996, p. 15-6). Ao trazer a oposição de possível e real para atual e virtual, Lévy associa a esses últimos, a interação.

A virtualização não é uma desrealização (a transformação de uma realidade num conjunto de possíveis), mas uma mutação de identidade, um deslocamento do centro de gravidade ontológico do objeto considerado: em vez de se definir principalmente por sua atualidade (uma “solução”), a entidade passa a encontrar sua consistência essencial num campo problemático. Virtualizar uma entidade qualquer consiste em descobrir uma questão geral à qual ela se relaciona, em fazer mutar a entidade em direção a essa interrogação e em redefinir a atualidade de partida como resposta a uma questão particular. (LÉVY, 1996, p. 17-8).

Segundo Allegra Geller, a game designer de *eXistenZ*: “O mundo dos jogos é um tipo de êxtase. Muito embora as pessoas sejam programadas para aceitar tão pouco, as possibilidades que lhes serão apresentadas são grandes”,<sup>12</sup> demonstrando que levará os jogadores a uma representação imersiva multi-sensorial.

Na diegese, é palpável o nomadismo tecnológico a que são submetidos os participantes. Confinados em um espaço delimitado no mundo real, teletransportam-se para situações e lugares inusitados no mundo virtual. É o resultado do processo de atualização, efetivado pela interação da máquina com o humano.

---

<sup>12</sup> Fala em *eXistenZ* (CRONENBERG, 1999).

A história da tecnologia nos mostra que os usuários são os principais produtores do objeto técnico, adaptando-o a seus usos e valores. Desde o fim do último milênio, o homem vive, cada vez mais, fora de si mesmo. Sua percepção do mundo, no que diz respeito à consciência do tempo, da velocidade e dos espaços exteriores, foi ampliada pelos apetrechos eletrônicos, que o permitem vivenciar realidades, antes não experimentadas, ao criar novos planos de existência.

[...] a cibercultura dá forma a um novo tipo de universal: o universal sem totalidade. E, repetimos, trata-se ainda de um universal, acompanhado de todas as ressonâncias possíveis de serem encontradas com a filosofia das luzes, uma vez que possui uma relação profunda com a idéia de humanidade. Assim, o ciberespaço não engendra uma cultura do universal porque de fato está em toda parte, e sim porque sua forma ou sua idéia implicam de direito o conjunto dos seres humanos. (LÉVY, 2005, p. 119).

O que se pode apreender é que a civilização, na cibercultura, se encontra em estado e telepresença generalizada, ao formatar a comunicação interativa. Porém todos os processos envolvidos na cibercultura, na área da comunicação ou na área do conhecimento, não irão substituir os anteriores.

irão, por um lado, influenciá-los e, por outro, forçá-los a encontrar seu “nicho” específico dentro da nova ecologia cognitiva. O resultado global será (já é!) uma complexificação e uma reorganização da economia das informações, dos conhecimentos e das obras. (LÉVY, 2005, p. 218-19).

## **5 Acoplamento entre ser humano e máquina**

É fato incontroverso que, na atualidade, todos os espaços da vida cotidiana foram invadidos por artefatos tecnológicos que promovem mudanças radicais nas práticas sociais e no contexto do imaginário. Essa explosão da técnica proporcionou a caducidade da noção de oposição entre homem e máquina e, ao relevar a sua integração, aproximou-os nos termos de uma completa simbiose, construindo, portanto, um novo referencial no que diz respeito a essa relação, gerando o mito do ciborgue.

Para Moscovici, o homem, em nenhuma fase da sua evolução, dependeu apenas do orgânico ou do instintivo. “A sociedade se constituiu na sua independência em relação à natureza”. Se o homem e a sociedade se formaram no processo de artificialização do

mundo, a ciborguização da contemporaneidade é a continuação da saída do homem da natureza para “construir uma segunda ordem artificial” (LEMOS, 2002, p. 178).

O artificial, longe do que imaginamos no senso comum, é profundamente humano. Isto posto, a dicotomia entre o artificial e o natural perde sentido e a questão do cyborg pode ser colocada como estrutural da própria humanidade e como característica inegável da cibercultura. É nessa perspectiva que deveremos pensar a ciborguização da cultura contemporânea. (LEMOS, 2002, p. 179).

Já Cardoso (1997) se contrapõe a Lemos, ao levantar a questão da noção de simbiose orgânico-maquínico como fenômeno recente.

[...] ao olharmos para trás no tempo para concluir que o homem pré-histórico já era um Cyborgue, estaremos fazendo uma leitura da história de modo “reverso”, partindo da realidade atual e aplicando a noção, recentemente produzida para dar conta de um fenômeno atual, a tempos imemoriais, quando as contingências técnicas e culturais eram outras. (p. 113).

Embora os autores acima citados tenham pontos de vistas díspares quanto à ciborguização, é inegável sua concordância sobre o acoplamento ser humano/máquina como produto de uma cultura baseada na técnica.

O neologismo *ciborg* (**cib**-ernético mais **org**-anismo) foi inventado por Manfred E. Clynes e Nathan S. Kline, em 1960, para designar os sistemas homem-máquina auto-regulativos, quando aplicavam a teoria de controle cibernético aos problemas que as viagens espaciais impingiam sobre a neurofisiologia do corpo humano. (THOMAS, 1996, p. 35, apud SANTAELLA, 2003, p. 183, grifo da autora).

Em decorrência da pesquisa médica do programa espacial norte-americano, “o ciborgue foi proposto como uma solução para as alterações das funções corporais, ao se acomodarem a ambientes diversos” (TOMAS, 1996, p. 35, apud SANTAELLA, 2003, p. 185).

Nas últimas décadas do século XX, devido à profusão de equipamentos baseados no princípio da informação, da comunicação e da miniaturização, o mito do ciborgue ressurgiu na cibercultura, decorrente da relação íntima entre o orgânico e o eletrônico, que tem sido denominado por vários estudiosos como “pós-humano”.<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup> “Com uma publicação sob o título de *A condição pós-humana*, o artista inglês Robert Pepperell (1995), emprega o termo pós-humano tanto para se referir ao fato de que nossa visão daquilo que constitui o ser humano está passando por profundas transformações, quanto para apontar para a convergência geral dos organismos com as tecnologias até o ponto de se tornarem indistinguíveis. Para ele, essas tecnologias

Se esse híbrido invade o imaginário de uma sociedade voltada para a técnica. É preciso ressaltar que, desde a Antiguidade, seres artificiais fazem parte do fantástico cultural: Galatéia, criada por Pigmaleão, as estátuas vivas de Dédalo, o Golem da tradição judaica e os homúnculos de Paracelso. Na Idade Média, os autônomos artificiais e, no século XX, os robôs, andróides e ciborgues.

Nos relatos mitológicos, os primeiros desses seres vieram ao mundo pelo ato divino; ou é o sopro vital que anima o barro, ou o nome de Deus escrito e colocado na boca do Golem, ou a desgraça elétrica do Dr. Frankenstein, ou o amor pela Eva Futura de Villiers de *L'Isle-Adam*. Já os autônomos são animados pela força da mecânica, pelos paradigmas newtonianos de energia, força, movimento, regularidade. Eles não são mais a vida que se infiltra no artifício, mas a vida simulada em movimentos mecânicos, ficando presos, para sempre, nas garras de suas polias e engrenagens. Por sua vez, o imaginário do robô nos propõe seres dotados de alguma inteligência mas que, diferentemente do humano, mantêm uma fronteira de delimitação entre o artificial e o natural bem nítida, simbolizando a prisão, o confinamento (LEMOS, 2002, p. 181-2).

O mito do ciborgue aparece para lembrar que nos transformamos em seres híbridos, devido à conexão imposta pela técnica, através das micro-máquinas, das redes digitais e da realidade virtual. A situação atual já não permite mais distinguir onde termina o homem e começa a máquina.

Donna Haraway, em seu ensaio *Manifesto Ciborgue* (2000), publicado pela primeira vez em 1985, usa a figura do ciborgue como metáfora das transformações políticas e sociais provocadas pela tecnologia, que dilui as fronteiras entre orgânico e inorgânico, cultura e natureza, animal e humano. Argumenta a ruptura com o marxismo, o feminismo radical e os movimentos sociais que fracassaram por serem construídos em estruturas de classe, gênero e raça. Para ela, hoje, somos todos ciborgues, por esta ficção mapear nossa realidade social e corporal.

Um ciborgue é um organismo cibernético, um híbrido de máquina e organismo, uma criatura de realidade social e também uma criatura de ficção. Realidade social significa relações sociais vividas, significa nossa construção política mais importante, significa uma ficção capaz de mudar o mundo. (HARAWAY, 2000, p. 40).

---

pós-humanas são: realidade virtual (RV), comunicação global, protética e nanotecnologia, redes neurais, algoritmos genéticos, manipulação genética e vida artificial”. (SANTAELLA, 2003, p. 192).

Para a ensaísta, as fronteiras, no que diz respeito ao masculino e ao feminino, estão borradas. *eXistenZ* nos mostra a construção de um novo corpo ao ser instalado o “bioport” em Ted Pikul.

É como se ele perdesse a virgindade do corpo humano para o corpo máquina, assim como a passagem para outra natureza, a feminilizada. A penetração é executada pela personagem feminina no corpo da personagem masculina, que aqui é a parte virgem e passiva, demonstrando um visível propósito de apagamento de papéis sexuais tradicionais. (COELHO; VIEIRA, 2004).

Como os conceitos e os discursos têm base histórica, é necessário pensar no contexto sociocultural que o termo ciborgue foi criado, respondendo por um momento específico, particularmente quando nos defrontamos com a pluralidade de apetrechos que envolvem o cenário tecnológico, criando novos ambientes comunicacionais.

A ficção científica, tanto literária como cinematográfica, é pródiga em explorar esses seres híbridos. David Cronenberg, tanto em *Videodrome*, como em *eXistenZ*, se apropriou da relação homem e máquina para compor suas personagens.

Max Renn (*Videodrome*) representa o indivíduo da cultura de massa que, ao se envolver com a projeção de um vídeo, sofre alterações em seu psiquismo e em seu físico. As imagens bizarras e surreais demonstram o acoplamento homem/máquina. O aparelho televisivo ganha vida e a tela, onde se encontra sua namorada (uma enorme boca em *close-up*) interage com ele, através de um beijo, ou transforma-se em uma enorme mão, na qual está uma arma. O videocassete, aos poucos, modifica sua aparência, de um objeto confeccionado em plástico transforma-se em um pedaço de carne. No corpo da personagem, aparece uma abertura em forma de vagina na altura do estômago, através da qual ele guarda e saca o vídeo ou um revólver, sendo que esse último, a partir de determinado momento da película, passa a ser a extensão de seu braço. Max representa o animal tecnológico que O’Blivion, o criador de *Videodrome*, considerava a fase seguinte na evolução do homem.

A nova realidade, proporcionada pelo vídeo e pela televisão, chega até o personagem sem distância do objeto. É o tautismo<sup>14</sup> (SFEZ, 1994), desempenhando seu

---

<sup>14</sup> “Tautismo é um neologismo criado por Lucien Sfez, É a contração de dois termos. Autismo e tautológico. Autismo, doença do auto fechamento em que o indivíduo não sente a necessidade de comunicar o seu pensamento a outrem nem de se adequar ao dos outros; seus únicos interesses são os da satisfação orgânica ou lúdica. Clama-se tautológica toda proposição idêntica cujo sujeito e cujo predicado são um único e mesmo conceito, ou ainda, segundo Wittgenstein, toda proposição complexa que permanece verdadeira em virtude apenas de sua forma, qualquer que seja o valor de verdades das proposições que a compõem. O tautismo é um autismo tecnológico”. (SFEZ, 1994, p. 78).

papel de gerador de apreensão da realidade que, entre as suas características, encontra-se a indissociabilidade entre o humano e o aparelho tecnológico e a sua construção pela simulação.

Por outro lado, Debord (1997, p. 21), ao analisar os efeitos da cultura de massa, chega à conclusão de que “o espetáculo não é o conjunto de imagens, mas uma relação entre pessoas, mediada por imagens”. Para ele, é o espetáculo “uma arma sutil e cruel do capitalismo avançado, cuja função na sociedade seria a produção contínua da alienação e da opressão” (LEMOS, 2002, p. 187). Tal argumentação está retratada em *Videodrome*, não só pelos pronunciamentos de O’Blivion, mas também por Brian Convex, o empresário que quer fazer com que o vídeo seja amplamente divulgado pelas emissoras televisivas, o que resultaria no domínio completo da mente dos telespectadores.

Cronenberg demonstra a ciborguização que a cultura de massa promove, particularmente através do poder emanado pela televisão. Lemos denomina esse tipo de acoplamento de “ciborgue interpretativo que se constitui pela influência dos *massa media*, coagido que é pelo poder da televisão e do cinema”. Assim, seríamos todos esse tipo de ciborgue, como consequência dos efeitos produzidos pela sociedade do espetáculo, que nos domina e nos transforma em “pura programação tecnológica” (2002, p. 187).

Em *eXistenZ*, o acoplamento ser humano/maquínico acontece por intermédio da interface de um jogo virtual que, ao ser telecarregado pelos jogadores, entra no sistema nervoso central, transportando-os, simultaneamente, da realidade para a virtualidade. Para tal empreitada, eles devem estar equipados de “bioports”, uma espécie de tomada enxertada diretamente na base de sua coluna vertebral, que permite a ligação dos corpos físicos com os consoles de jogo, que são alimentados por seus sistemas nervosos. Há também o “umbycord”, um cordão de conexão, em forma de Y, que se parece com um cordão umbilical: torcido, translúcido, com vasos sanguíneos à superfície.

O próprio *game* já é uma alegoria do ciborgue, por ser constituído de material orgânico e inorgânico. O “game-pod” pode ser considerado um ser vivo, fabricado com carne orgânica, DNA e órgão sintéticos, possuindo uma protuberância que lembra um mamilo que, ao ser acionado, desencadeia todo o processo de virtualização. Esse centro de controle, além de ser susceptível a doenças virais, incide diretamente sobre a memória e ansiedades dos jogadores. Sua criadora, Allegra Geller, tem por ele uma relação de afetividade e de carinho. “O corpo aqui não é apenas uma figura retórica, ele é essencial ao funcionamento autônomo de uma tecno-paisagem virtual, inclusive em processo de interação com outros corpos” (COELHO; VIEIRA, 2004).

Os jogadores de *eXistenZ*, assim como os usuários das redes, são “netciborgues. O ciberespaço por onde transitam é um corpo-rede na forma de um grande hipertexto simbiótico, em um ambiente digital das redes eletrônicas que se apresenta como auto-organizante, hipercomplexo e vivo”. J. de Rosnay analisa-o sob o conceito de Cibionte, ou seja, “uma entidade ciborgue formada pelos nossos neurônios e as redes de circulação de informações digitais” (LEMOS, 2002, p. 188).

O Cybionte é [...] um organismo, uma forma emergente da simbiose entre a cibernética e o biológico, um corpo-rede, um cérebro planetário formado pelo cérebro humano, computadores e redes. O Cybionte é “*um organismo planetário único, a forma mais avançada de um cérebro planetário em vias de constituição.*” (ROSNEY, s/d, p. 146, apud LEMOS, 2002, p. 188, grifo do autor).

O homem simbiótico, ou netciborgue, está “conectado biologicamente ao cérebro planetário do Cybionte” (ROSNEY, s/d, p. 315, apud LEMOS, 2002, p. 188). Considerando que o ciberespaço é um imenso corpo sem órgãos, um corpo-rede cybiônico. Ele é plural, rizomático, aberto e não centralizado, possibilitando aos usuários assumirem diversas configurações de gênero, ficando evidente o processo de ciborguização. Livre de todos os constrangimentos físicos, o corpo torna-se puro símbolo digital, conforme o cineasta demonstra em *eXistenZ*.

O discurso de Cronenberg nos leva a considerar que as novas tecnologias da comunicação, sejam elas provenientes da cultura dos *mass media* ou da cibecultura, ao proporcionar a interação do ser humano com a máquina, fizeram ressurgir o mito do ciborgue. O invólucro físico, que determina os limites espaciais da experiência, foi desnaturalizado pela noção do corpo plugado que, ao ser equipado por sensores, interfaces e aparatos tecnológicos, teve amplificado suas capacidades sensoriais e cognitivas. Isso comprova que, na contemporaneidade, é o modo com que se expressa a relação entre cultura e natureza que, desde os primórdios da civilização, evidenciaram que, como entidades puras, elas não existem.

## 5.1 Tecnologia e subjetividade

O ser humano, no seu processo evolutivo, procurou harmonizar o artificial (*tekhné*) e o natural (*phusis*). Ao adaptar órgãos que estavam destinados à respiração e à digestão para desempenhar outras funções, o *homo sapiens* fez uso da tecnologia para desenvolver a função articulatória da fala. Assim, foi possível a instauração da sociabilidade e a estruturação da cultura. Manifestações outras, tais como os desenhos nas grutas, as danças, os cantos, os rituais, os jogos e, mais tarde, o aparecimento da escrita, foram essenciais para que o psiquismo humano se desenvolvesse.

Outras necessidades, exigidas pelo aparecimento das sociedades organizadas, contribuíram para que novos mecanismos tivessem de ser desenvolvidos, não só para satisfazer mas também para tornar o ser humano apto a conviver com as modificações culturais que se apresentavam. Porém a partir da Revolução Industrial foram postas em circulação “máquinas que amplificaram e estenderam os sentidos, particularmente a visão e a audição. As máquinas sensórias povoaram o mundo de imagens e sons, saturando a biosfera de réplicas do visível e audível” (SANTAELLA, 2003, p. 222).

No último quartel do século passado, máquinas inteligentes invadiram a cotidianidade, processando informações e executando ações. Os computadores que, no seu esteio, deram acesso ao ciberespaço, engendraram o humano nas redes planetárias, transformando o corpo físico em espectro, pela interatividade e imersão em universos simulados.

Funcionando como próteses, as técnicas não são estranhas ao corpo por dilatarem as capacidades sensórias e cognitivas, muito embora tornem mais complexa a visão de mundo. Desse modo, nenhuma reflexão sobre a cultura contemporânea, particularmente quando se toma a influência e a inserção da tecnologia em todos os setores societários, pode deixar de avaliar o seu impacto sobre a subjetividade do ser humano. Nessa conjuntura, é impossível não considerarmos a influência dos *media*, sejam eles eletrônicos ou *online*.

Se, por muitos séculos, o *cogito* cartesiano foi a base filosófica do pensamento ocidental, a racionalidade da técnica, que já se fazia presente desde os tempos primevos, ganhou proeminência a partir do último quartel do século XX, tornando-se um processo existencial do ser humano, transformando o sujeito racional, em um homem, que tende a viver em simbiose com a máquina.

Baudrillard, em *Simulacros e simulações* (1991), argumenta que o mundo, como conseqüência desse processo comunicacional produzido pelos aparelhos sensórios, tornou-se um mundo de simulação, por gerar modelos de um real sem origem ou realidade, o

hiper-real, no qual o imaginário e o real, o verdadeiro e o falso se confundem. O mundo da simulação é um mundo de simulacros, de imagens, onde se pode viver com a idéia de verdade alterada, conforme demonstram as alucinações de Max em *Videodrome*, provenientes de um processo em que a televisão que se dissolve na vida, e a vida se dissolve na televisão, como produto da sua indução, da sua infiltração e da sua violência ilegível.

A personagem da película acima mencionada, assim como o discurso metafórico que a perpassa, também podem ser enquadrados no tautismo, que não vai de encontro aos pressupostos de Baudrillard (1991) no que diz respeito ao simulacro. Pelo contrário, vem reforçar a construção de uma nova subjetividade que tem, como pano de fundo, a sociedade do espetáculo nas práticas midiáticas. Para o autor, a televisão toma a realidade representada por uma realidade expressa, o representado pelo representante. Assim, o emissor, prefigurado no vídeo (realidade de segundo grau) e Max (realidade de terceiro grau), formam uma única e mesma realidade (realidade de primeiro grau), que se confundem em um circuito fechado de mensagens, sem que possa haver nenhuma fonte do real fora desse.

Por outro lado, a subjetividade na cibercultura está ligada à conexão dialética entre o humano e suas expressões tecnológicas, que promovem alterações da realidade e da subjetividade, conforme está retratado em *eXistenZ*. Pela virtualização – que também é um simulacro – ou da simbiose com a máquina, o corpo físico passa ser um objeto secundário, transmigrando como espectro nas redes, enquanto a mente possibilita a reconstrução de ambientes e identidades. “O sujeito passa a ser *criador* de si mesmo; demiurgo que produz não apenas novos mundo e seres, mas que também pode se recriar indefinidamente” (FELINTO, 2005, p. 48, grifo do autor).

*Videodrome* e *eXistenZ* são filmes que indicam a posição do sujeito na era eletrônica, seja como interface da tecnologia com o ser humano, seja como as novas formas ontológicas que redefinem uma outra realidade, a realidade virtual. A nova subjetividade é chamada por Scott Bukatman de *identidade terminal* e é definida como “uma ansiedade contemporânea que provém de uma possibilidade palpável do fim do sujeito e o surgimento de uma nova individualidade construída nas telas do computador ou da televisão” (COELHO; VIEIRA, 2004).

O homem da sociedade técnica, ao ter acesso a realidades antes não experimentadas, construídas pela realidade virtual, não possui suas emoções centradas apenas na sua interioridade. Os modos de perceber o mundo, a consciência do tempo, a velocidade e os

espaços exteriores, que não correspondem aos mesmos experienciados nos ambientes eletrônicos, foram ampliados e alterados pelas tecnologias. Desde o final do século passado, ele está constantemente estimulado por objetos estranhos e separados de seu corpo que funcionam como próteses eletrônicas. É inegável que a sua simbiose com a máquina o faz perceber, pela sensibilidade, que o mundo está em constante mutação.

## 6 Religião e tecnologia

Desde a Grécia antiga, o universo do imaginário cultural tem sido impregnado por mitos e imagens e, na cibercultura, estudiosos chegaram à conclusão de que está existindo uma conexão mítico-religiosa entre o homem e o aparato tecnológico que se insere no cotidiano.

Muito embora religião e ciência pertençam a campos opostos e irreconciliáveis, na cultura da técnica é inegável o comportamento abstrativo do usuário frente ao acesso do mundo virtual, levando-o ao culto da máquina, o que implica a submissão do humano a ela. É, nesse contexto, que a noção de transcendência<sup>15</sup> encontra eco no discurso cibercultural.

As fantasias de superação dos limites corporais, da ubiqüidade das subjetividades tecnológicas ou da digitalização do *self*, entre outras, apontam para um desejo de fuga, de escape do tempo e do espaço presentes, mas desejo também de controle, de manipulação da realidade, de domínio sobre si e o mundo. (FELINTO, 2003, p. 25).

Se a superação dos limites do humano sempre esteve ligada à máquina, a noção de transcendência sempre esteve associada ao projeto tecnológico, sendo imaginada “como forma de aperfeiçoar o homem, aproximando-o progressivamente de Deus” (FELINTO, 2005, p. 8). Porém, na atualidade, com as possibilidades das tecnologias digitais, o imaginário está povoado de “credos, filosofias, sacerdotes e cultos próprios, o que nos leva a considerar que o entusiasmo pela internet se desenrola dentro de uma ambiente que

---

<sup>15</sup> A transcendência, como componente do imaginário cibercultural, é tratada por Erick Felinto em *Transhumanismo e mito: notas sobre o culto do ciborgue* (ver Referências Bibliográficas).

parece verdadeiramente com o de uma nova religiosidade” (BRETON, 2000, p. 6, apud FELINTO, 2005, p. 8).

O ciberespaço, ao apagar as fronteiras entre o espaço e o tempo, cria um mundo paralelo. A agregação social, a circulação de informação e a memória coletiva constroem um universo sagrado, que contém traços esotéricos do hermetismo<sup>16</sup> e do gnosticismo.<sup>17</sup>

O hermetismo se caracteriza pela busca do conhecimento secreto, que visava organizar o conhecimento “através de uma arte da memória”, consistindo “na criação espaços imaginários”, onde a recuperação das informações se dava por um percurso, também imaginário, entre as partes desse labirinto (LEMOS, 2002, p. 139). Como um universo mágico, as redes planetárias estão povoadas de imagens e rituais desconhecidos, ou melhor, símbolos secretos que, ao serem conhecidos, permitem que os usuários tenham acesso a um programa digital.

Por outro lado, a atribuição de uma visão gnóstica à cibercultura é devido a esse movimento filosófico-religioso ter, em sua visão cosmológica, uma idéia de fragmentação e universalidade, que pode ser comparada as comunicações *online*. O Gnosticismo orientou-se para um ideal de sabedoria e de sagrado, caracterizado pelo “conhecimento perfeito”, como meio de iluminação, que compreendia o nível mais elevado de Deus e das coisas divinas, e da fusão com a verdade última e suprema. Seu tema de fundo é o da unidade divina, que tende a dividir-se e a fragmentar-se em um mundo disperso, na deteriorada condição do espaço e do tempo. A sua meta, enquanto religião, era recuperar o processo da queda e da dispersão e, assim, reintegrar o homem ao divino, ou seja, a Unidade da qual todo o cosmo se originou (ADRIANI, 1988, p. 110).

Analogicamente, o ciberespaço – sua estrutura rizomática e hipertextual –, a dissolução das fronteiras espaço/tempo, a comunicação todos-todos e a busca de informações evocam os fundamentos da gnose, que nos chega como uma tecnologia do espírito.

Desse modo, tecnologia e religião se reconciliam na cultura contemporânea, muito embora sejam seculares suas conexões. Porém elas nunca se apresentaram tão fortes como na contemporaneidade, quando os aparelhos tecnológicos deixaram de ser extensões do ser

---

<sup>16</sup> O hermetismo consiste em uma doutrina ligada ao gnosticismo, surgida no Egito, no séc. I, atribuída ao deus Thot, chamado pelos gregos de Hermes Trismegisto, e formada, principalmente, pela associação de elementos doutrinários orientais e neoplatônicos. Cristalizou-se num ensinamento secreto em que se misturam filosofia e alquimia

<sup>17</sup> *Gnosticismo* deriva de *gnosis*, palavra grega que significa “conhecimento”. (ADRIANI, 1988, p. 110).

humano (McLuhan) e passaram a funcionar como meios de ultrapassar as condições humanas.

Como se tratam eminentemente de tecnologias da informação, e como essas tecnologias sugerem o rompimento dos limites tradicionais da consciência humana, pode-se falar em extensões da mente e do *self*: “ao criar uma nova interface entre o *self*, o outro e o mundo além, as tecnologias da mídia tornam-se parte do *self*, do outro e do mundo além”. (DAVIS, 1998, p. 4 apud FELINTO, 2005, p. 35, grifo do autor).

Dentro do espaço místico que engendra o ciberespaço, encerra-se um rito de passagem para os novos cidadãos da cibercultura, quando o tomamos como uma fronteira entre a “era industrial à pós-industrial, da modernidade dos átomos à pós-modernidade dos *bits*, como diria Negroponte”. É o local onde, diariamente, se realiza a passagem do “espaço físico e analógico ao espaço digital sem fronteiras”. Estar plugado ao apetrecho tecnológico “significa, mesmo que simbolicamente, a passagem da modernidade (onde o espaço é esculpido pelo tempo) à pós-modernidade (onde o tempo comprime o espaço); de um social marcado pelo indivíduo autônomo e isolado ao coletivo tribal e digital” (LEMOS, 2002, p. 141-2).

Como todo lugar sagrado, o ciberespaço acolhe um tempo sagrado, o tempo real, o que lhe dá um caráter de reencatamento, de hierofania que, para Eliade

[...] é a manifestação do sagrado, que está implícito em todas as religiões, desde as mais primitivas. Como o espaço não é homogêneo, esse se traduz para o homem religioso na experiência de alcançar um espaço sagrado, único e real, que permite com que ele crie um mundo, no qual viva realmente, [...] (1981, p. 15).

Lemos (2002, p. 143) retoma o argumento sobre religiosidade do pensador italiano sobre o tempo sagrado, presente na estrutura do mito, que é “repetitivo e fixa determinada memória coletiva.” Por não ser um “tempo linear e progressivo da história, mas o tempo de conexões, aqui e agora,” que é similar ao tempo real, configura, assim, o acesso às redes planetárias de informação. Portanto, “um tempo presenteísta”, correspondente ao que, na contemporaneidade, compreende-se, socialmente, como presente.

Os computadores nos submetem, pelo uso de uma máquina imagética, escriturística e hiperconectada, à experiências reveladoras de “um outro mundo em pleno cotidiano.” Ao nos conectarmos, ficamos absorvidos, sem nos darmos conta do tempo cronológico. Lemos (2002, p. 143) explica que “essa prática liga-se ao antiqüíssimo desejo de ubiquidade,” que nos leva ao “sentimento de participar de uma manifestação sagrada, de aderir a outra

realidade” e de estar em “um espaço distinto daquele por onde circulamos,” o que implica a realidade virtual.

Por outras palavras, Trivinho trata da hierofania ao se referir a tecnologia como religião. Para o autor

[...] o hipostasiamento materializador das habilidades técnicas humanas em forma de objetos técnicos, projetando as aspirações humanas para o ente criador e a obliteração da razão crítica para todo o processo no qual o ser humano se encontra submergido, leva-o ao culto e a sua subordinação à máquina.(2001a, p. 83).

Essas considerações sobre a conexão entre tecnologia e religião são pródigas no imaginário cultural da cibercultura. A cinematografia contemporânea, particularmente a ficção científica, tem explorado esse tema, o que implica que, posteriormente, tomaremos nosso *corpus*, visando uma análise mais detalhada. Remetemos, portanto, ao capítulo IV desta dissertação: Discurso mítico religioso em *Videodrome* e *eXistenZ*.

A seguir iremos nos deter no cinema, como meio de comunicação de massa e difusor cultural, da ficção científica contemporânea e dos postulados de C. S. Peirce.

## II - Comunicação, cinema e signo

*Como representação de uma representação viva, o cinema convida-nos a refletir sobre o imaginário da realidade e a realidade do imaginário.*

Edgar Morin

A origem do cinema, segundo Barbero (1997), se encontra no melodrama, tipo de espetáculo popular nascido nas barracas de feira, que procurava retratar os conflitos sociais, ao mesmo tempo em que buscava entreter e impressionar o público com jogos de mecânica e de ilusão ótica. Pouco a pouco, ao processar adaptações narrativas, esse gênero se reescreveu no folhetim que, por sua vez, foi reinventado no music-hall para, finalmente, dar origem a “magia” que hoje, através da técnica, emana da tela cinematográfica, imobilizando grandes massas e estimulando a participação do espectador.

O autor, acima citado, postula que esse tipo de teatro popular foi fundamental para o embasamento cinematográfico, no que diz respeito, entre outros fatores, ao funcionamento narrativo e cenográfico, à construção das exigências morais, aos arquétipos míticos e à eficácia ideológica. Mais do que um gênero, pode-se dizer que, durante muitos anos, o melodrama foi a própria essência do cinema, configurando seu horizonte estético e político. Esse fator foi um dos motivos primordiais para que o cinema, no seu nascedouro, obtivesse grande sucesso popular e desprezo por parte das elites, que o classificava como uma forma vulgar de estética.

Embora tenha sido considerada uma invenção “sem futuro” por Louis Lumière (1896), as condições sociais de época do seu surgimento propiciaram que ele se firmasse como meio de entretenimento a partir do final do século XIX. Todavia, um dos principais

fatores que o impulsionou e propiciou a sua consolidação, como meio de comunicação de massa, foi o encantamento, proporcionado pela sala escura, que levava os espectadores a uma plenitude na identificação com o que se processava na tela, através da representação e da fusão do personagem com o ator. Muito embora os intelectuais do século XIX atribuíssem ao cinema a função de “registro” documental, tal como acontece na fotografia, “o novo sistema de expressão, ao ganhar forma industrial, impôs-se esmagadoramente como território das manhas do imaginário, mantendo-o fiel aos seus ancestrais mágico pré-industriais” (MACHADO, 1997, p. 24).

Nesse movimento, que reconciliava a arte com o *sensorium* das massas, estas eram incorporadas a uma nova experiência de subjetividade: “O desejo de viver sua vida, quer dizer, de viver seus sonhos e sonhar sua vida [...]. O aburguesamento do imaginário cinematográfico corresponde a um aburguesamento da psicologia popular”. (MORIN, 1964, p. 23 apud BARBERO, 1997, p. 199, grifo do autor).

Para se compreender a difusão do cinema e sua empatia com as massas, é necessário nos reportarmos às teorias sociais de Georg Simmel, Siegfried Kracauer e Walter Benjamin (CHARNEY; SCHWARTZ, 2004) que encontraram uma outra concepção de modernidade que é a *neurológica*, decorrente da subjetividade do homem, que se viu exposto a uma nova intensidade de estimulação sensorial, devido à urbanidade moderna, marcada pela rapidez, caoticidade, fragmentação e desorientação sensorial. Isso levou a uma crescente comercialização do suspense, ao lado de grande interesse pelos entretenimentos populares, o que correspondeu à nova estrutura da vida diária. Houve, portanto, uma conexão entre o sensacionalismo e a modernidade, favorecendo uma transposição do hiperestímulo para o entretenimento popular.

Benjamin em um ensaio sobre Baudelaire, afirmava que o cinema correspondia a mudanças profundas no aparelho perceptivo – mudanças experimentadas, em escala individual, pelo homem na rua, no tráfego da cidade grande e, em escala histórica, por qualquer cidadão (SINGER, 2004, p. 115). Essa afirmação colabora com o pressuposto de que o organismo humano foi forçado a se adaptar com o mundo que caminhava aceleradamente diante das mudanças ocorridas e o condicionou a uma nova necessidade por estímulos através do entretenimento, já que a vida moderna reclamava esse comportamento sensorial.

[...] o cinema não apenas representou o epítome de um novo estágio na ascensão do visual como discurso social e cultural, mas também em

consideração o enorme apelo do cinema em relação à “mobilização estrutural do olhar – que transmuda a traumática reviravolta das coordenadas temporais e espaciais não só em prazer visual, mas também em uma “*flânerie* por algum outro lugar e algum outro tempo imaginário. (HANSEN, 2004, p. 406, grifo do autor).

A história do cinema nos mostra que grande parte das produções cinematográficas entrou nas normas capitalistas, desde que grandes investidores da indústria fílmica preteriram “a arte” em prol de uma maior rentabilidade. Porém ao desenvolver e aperfeiçoar a narrativa ficcional e o intenso poder de exercitar o imaginário, esse pôde ser reconhecido como arte e experiência estética, tendo como matéria de expressão a imagem figurativa em movimento, que propiciou ao objeto uma significação além de sua simples representação, operacionalizando, por sua vez, o encontro desse meio de comunicação com a narrativa.

Nessa conjuntura, é preciso nos reportamos a Aumont (2002, p. 90), que argumenta a vinculação de qualquer objeto

[...] com a sociedade na qual é reconhecível por uma gama de valores dos quais é representante, tornando-se um iniciador de discurso ficcional, ao tentar recriar em torno dele o universo social ao qual pertence. Desse modo, qualquer figuração, qualquer representação chama a narração, mesmo embrionária, pelo peso do sistema social ao qual o representado pertence e por sua ostentação.

Essa proposição nos leva a considerar que a escolha do *corpus*, ou seja, as duas produções cinematográficas, *Videodrome* e *eXistenZ*, foi devido a sua representação de época. Muito embora elas estejam incluídas no gênero de ficção científica contemporânea,<sup>1</sup> são veículos que reproduzem um período social e as articulações que se processam no seu contexto como configurações de um sistema, que englobam as transformações que os meios eletrônicos de comunicação operacionalizaram na sociedade.

Só por meio do jogo complexo das correspondências, das inversões e dos afastamentos entre, por um lado, a organização e a conduta da representação cinematográfica e, por outro, a realidade social tal como o historiador pode reconstituir, é que esse objetivo pode ser atingido. (AUMONT, 2002, p. 97).

David Cronenberg, cineasta canadense, é diretor e roteirista de *Videodrome* e *eXistenZ*. Sua cenografia é, no mínimo, perturbadora. Seus filmes, mesmo os menos conhecidos, jamais deixam de expressar algo fora do comum, diferenciando-os das demais

---

<sup>1</sup> Em seguida, trataremos desse tema.

obras similares em seu gênero e despertando as mais distintas reações. Procurando geralmente focar a tricotomia corpo, mente e máquina, explora a crise da coerência humana, a alteração de identidade diante das transformações impostas pela contemporaneidade, e a introdução das novas tecnologias na vida cotidiana. Essa preocupação já é demonstrada em produções anteriores como *Scanners: sua mente pode destruir* (1981), *A mosca* (1986), *Gêmeos: mórbida semelhança* (1983) ou *Crash: estranhos prazeres* (1996).

O espaço narrativo nos filmes de Cronenberg produz uma complexa função metafórica na medida em que a expressão ou o desejo do corpo são espacializados e interpelados pelas forças do espetáculo num jogo dialético de prazer e repulsa e numa tendência quase que obsessiva em querer ver e mostrar aberrações, anomalias, cortes, feridas, reentrâncias e vísceras. No texto cronenberguiano a ênfase está na figuração do corpo como local de conflito psico-sexual, social e político. (COELHO; VIEIRA, 2004)

Em entrevista a Tirard (2006, p. 164-6), Cronenberg argumenta que, no princípio de sua carreira, o cinema era apenas um passatempo, até o dia em que escreveu um roteiro que uma produtora canadense queria comprar de qualquer maneira. Esse acontecimento o fez se dar conta que não poderia suportar a idéia de que esse fosse filmado por outra pessoa. O episódio decidiu sua trajetória cinematográfica. Muito embora conceitue o cinema como linguagem – que é a base de toda comunicação – essa não pode existir sem uma gramática, devido à relação dos signos com as coisas existentes. Porém, por haver certa flexibilidade na sua estrutura, o seu papel como cineasta, é encontrar, para cada plano, o equilíbrio ideal entre o que é esperado, o que é necessário e o que é excitante.

O diretor canadense tem consciência que é um cineasta marginal, conforme se posicionou a Oliver Stone, ao declarar sua opção em não produzir filmes hollywoodianos. O tamanho de seu público lhe basta amplamente. Pensa, inclusive, que, tendo a capacidade de decidir previamente qual será o seu espectador, isso influencia obrigatoriamente a linguagem cinematográfica que deverá utilizar (TIRARD, 2006, p. 196).

As películas que compõem o nosso *corpus* realçam as transformações socioculturais originárias dos *media* e da relação ser humano e apetrechos tecnológicos presentes na contemporaneidade que, por sua vez, geram o apagamento de fronteiras entre tempo/espaço, homem/máquina e real/imaginário. Tanto em *Videodrome* como em *eXistenZ* o diretor, ao fundir corpo e máquina, parece fazer uma analogia a Marshall McLuhan, ao situar o objeto como extensão orgânica ou na faculdade do meio em se tornar

o próprio significado que, por sua vez, se tornam a significação do sistema onde estão inseridos.

Na relação entre *Videodrome* e *eXistenZ*, Chris Rodley argumenta que enquanto “o primeiro enfoca a natureza da invasão do espectador passivo perpetrada pelo próprio cinema, o segundo trata da invasão do cinema pelo espectador interativo. Essa interatividade configura-se a partir da necessidade de produção de sentido” (1999, apud COELHO; VIEIRA, 2004). Para Burdeau, “é o cinema, por sua própria natureza, que mais promove o apagamento das diferenças entre os mundos real e virtual de *eXistenZ* ao colocá-los no mesmo nível, ao mesmo tempo em que registra e representa, da mesma maneira, as duas dimensões” (1999, apud COELHO; VIEIRA, 2004).

Considerando o cinema como invenção tecnológica no campo das comunicações, é inegável o desempenho de seu papel como mediador, trazendo para o espectador a impressão de realidade. Através de um processo, ao mesmo tempo perceptivo e afetivo de “participação”, esse fenômeno, que encerra conseqüências ligadas à estética, encontra seus fundamentos na área da psicologia. Ao se desligar do mundo real, o espectador ainda tem que cumprir uma “transferência de realidade”, que implica uma atividade afetiva, perceptiva e intelectual, cujo impulso inicial só pode ser dado por um espetáculo parecido com o mundo real. Esse sentimento de credibilidade vale tanto para os filmes fantásticos ou maravilhosos, como para os filmes “realistas”. Uma obra fantástica ou maravilhosa, só é fantástica ou maravilhosa se convencer. Por outro lado, a eficácia do irrealismo provém do fato de que, tal qualidade, aparece como atualizada e apresenta-se com a aparência de acontecimento, e não como ilustração de algum processo extraordinário que tivesse simplesmente sido “inventado” (METZ, 1972, p. 16-25).

Ao conceituar os meios de comunicação, Peirce os fez como signo, mas tomando-os como mediação abstrata. Para ele, “quanto mais abstrato for o meio, mas ele desempenhará o papel de mediador, o que o faz determinar ou influenciar o interpretante, transportando a emanção do objeto sobre a mente interpretadora” (cf. MS 634: 24). A função abstrata do signo como meio de comunicação inclui, também, o seu funcionamento como veículo, pois para agir como mediação ou meio de comunicação o signo tem de estar corporificado num veículo sensível ou forma expressiva.

Por um signo quero dizer qualquer coisa, real ou fictícia, q é capaz de estar numa forma sensível, é aplicável a algo diferente dele, que já é conhecido, e que é capaz de ser interpretado em outro signo, que chamo de seu Interpretante, de modo a comunicar algo sobre o objeto que pode não ter sido previamente conhecido. (MS 654: 7).

Santaella, ao analisar o cinema, enfatiza que sua extraordinária contribuição como meio de comunicação é devida ao “processo de semiose entre o espectador, a tela e a inter-relação de códigos,” que se encontra implícita na linguagem cinematográfica. A autora cita, inclusive, Eisenstein como um dos primeiros a perceber que esse absorve diversos códigos pictóricos, recria normas do teatro Kabuki e, nos processos de montagem, se vale do modelo ideogrâmico. Devido a plasticidade e diversidade de linguagens que, este meio de comunicação de massa encerra, pode-se dizer que o cinema constitui “uma língua síntese de pintura, fotografia, teatro, além do som, música e linguagem verbal e gestual.” Todos esses atributos interagem, constantemente, em uma hierarquia “de modo que a cada instante um código domina sobre outros, para ser, logo a seguir, dominado por outros, e assim sucessivamente” (1996, p. 46-7).

Assim, é possível constatar, no que diz respeito ao fator semiótico das mensagens produzidas pelos *media*, ao se organizar no entrecruzamento e na inter-relação de diferentes códigos e de processos sígnicos diversos, compõem estruturas de natureza híbrida, conforme se encontram demonstradas em *Videodrome* e *eXistenZ*.<sup>2</sup>

## 1 Ficção científica na contemporaneidade: presente sem futuro

Definir ficção científica (FC) é tarefa árdua, mesmo para aqueles que se debruçam sobre o tema, devido à grande quantidade de subgêneros e temas que ela abarca, sendo ela própria considerada um subgênero. Para Robert A. Heinlein,

A FC deve ser compreendida como uma especulação realista sobre eventos em um futuro possível, solidamente baseados em conhecimentos do mundo real, sejam eles referentes ao passado ou futuro, referentes ao entendimento da natureza e do significado de métodos científicos (BUKATMAN, [s.d.], tradução nossa).

Já o ensaísta Kingsley Amis, em *L'univers de la science fiction*, a conceitua da seguinte maneira:

---

<sup>2</sup> Neste capítulo, faremos uma análise semiótica de nosso *corpus*.

É uma narrativa que trata de situações que não poderiam se apresentar no mundo que conhecemos, mas cuja existência se funda sobre a hipótese de uma inovação qualquer, de origem humana ou extraterrestre, no domínio da ciência ou da tecnologia, ou melhor, da pseudociência ou da pseudotecnologia. (SODRÉ, 1973, p. 7).

Conforme podemos perceber, embora os conceitos sejam provenientes de autores diferentes, ambos arrolam conteúdos temáticos semelhantes. Definir o que vem a ser ou não ficção e se essa é científica não é um simples problema da literatura em si, mas da própria realidade. Por não termos como ter certeza da *realidade* de tudo a nossa volta, não podemos, de fato, garantir se muitas coisas são de fato possíveis ou não.

Apesar da surpresa e da novidade características de obras desse gênero, particularmente no que diz respeito às fantasias tecnocientíficas, é preciso considerar as condições histórico-ideológicas de época que propiciam seu surgimento, que se materializam na impossibilidade de preencher as configurações e reproduções do mundo real e, por outro lado, na possibilidade de antecipar realidades.

Do ponto de vista histórico, sua origem se encontra nos relatos mitológicos, o que comprova que seu aparecimento está ligado à narrativa literária. Na Idade da Razão, foi impulsionada como consequência do desenvolvimento da ciência. Porém, no início do século XIX, o livro *Frankenstein*, de Mary Shelley, ajudou sobremaneira a definir a forma do romance de ficção científica, sendo essa considerada a primeira obra do gênero. É a primeira história na qual a matéria inerte é animada por procedimentos científicos, demonstrando que o discurso aí existente já apresentava a tecnologia como experiência histórica. Sem dúvida, a Revolução Industrial e o surgimento da eletricidade, do telégrafo e a modernização dos transportes foram fatores que, de certo modo, propiciaram que escritores como Julio Verne e H. G. Wells criassem um corpo de trabalho que se tornou popular em vários seguimentos da sociedade, como também criaram bases para a FC contemporânea. Desse modo, juntam-se “duas posturas vividas como opostas: a liberdade da ficção, classicamente associada à não-verdade, ao falso, ao não verdadeiro, e o rigor da ciência, o solo celebrado dos enunciados verdadeiros” (TUCHERMAN, 2004).

Entretanto, seu desabrochar se deu em 1926 com a publicação por Gernsback da revista *Amazing Stories*, cujo projeto estava baseado na divulgação científica e, nos seus primórdios, reeditava obras de H.G. Wells e Abraham Merrit. Posteriormente, colaboradores provenientes de diversos setores do conhecimento técnico-científico incitaram os leitores em torno de plausibilidade científica de seus devaneios.

A ciência de que fala a FC não passa de uma alucinação ideológica. É uma espécie de reencaminhamento mental no qual se julga o objeto técnico-científico a partir de seus usos ou suas conseqüências, operando-se uma conversão do *logos* ao *mythos*. (SODRÉ, 1973, p. 38, grifo do autor).

Muito embora utilize elementos mágicos, religiosos e sobrenaturais nos seus relatos, há sempre pelo menos um elemento (enredo, personagem, contexto, entre outros) apoiado no imaginário técnico-científico: viagens espaciais, surgimento de seres extraterrestres, monstros fantásticos, histórias sobre viagens no tempo, aventuras em planetas distantes, novas tecnologias de transporte (balões e submarinos), máquinas inteligentes e experimentos biológicos com animais e homens, entre outros temas.

Se tomarmos como parâmetro as produções da década de 1950, concluiremos que a visão de futuro que elas apresentavam estavam centradas na própria tecnologia, como meio de destruir ou salvar o planeta ou a humanidade. Já as que foram concebidas a partir dos anos 1970 deixaram de mostrar a viagem interplanetária, o disco-voador e outras galáxias, enfim, tudo o que poderia significar futuro, que mobilizava a imaginação enquanto retrato de um porvir promissor ou terrível, “tornando-se iconografia. Emblemas de um futuro do passado” (PEIXOTO, 1993, p. 81).

Entretanto, o desenvolvimento técnico-científico que permeou o último século, ao lado da cibernética e do crescente acoplamento homem/máquina, contribuiu para que a FC, na contemporaneidade, ganhasse contornos de realidade, ao optar pela dissolução das fronteiras entre orgânico e inorgânico, natural e artificial, como também ao “esmaecer os limites entre ciências humanas, sociais e naturais, dando às suas narrativas o caráter múltiplo da experiência” (OLIVEIRA, [s.d.]).

As máquinas automatizadas, os ambientes plastificados e os *gadgets* parecem irremediavelmente superados na era da eletrônica. Suas formas amplas e aerodinâmicas, sugerindo espaços e movimentos, pertencem à época das viagens. Símbolos modernos do futuro, já soa monumentos de um mundo em desaparecimento. Tal como os antigos parques de diversão. Resquícios de um sonho de automação e mobilidade infinitas. Aquilo que nasceu como projeção do novo se tornou logo obsoleto. Estas imagens agora remetem ao passado, a uma utopia q virou nostalgia, carregada do lirismo de um futuro jamais realizado. (PEIXOTO, 1993, p. 80-1, grifo do autor).

É imprescindível, portanto, nos reportamos a Edgar Franco (2006, p. 107), que traça os três princípios básicos que norteiam a FC:

a) “Interdisciplinaridade & transdisciplinaridade”

A FC na contemporaneidade, por envolver nas suas narrativas experiências humanas e as modificações científicas e tecnológicas que perpassam a época, torna-se,

assim, uma das vias “para o estabelecimento de uma síntese de conceitos, fruto de campos diferenciados de conhecimento.”

b) “Visões utópicas & distópicas do futuro”

As narrativas do gênero FC, desde os seus primórdios, foram marcadas por visões futuristas tanto utópicas, quanto distópicas. Desde “autores clássicos, como H. G. Wells e Julio Verne, passando por importantes nomes da FC *new wave* como P. K. Dick e chegando ao Cyberpunk de William Gibson e Bruce Sterling.”

c) “Caráter antecipatório”

Visões futurísticas contidas nas narrativas da FC, nas múltiplas mídias, tornaram-se realidade. Podemos citar, como exemplo:

[...] o submarino nuclear antecipado por Julio Verne, passando pelo satélite geoestacionário previsto por Arthur Clarke e chegando ao ciberespaço de Gibson. Esse caráter antecipatório tem como base o chamado “deslocamento conceitual” que, segundo P. K. Dick, é a essência da FC. (FRANCO, 2006, p. 107).

Para se compreender o que seja “deslocamento conceitual”, é necessário considerar que a ficção contida nas narrativas, sejam elas literárias, sejam elas cinematográficas, não tem como objetivo “antecipar nossa chegada a outras galáxias, ou prever contatos com alienígenas, ou ainda apontar quando desenvolveremos a tecnologia que possibilitará a criação de seres artificiais inteligentes e afetivos.” Sua proposta reside em uma reflexão que abarca o impulso humano em fazer tais coisas e as conseqüências que esses feitos trariam para a humanidade e a biosfera. Assim, elabora-se mundos virtuais que nada mais são do que simulacros literários e cinematográficos do potencial da tecnociência (FRANCO, 2006, p. 90).

Nesse contexto, os meios eletrônicos de comunicação de massa contribuíram para conectar o imaginário popular com mundos e criaturas fantásticas e que, a partir dos anos 70, do século passado, a cibercultura proporcionou a convivência com criaturas híbridas, mundos paralelos e possíveis (ciberespaço, realidade virtual e inteligência artificial), que parecem produtos da FC. Essas imbricações contaminam o universo desse gênero e, na atualidade, as produções, seja no âmbito da literatura, seja no âmbito dos audiovisuais (séries televisivas e produções cinematográficas), tendem a refletir esses fenômenos próprios de uma cultura de época.

A ficção científica, na pós-modernidade, tem demonstrado temas que evocam um futuro próximo, ou um *presente sem futuro* o qual Nelson Brissac denomina “uma idéia de

futuro como passado” (1988 apud FELINTO, 2002, p. 27). Essas conceituações retratam um período no qual as utopias contidas nas metanarrativas deixaram de existir, e a fragmentação está presente não só no campo societário como também na personalidade humana. Como consequência, o futuro aparece na FC contemporânea “como passado, não como possibilidade efetiva de porvir, mas *imagerie* e simulação” (PEIXOTO, 1993, p. 75, grifo do autor).

A ficção científica é o presente. Nós vivemos em uma sociedade de ficção científica, e não me refiro apenas à tendência da sociedade de ser cercar de aparelhos de alta tecnologia. [...] a projeção do futuro, outrora o território do escritor de ficção científica, se transformou na modalidade dominante de pensamento. Esta é a influência da ficção científica no pensamento moderno. (MOORE, J. apud BIANCOLLY, A. [s.d.]).

Na atualidade, as produções cinematográficas de ficção científica têm retratado toda a complexidade cultural da contemporaneidade, permitindo ao espectador identificar o tempo em que está vivenciando. David Cronenberg demonstrou esse viés tanto em *Videodrome*, como em *eXistenZ*.

Apesar de a maioria dos filmes de FC na contemporaneidade explorarem temas que remetem a ciborgues, andróides e robôs, *Metrópolis* (1927) de Fritz Lang, já apresentava uma personagem com características de humanóide, meio máquina e meio mulher. Cronenberg, assim como Scott em *Blade Runner* (1982) e Verhoeven em *Robocop* (1987), entre outros, alegorizam o mito dos seres híbridos. Fugindo da tradicional concepção, que é a tônica nas duas produções citadas, quando o corpo maquínico fabricado é dotado de um cérebro pensante, o cineasta canadense nos mostra, através de Max Renn (*Videodrome*), o acoplamento ser humano/máquina como produto de uma simbiose da mente, corpo e máquina, cuja origem se encontra no poder e capacidade de persuasão dos *mass media* em uma cultura globalizada.

A interface com a máquina (TV) é o canal condutor de todo o processo de transformação, tornando-se, em determinado momento da película, um ser vivo, com pulsações. É o objeto tecnológico humanizado que, inclusive, tem capacidade para registrar o futuro, antes do próprio ato: o suicídio da personagem – no final da película – aparece na tela antes de ser concretizado. Acreditamos que o ciborgue retratado por Cronenberg seja uma paródia do postulado de McLuhan (2005) de que os meios de comunicação são extensões do homem.

A linguagem imagética, bizarra e surreal demonstra que o corpo de Max é um receptáculo das transformações mentais produzidas por um vídeo, *Videodrome*: o orifício em forma de vagina no estômago, local onde o personagem coloca e tira o revólver e o vídeo, a extremidade de um dos seus braços, que se transfigura em um revólver gosmento. Esse recurso é usado, também, em Harlan – a personagem que consegue a transmissão pirata do vídeo – que tem um dos seus braços alterado em uma banana de dinamite, a qual provoca sua morte, e Barry Convex que, na agonia final, tem seu cérebro exposto, o qual é uma massa esponjosa. O próprio vídeo-cassete metamorfoseia-se: de um simples apetrecho plástico torna-se um pedaço de carne, assim como a tela televisiva, que se transforma em uma mão, apontando um revólver para Max. Todas essas aberrações físicas levam o espectador a identificar a película como ficção científica, muito embora estejam plenos de significação no contexto da película, e sejam metáforas da sociedade de comunicação de massa.

Em *eXistenZ*, assim como em *Matrix* dos irmãos Wachovski, *Inteligência artificial*,<sup>3</sup> de Spielberg, embora sejam filmes cujos temas remetem à cibercultura, a alegoria do ciborgue, também, se faz presente. Tanto Neo – embora seja humano – de *Matrix*, como David – um robô – de *Inteligência artificial*, são seres em cuja vida a tecnologia desempenha papel crucial, seja lhes dando poderes inumanos (Neo), ou dotando a máquina de inteligência e sensibilidade (David). Porém o hibridismo que encontramos em *eXistenZ* está atrelado às senhas de acesso ao ciberespaço.<sup>4</sup> Enfatizando uma experiência virtual, o cineasta invoca um *presente futurístico* em *eXistenZ*.

Conforme Felinto (2002, p. 31), este “mitema” revela os anseios de uma cultura da qual se origina.

O progresso tecnológico e científico provocou alterações profundas no modo como o homem interage com seu ambiente e com seus pares. A própria noção de realidade, as certezas que a comunidade humana compartilhava em relação aos fundamentos do real, encontram-se abaladas pelas transformações tecnológicas. O conflito homem/máquina sempre foi um dos temas prediletos da FC. Agora, porém, ele adquire novas tonalidades e é representado na figura de heróis que partilham dois mundos. (FELINTO, 2002, p. 31).

Não basta ser humano, é preciso que Max Renn (*Videodrome*) e Allegra Geller (*eXistenZ*) participem, de algum modo, do mundo *inumano*.

---

<sup>3</sup> “O filme foi baseado no conto futurista *Supertoys last allsummer* [Superbrinquedos duram o verão todo], do escritor britânico Brian Aldiss, idealizado por Stanley Kubrick e produzido, roteirizado e dirigido por Steven Spielberg”. (QUINTANA, [s.d.]).

Habitantes de dois mundos, síntese do humano e do inumano, caminhante entre fronteiras, o herói da FC recente é um *monstrum* impuro, que carrega em seus corpos as bênçãos da humanidade e as maldições da alteridade. Essa alteridade, no caso, é encenada pela máquina (um *outro* por excelência). Diferentemente da ficção científica dos anos de 1940 e 1950, por exemplo, em que os heróis são puramente humanos (pensemos em Flash Gordon), a imaginação pós-moderna “percebeu” a inconveniência e mesmo a impossibilidade da pureza dos protagonistas. (FELINTO, 2002, p.32, grifo do autor).

É preciso, portanto, considerar que o cineasta sempre parece interessado na relação entre tecnologia e humanidade. Um horror e fascínio para com o corpo humano norteiam quase a totalidade da obra do diretor, que afirma: “para mim minhas obras são basicamente filosofia, uma discussão intelectual sobre a condição humana” e emenda, “a condição humana depende do corpo humano, é onde tudo começa para mim, não onde tudo termina” (CRONENBERG, 2001, apud FRANCO, 2006, p. 101). Esse posicionamento subsidia uma nova visão que ele traz, tanto em *Videodrome* como em *eXistenZ*, que é a de “nova carne”. No primeiro, essa representa uma nova existência em um mundo de hiper-realidade; no segundo, essa se concretiza em um novo corpo, com novos orifícios que permitem a conexão da máquina com os neurônios dos jogadores, transportando-os a uma nova realidade, a realidade virtual.

Cronenberg, assim como vários autores e cineastas que tratam da FC na atualidade, reproduz mundos virtuais sem renunciar à verossimilhança científica, o que demonstra

[...] a preocupação em sintonizar-se com a ciência e em projetá-la para um futuro próximo enquanto possibilidade, a fim de que seu público reflita sobre seus alcances, visto que a maior parte do contato das pessoas comuns com o conhecimento científico dá-se através da mediação do cinema ou da literatura. (QUINTANA, [s.d.]).

A relação entre as novas tecnologias e a FC tem sido um campo vasto, para mostrar existências, que se tornaram possíveis, comprovando que, no momento atual, cabe a este gênero a função de expressar a inquietação humana diante das novas possibilidades tecnológicas, que se incorporaram ao cotidiano, e que, a maioria das vezes, demonstram uma visão distópica de uma situação irreversível e diuturna, conforme se pode comprovar em *Videodrome* e *eXistenZ*.

Na contemporaneidade, a FC se tornou responsável pela difusão dos avanços no campo da ciência, refletindo as transformações sociais, culturais e tecnológicas. Embora

---

<sup>4</sup> O termo *ciberespaço* foi criado por William Gibson na novela de ficção científica *Neuromancer*.

possua um caráter visionário, ela pode ser considerada uma metáfora do presente. Ao privilegiar a consciência expandida pela conexão em rede, a presença de seres híbridos, a inteligência artificial, a existência de mundos paralelos, a visão teológica e divina do ciberespaço e o pós-humano, esse gênero rompeu as fronteiras que separavam a realidade da ficção.

## **2 Imagem tecnológica: construção de um paradigma antropológico e social**

Segundo Santaella e Nöth (2005, p. 157), o processo evolutivo da imagem, no que diz respeito a sua produção, está configurado em três paradigmas: o paradigma pré-fotográfico, o paradigma fotográfico e o paradigma pós-fotográfico. O primeiro diz respeito a todas as imagens artesanais, o que compreende as produzidas manualmente pela habilidade dos indivíduos, plasmando “o visível, a imaginação visual e o invisível em formas bi ou tridimensionais.” Inseridas nesse processo, encontramos as imagens na pedra, o desenho, a pintura, a gravura e a escultura. O segundo se refere a “todas as imagens produzidas por conexão dinâmica e captação física de fragmentos do mundo visível.” São imagens que, para seu registro, dependem de uma máquina, o que implica a presença de objetos reais preexistentes. Este paradigma nasceu com a fotografia e se estende ao cinema, TV, vídeo e holografia. O terceiro ou último paradigma diz respeito às imagens sintéticas ou infográficas, inteiramente calculadas por computação.

O uso da técnica nas imagens tem sua origem na *camara obscura*, popular no *Quattrocento*, que deu origem ao princípio ótico e que, na atualidade, encontramos nas imagens virtuais, remonta a Aristóteles, que observou, no interior de uma habitação escura, a imagem do sol em eclipse parcial, projetando-se no solo através de um pequeno orifício. No século XV, Leonardo da Vinci também serviu-se dela. Inclusive no *Codex Atlanticus* podemos encontrar várias referências ao seu uso. Porém foi Athanasius Kircher, um jesuíta e cientista alemão, que ampliou a utilização da câmera escura, quando em Roma mostrou, em uma igreja, aos fiéis assustados, com a primeira visão “viva” do inferno, através de uma câmera escura, acoplada em uma luz artificial interna e uma lente, que permitia a projeção de imagens desenhadas e ampliadas a uma determinada distância. Seguindo a

idéia da *Biblia Pauperum*,<sup>5</sup> fez de sua criação um poderoso argumento contra o pecado. Esse procedimento pode ser considerado como uma simulação e a experiência para uma realidade que poderíamos chamar de virtual (GIANETTI, 2005, p. 150-1).

A experiência simultânea e direta que os fiéis teriam de outro mundo (o inferno) até então não visualizado (aceito, porém ininteligível) poderia ter provocado uma sensação de imersão em outra realidade. [...] ainda que baseado na ilusão, o inferno visual de Kircher pretendia proporcional ao observador o *conhecimento do possível* (a existência virtual do mundo infernal). (GIANETTI, 2006, p. 151. grifo da autora).

As imagens estão cada vez mais abundantes e importantes em nossa sociedade, sejam elas audiovisuais (cinema, televisão) ou virtuais, o que implica que a informação visual é baseada em um sistema ótico capaz de localizar e interpretar os fenômenos luminosos que atingem os órgãos da visão. Porém a sua relação com o real, segundo Rudolf Arnheim tem relação com a seguinte tricotomia:

a) “Um valor de representação”, o que implica que “a imagem representativa é a que representa coisas concretas”.

b) “Um valor de símbolo”. quando “representa coisas abstratas,” ou melhor, o seu valor simbólico é “definido *pragmaticamente* pela aceitabilidade social dos símbolos representados”. É com base nesse conceito, que as imagens bizarras de *Videodrome* e *eXistenZ* são explicáveis para o espectador.

c) “Um valor de signo”, ao demandar uma imagem que “representa um conteúdo, cujos caracteres não são visualmente refletidos por ela” (placas de sinalização), “cujo significado visual tem uma relação totalmente arbitrária com seu significado”(1969, apud AUMONT, 2005, p. 78-9).

Como estamos tratando de produções cinematográficas, é válido mencionar a “impressão de realidade” que é inerente à imagem audiovisual do cinema. Nesse contexto, a figura do espectador adquire relevância. Sentado em uma sala escura, o espectador “não se sente nem incomodado nem agredido,” estando sempre predisposto a reagir, em nível psicológico, ao que vê. Christian Metz mostrou que esta reação é devida a “índices, tanto psicológicos como perceptivos, de realidade.” Embora esses fatores já estejam contidos na imagem fotográfica, no cinema, o movimento é fator de contato com a realidade.

---

<sup>5</sup> “*Biblia Pauperum* era uma tática muito difundida desde a Idade Média para aproximar os fiéis à palavra de Deus por meio do emprego de imagens, pois a grande maioria das pessoas na época era analfabeta” (GIANETTI, 2006, p. 151, grifo da autora).

Entretanto, deve-se acrescentar que tal fenômeno, de ordem emocional, é favorecido pela relativa imaterialidade, proporcionada pela imagem fílmica (AUMONT, 2005, p. 110).

É mister, entretanto, considerar a trajetória das fases da imagem, que vai da representação ao simulacro, as quais Baudrillard (MELO, 1988, p. 33) constrói três ordens. A primeira é a contrafação, ou simulacro naturalista que vai do Renascimento até a Revolução Industrial, que visa restituir uma natureza à imagem de Deus, podendo ser considerado uma metáfora da ordem clássica. A segunda corresponde à ordem da produção e à era industrial. São os simulacros produtivistas, que têm na lei mercantil o seu princípio de determinação. Finalmente, a terceira ordem, que é da era pós-industrial, encontramos os simulacros de simulação que se constroem a partir da lei estrutural do valor, ou seja, à luz do código e do modelo gerador.

Do ponto de vista das relações entre real e imaginário, Baudrillard faz uma correlação entre as três ordens de simulacro com a “utopia”, que corresponde à primeira, devido ao imaginário transcender o real; com a “ficção científica”, que corresponde à segunda, quando o imaginário é um prolongamento da esfera do real; finalmente, na terceira, há uma fusão entre o real e imaginário, emergindo a simulação “hiper-real” (MELO, 1988, p. 34). Esse último estágio pode ser traduzido nas palavras de O’Blivion:

“Acho que doses maciças do sinal de *Videodrome* criarão um novo desenvolvimento do cérebro humano que produzirá e controlará a alucinação a ponto de mudar a realidade humana. Afinal, não há nada real, além da nossa percepção da realidade, há? Você concorda, não é?”<sup>6</sup>

Como *Videodrome* e *eXistenZ* podem ser classificados como ficção científica, é necessário que nos detenhamos nos postulados de Baudrillard (1991, p. 151-8), para entender por que na contemporaneidade ela tem adquirido conotações de representação do real. É preciso considerar, entretanto, que o imaginário era a válvula de escape em um mundo dominado pelo princípio da realidade e que, na atualidade, é a simulação que rege o universo, deixando ao real o papel de utopia. Na presente época, com todo o território geográfico codificado e o universo em expansão (técnico, mental, cósmico) – tema constante da FC clássica –, passa a existir através de um forte elo de ligação entre ele e o progresso tecnológico, influenciando fortemente no imaginário coletivo. Tudo isso leva a considerar que não é mais possível fazer qualquer projeção ou extrapolação sobre o

---

<sup>6</sup> Fala em *Videodrome* (CRONENBERG, 1983).

encanto futurístico da ficção científica. O que encontramos nesse tipo de narrativa não é o real, nem o irreal, mas o hiper-real – um universo de simulação.

Em *Videodrome*, a televisão é um ponto chave para o desenvolvimento da história, muito embora um vídeo – *Videodrome* – seja o eixo da narrativa, provocando em Max Renn alucinações. As imagens desempenham, no filme, papel crucial, confrontando-nos com o papel do simulacro nos meios de comunicação, que utilizam, frequentemente, “estratégias miméticas de aproximação à percepção, à sinestesia ou à cognição” (GIANNETTI, 2006, p. 150).

O simulacro em *Videodrome* pode ser compreendido como simulação débil, na qual a informação transmitida opera ao nível da aparência e tenta reproduzir as percepções do tempo, do espaço, do meio, e do protagonista. Esse tipo é demonstrado quando Max entra em contato com as imagens televisivas do crédito do filme, de O’Blivion e de Nickie da tela do aparelho de TV e as transformações operacionalizadas nesse, as deformações no seu corpo e no vídeo cassete e a monstruosidade física de Barry Convex ao morrer. Pode-se dizer, portanto, que a simulação mimética se mantém adscrita ao tempo subjetivo do observador (Max). Entretanto, a cena em que a personagem (Max) coloca um capacete, é notório que esse lhe provoca uma noção de realidade aumentada, pois se sente acoplado ao mundo virtual e, portanto, imerso em um entorno artificial, o que caracteriza uma simulação forte. Nesse caso, “o princípio mimético é eclipsado, uma vez que a virtualidade (ou o potencial) torna-se mais iminente e não pretende representar a realidade, mas revelar-se como um modelo de realidade (peculiar),” segundo os argumentos de Giannetti<sup>7</sup> (2006, p. 150).

Em *eXistenZ*, encontramos os jogadores transportados a um mundo possível, em um processo onde o real não pode ser mais discernido do virtual pelos jogadores, embora sejam construções que dependem daqueles que atuam dentro destes dois universos, ou seja, os participantes, ou interatores. Considerando que o virtual é imaterial e não pode ser localizado como o real, que pode ser detectado no aqui e no agora, essa oposição se desfaz em determinados momentos, inclusive na produção cinematográfica que estamos considerando como objeto de análise. “A grande diferença que se interpola entre o real e o virtual é que no primeiro, o ambiente permite experimentar a realidade através de

---

<sup>7</sup> “Etimologicamente, o termo *mimesis*, proveniente do grego, significa, em sua origem, a capacidade de conseguir determinados efeitos por meio de gestos corporais. Simulação provém do latim e significa, a princípio, a criação de imagens que parecem idênticas à realidade”. (GIANNETTI, 2006, p. 150, grifo da autora).

acontecimentos fáticos, enquanto no virtual, esse se apresenta como um contexto de possibilidades” (GIANNETTI, 2006, p. 153).

[...] nossos critérios de realidade são socialmente vinculantes e obtidos a partir de experiências de caráter sociocultural, nas quais confluem condicionantes biológicos e psíquicos. Se a construção de uma realidade simulada se produzisse de forma biológica e sociocultural (por intermédio da comunicação e da interação com outros sujeitos, ou por meio de efeitos plurissensoriais), então o simulacro poderia ser experimentado como realidade. Estaríamos falando conseqüentemente, de uma superação da distância entre entorno, sujeitos e máquina, e da sincronicidade entre virtualidade e experiência da realidade. (GIANNETTI, 2006, p. 152).

Como o jogo virtual, *eXistenZ* tem como um dos seus atributos a imersão, sabemos que, nesse caso, a simulação é potencializada, já que corpo e mente compartilham o ciberespaço. Cronenberg mostra essa possibilidade ao internalizar as interfaces, tornando-as invisíveis, havendo, portanto, fusão entre o simulacro e a realidade. Com a pergunta no final do filme: “Ainda estamos no jogo?”,<sup>8</sup> o cineasta demonstra que os jogadores não estão conscientes se estão dentro ou fora da realidade virtual. Isso nos leva a considerar que os participantes não têm consciência do seu corpo físico – eles estão desmaterializados no ciberespaço – levando-os a não distinguir os dois mundos. Estão no que Giannette (2006, p. 146) denomina *simulacrum* (simulação forte).

Na cultura imagética, as imagens, as cenas, as representações e os textos culturais dos *media* oferecem uma enorme quantidade de posições de sujeito que, por sua vez, ajudam a estruturar a identidade individual que se apresenta extremamente instável, conforme se apresentam em *Videodrome* e *eXistenZ*. Por outro lado, projetam modelos sociais, formas de comportamento, além de comportarem engodos sutis que levam à identificação com certas identidades e à sua imitação, enquanto se evitam outras, o que nos leva a pensar nas várias possibilidades que elas oferecem.

A atitude contemplativa dos meios como a fotografia, o cinema, a pintura estão sendo gradativamente substituídas pela necessidade de manter uma relação com a imagem, interagindo com elas, formatando um novo conceito de realidade. Sua presença contundente no cotidiano, num processo irreversível de dissipação e regeneração nas telas eletrônicas, transforma o ser homem, que penetra na realidade ainda não experimentada por seu invólucro de carne. Isso nos leva a constatar que vivemos o mundo mais por imagens do que em confronto direto com o real.

### 3 Imagem fílmica e ação dos signos

A Revolução Industrial trouxe consigo não só a invenção dos *media*, como também a sua expansão, o que resultou no crescimento de linguagens e processos sígnicos que são transportados e transmitidos pelos meios de produção, transmissão e difusão eletrotécnicos que, desde então, procuram atingir as massas. Convém ressaltar que o rádio, o telégrafo, o cinema, a televisão etc., como veículos de comunicação, são vazios de sentidos sem as mensagens que neles se configuram.

O cinema tem como característica uma linguagem híbrida, por reunir não só visual, mas também o sonoro que, muitas vezes, não se faz presente através dos sons, mas da imagem em movimento, já que essa traz em si a lógica da sonoridade na sua sintaxe temporal, que se realiza na duração de planos, cortes, e ritmos e se presentifica nas seqüências. Como esse meio de comunicação de massa implica, geralmente, uma narrativa concretizada no roteiro, a verbalização se faz presente, mesmo no cinema mudo, implicando a linguagem verbal escrita, que difere dos diálogos dos personagens, que concretizam a linguagem verbal oral.

O cinema é classificado como meio de comunicação audiovisual. O som se concretiza na trilha sonora, ruído e falas dos personagens e a imagem personifica a visualidade. Porém o seu caráter discursivo verbal se faz presente nesse contexto, como requisito de sustentação da argumentação, que se materializa nos elementos anteriormente mencionados.

Santaella explicita que os meios audiovisuais manifestam, através da imagem em movimento, a semiose da sonoridade, tanto através do audível, como “nos movimentos, durações e ritmos de suas imagens”, que não trazem em si a carga sonora. Devido a essas variedades de expressões, eles apresentam dois ritmos que não se confundem. O primeiro diz respeito à história, ou melhor, aquilo que é narrado, que está atrelado à duração do “tempo real da projeção” e o tempo da narrativa que é o suporte do filme. Esses ajustamentos temporais são feitos através de “elipses, supressões, *flash backs* e avanços” que constituem “o ritmo da história filmada.” O segundo realiza-se na configuração do “tempo da duração nas tomadas”, nos “movimentos da câmera”, nos “planos e cortes”, nas “acelerações e desacelerações”, que vão configurando “ritmos puros das imagens em si

---

<sup>8</sup> Cf. fala do personagem “o chinês” em *eXistenZ*. (CRONENBERG, 1999).

mesmas” e que se “apresentam como contraparte no universo imagético”, sendo um dos aspectos mais “fundamentais da organização sonora” (2005, p. 387).

Devido ao cinema reunir o sonoro, a discursividade e a imagem, torna-se palpável a inter-relação de códigos e linguagens que esse encerra. Mas é através da imagem que se obtém o processo diegético cinematográfico. É preciso considerar, entretanto, que as mudanças na produção da imagem através dos séculos dizem respeito a processos técnicos ou meios de produção que vão caracterizar a maneira de se apreender o mundo e de como esse se apresenta a nós. A grande força geradora das modificações operacionalizadas nesse processo não reside apenas no aspecto material. O “processo de produção de linguagem, seja ela verbal, visual ou sonora”, demonstra a força interior do signo, “para produzir determinações no seu processo evolutivo, em uma espécie de tentativa ininterrupta e inatingível de toda e qualquer linguagem para superar seus limites” (SANTAELLA; NÖTH, 2005, p. 158).

O advento do cinema encontra-se na *câmera obscura* popular no *Quattrocento* que, ao se aperfeiçoar, tirou a mão do produtor na confecção da imagem, já que a captura desta passou a ser automática e a automatização de reprodução de seu original começou a se processar através do negativo. “A morfogênese do paradigma fotográfico repousa sobre técnicas óticas de formação da imagem a partir de uma emanção luminosa, que o cinema e o vídeo não vieram modificar, mas só levar à sua máxima eficácia” (SANTAELLA; NÖTH, 2005, p. 165).

A imagem cinematográfica é um processo de representação que ganha contornos abrangentes quanto ao objeto ou objetos de uma representação do signo que, para Peirce,

[...] pode ser: qualquer coisa existente conhecida, ou que se acredita que possa ter existido ou que venha a existir, ou uma coleção de tais coisas; como também uma qualidade conhecida, ou relação, ou fato. Ou algo de natureza geral, desejado, requerido, ou invariavelmente encontrável dentro de certa circunstância geral (SANTAELLA; NÖTH 2005, p. 160).

Assim, o objeto de uma representação pode ser qualquer coisa existente, receptível, apenas imaginável, ou mesmo não suscetível de ser imaginada (CP 2.232). Dentro desse pressuposto, qualquer produção cinematográfica, incluindo os filmes de ficção científica, pode ser estudada e analisada pela Teoria Geral dos Signos, de C. S. Peirce.

## A fenomenologia

C. S. Peirce, ao se debruçar sobre o estudo da experiência, chegou à conclusão de que todo pensamento se dá através de signos, sendo, portanto, passível de interpretação. Muito embora a filosofia tenha se ocupado na descoberta do que é verdadeiro, limita-se à verdade inserida na experiência comum, que se encontra aberta a todo homem a qualquer tempo. Cabe, portanto, a Fenomenologia, uma quase ciência, a função não só fornecer o fundamento observacional para o restante das disciplinas filosóficas, mas também de encontrar as categorias mais universais da experiência. Também denominada de Faneroscopia, seu objetivo reside na observação e categorização de fenômenos, que implica a categorização da experiência, ou seja, como as coisas aparecem à mente, independente de serem reais ou não.

Ao classificar as ciências, cuja última versão Peirce alcançou no começo do século XX, sua doutrina de categorias, desenvolvida desde 1867, passou a fazer parte da Fenomenologia, que é a primeira disciplina do seu edifício filosófico, seguida pelas Ciências Normativas e pela Metafísica. Estudando a experiência, chegou à conclusão de que a Fenomenologia preocupa-se com a aparência das coisas, do modo como a realidade é experienciada, considerando o fenômeno ou *phaneron* como “tudo aquilo que aparece à mente, seja ela meramente sonhada, imaginada, concebida, vislumbrada, alucinada...Um devaneio, um cheiro, uma idéia geral e abstrata da ciência. Enfim, qualquer coisa” (SANTAELLA, 2004b, p. 7)

Um estudo exaustivo do *phaneron* resultou uma doutrina das categorias que, ao longo de toda a obra de Peirce, fundamentou não só a filosofia, como também a ciência, existindo um consenso geral que seja essa, a mais original contribuição da sua obra. O que ele tentava realizar como sua nova lista de categorias – “Sobre uma nova lista de categorias” (1867) (CP 1.545-59) – era a descrição das concepções elementares e universais presentes à mente, quando qualquer coisa a ela se apresentasse, por pertencerem a todos os fenômenos. São elementares, porque constituem toda experiência, e universais, porque são necessárias a qualquer entendimento.

Segundo o método peirceano,

[...] são três os elementos universais presentes em todos os fenômenos: qualidade, relação e representação. Peirce chegou à conclusão de que a relação não pertence exclusivamente ao segundo elemento, fazendo parte do terceiro, ou melhor, da representação. Conseqüentemente, passou a nomear o segundo elemento de reação e se deu conta de que a representação é apenas uma face de uma categoria mais geral, que é aquela da mediação, substituindo aquela por esta. Mais tarde, adotou como terminologia genérica para suas categorias os nomes de primeiridade, secundidade e terceiridade. (SANTAELLA, [s.d.]).

Na primeiridade predomina uma qualidade de sentimento, onde não há fluxo temporal ou consciência do outro. É o modo de ser daquilo que é tal como ele é, sem referência a qualquer outra coisa. Está ligada às idéias de indeterminação, acaso, originalidade, potencialidade, espontaneidade, mônada. Já a secundidade compreende a existência de um outro e as idéias de força bruta, ação-reação, conflito, díade... Nesta relação dual há um “outro” (segundo em relação a um primeiro), porque este elemento provoca reação. A qualidade em potência que pertence a primeiridade, passa a se materializar e se atualizar em um singular (segundo). Finalmente, a terceiridade diz respeito às idéias de generalização, continuidade, crescimento, representação, mediação, tríade. É a categoria da inteligência, da percepção do fluxo temporal.

### **A ação dos signos**

Entre as inúmeras definições de signo, basear-nos-emos na seguinte que, segundo Santaella (1983, p. 78) é a mais completa.

Um signo intenta representar, em parte, pelo menos, um objeto que é, portanto, num certo sentido, a causa ou determinante do signo, mesmo que o signo represente o objeto falsamente. Mas dizer que ele representa seu objeto implica que ele afete uma mente de tal modo que, de certa maneira, determina, naquela mente, algo que é mediatamente devido ao objeto. Essa determinação da qual a causa imediata ou determinante é o signo e da qual a causa mediada é o objeto pode ser chamada de interpretante. (CP 6.347).

No signo, a relação triádica é concretizada no fundamento do signo, no objeto e no seu interpretante. Embora esses sejam termos técnicos, indicam as posições lógicas que os elementos tomam no processo de semiose: o fundamento do signo é um primeiro; o objeto, um segundo e o interpretante, um terceiro, o que implica que semiose é a ação do signo, na qual esses elementos se encontram intimamente e inseparavelmente conectados.

O fundamento é uma propriedade ou caráter ou aspecto do signo que o habilita a funcionar como tal. O objeto não é coisa, embora “coisa” possa ser objeto; é algo que está

ausente ao signo e que se faz presente a um possível intérprete graças à mediação do signo. O interpretante resulta do efeito que o signo produz em uma mente interpretativa, não necessariamente humana, já que uma máquina ou uma célula interpreta sinais. É um signo que interpreta o fundamento e que, através da interpretação, revela algo sobre o objeto ausente e que existe independente do signo.

Assim, é possível perceber que os três elementos que compõem o signo embasam a lógica das classificações. Por enquanto nos deteremos nas que dizem respeito à relação do signo consigo mesmo e com o objeto. É necessário, entretanto, mencionar que Peirce buscou, para tal, os aspectos formais, isto é gerais: sua mera qualidade, sua existência e seu caráter de lei.

Quanto à relação do signo consigo mesmo, esta se dá através de uma qualidade, de uma existência e de uma lei. Uma qualidade quando funciona como signo é um **quali-signo**, isto é, uma qualidade que é um signo. Quanto ao existente, pelo simples fato de existir já o faz um signo, pois passa a ocupar um lugar no tempo e no espaço, significando reação em relação a outros existentes. Por apontarem ao mesmo tempo para uma série de direções infinitas, cada uma destas passando a ser uma de suas referências possíveis em um campo infinito. Essa propriedade de existir e que dá o poder de funcionar como signo, é chamado de **sin-signo** (**sin** quer dizer singular). Já a propriedade da lei faz com que o singular se amolde à sua generalidade, recebendo da semiótica a denominação de **legi-signo** e o caso singular que se conforma com a generalidade seja chamado de réplica (grifo da autora).

Além das propriedades descritas acima, o signo também se relaciona como o seu objeto. Assim temos o **ícone**, o **índice** e o **símbolo**. Desta maneira, o signo que é um quali-signo, na sua relação com o objeto é um **ícone** que, por sua vez, representa um objeto por meio das qualidades que esse possui, exista ou não o objeto por ele representado. Justamente, por não estarem em dependência dos objetos que estão fora deles, os ícones possuem um grande poder de sugestão, o que consubstancia a proliferação das semelhanças no universo das qualidades. Ao por em relevo o aspecto do existencial de um signo, ou melhor, se o consideramos apenas como um **sin-signo**, enfatizamos o seu aspecto material e na relação com o objeto ele será um índice, já que a relação entre signo e objeto se processa de maneira direta, por ser uma relação de fato. Mas, tomando como parâmetro as propriedades de uma lei como fundamento de um signo, a ênfase se processa nos aspectos culturalmente convencionais do signo. O signo é, portanto, um legi-signo e na sua relação com o objeto é um **símbolo** que, por se referir ao objeto que denota através da

associação de idéias gerais, esse é interpretado como representante de um dado objeto (grifo da autora).

Isso deixa ver que na base do signo estão as três categorias fenomenológicas, propriedades que são comuns a todas as coisas: a primeiridade, a secundidade e a terceiridade. Peirce, contudo, levou a noção de signo mais longe. Para ele, além da existência de signos da terceiridade, ou signos genuínos, existem os quase-signos que são os de secundidade e de primeiridade, o que enfatiza o conceito de que qualquer coisa que esteja presente à mente tem a natureza de um signo. Os elementos, acima descritos, habilitam as coisas a agirem como signos, porém a eles não cabem o papel de excludentes, pois na maioria das vezes, eles agem conjuntamente, pois a lei incorpora o singular nas suas réplicas, assim como todo singular é um “compósito de qualidades”, muito embora haja casos em que a propriedade qualitativa ou a singularidade fica proeminente. “Mas esses são casos de dominância, pois as três propriedades são sempre onipresentes em todos os fenômenos, não apenas humanos, mas também naturais” (SANTAELLA, 2005, p. 14).

Como o cinema trabalha com a imagem, esta representa, dependendo do caso, propriedades monádica, diática e triática. Isso é que faz possível seu uso ilimitado no contexto semiótico dos filmes, sejam eles documentários ou sejam eles artísticos. Segundo Lefebvre ([s.d.], p. 4, tradução da autora),<sup>9</sup> dentro dos inúmeras modos de como as imagens cinematográficas estão, existencialmente, conectadas, além do que se encontra frente às lentes, podemos enumerar: o *cameraman*, os tipos de lentes, a qualidade do filme, os movimentos das tomadas, e tudo o mais que as imagens podem estar associadas. Isto implica que um filme pode servir para representar, de maneira indexical, um grande número de objetos, muitos dos quais não estão presentes nas películas ou conectados com qualquer objeto que estivesse frente às lentes quando as imagens foram tomadas.

É importante ressaltar que para determinar o objeto de um signo deve, primeiro, determinar seu uso, o que implica a maneira que nós temos (ou a maneira que a semiose tem) de beneficiarmo-nos da exploração semiótica de sua monádica, diática e triádica propriedades na relação para uma determinada finalidade (Lefebvre, [s.d.], p. 4; tradução da autora). Assim, quando semioticistas declaram que a imagem cinematográfica é um índice, eles estão se referindo à conexão estabelecida entre essa e a realidade.

---

<sup>9</sup> As citações referentes a Martin Lefebvre (Concórdia University) foram retiradas de um artigo reprografado intitulado *The indexicality of images of the digital. A semiotic approach to two paradigms of pictorial representation*.

Como o *corpus* do nosso estudo são produções cinematográficas que podem ser classificadas como ficção científica, nelas encontramos imagens bizarras e surreais que fogem a realidade. Embora todo signo corporificado signifique alguma coisa, e está ligado à realidade, por uma necessidade lógica indexical. É preciso considerar que, dentro das conexões sígnicas indexicais, essas podem estar preenchendo funções epistemológicas que asseveram a inteligibilidade. Peirce as chamou de “completo Universo do Ser”, por ser a única maneira de semiose que ajuda a apreensão da realidade como verdade. Isto explica o porquê da obra ficcional estar inseridas em qualquer ramo de expressão cultural, e serem significativas. Seu universo imaginário está em relação com o mundo existente.

Nas produções cinematográficas em estudo, David Cronenberg – roteirista e diretor de ambas as produções – procurou representar dois momentos culturais paradigmáticos, ou seja, a cultura midiática (*Videodrome* - 1983), quando a relação homem/maquínico encontra-se em estado de fluidez, já que os aparelhos eletrotécnicos são uma extensão dos nossos órgãos de sentido; e a cibercultura (*eXistenZ* - 1999), quando essa relação se processa através da interatividade, pois os aparelhos tecnológicos que se fazem presentes são extensões da massa cerebral, ou melhor, são máquinas inteligentes.

O processo diegético de *Videodrome* é construído nas transformações operacionalizadas no psiquismo e corpo físico de Max Renn (personagem principal) como consequência da sua exposição a um vídeo. A secundidade é a categoria predominante, pois o vídeo, por representar o “OUTRO”, estabelece noções de conflito e alteridade, já que ao reagir sobre a consciência, atualiza-se num existente.

Já em *eXistenZ*, a experiência de conviver entre o real e o virtual, proporcionada aos interatores a conviverem na obliteração das fronteiras entre o real e virtual, é programada pelo jogo virtual (*eXistenZ*), o que caracteriza a terceiridade. É o domínio dos símbolos, das convenções e mediações, pois a relação entre o signo e o contexto representado se dá por intermédio de uma convenção social. Cronenberg desenvolveu a trama narrativa no ciberespaço, local onde a mente humana se articula com uma matriz de dados, e que os personagens percorrem devido à existência de ambiente virtual e a corporiedade.

Como existem três propriedades que permitem que qualquer coisa possa funcionar como signo: sua qualidade interna, o fato de que esse algo seja um existente no mundo e uma lei que esse é portador, essas resultam três modos de como os referentes se fazem presentes nos filmes: o modo qualitativo, o modo existencial e o modo genérico.

A qualidade de uma linguagem é chamada de quali-signo e que se encontra presente nos filmes na qualidade das tomadas, enquadramentos, movimento de câmera, no discurso que acompanha a imagem etc., nos aspectos relativos à aparência dos filmes, cores, movimentos, duração das cenas, contrastes das imagens e que são sempre apreendidos pelo espectador. Porém, essa apreensão não se processa conscientemente, mas de maneira imperceptível.

Dentro dessa perspectiva, ambos os filmes apresentam cenários que privilegiam as tomadas de interiores em detrimento a cenas exteriores. Quando essas se fazem presentes em *Videodrome*, as tomadas refletem partes decadentes de uma cidade. Porém, convém ressaltar que na tomada da antena que capta o sinal do vídeo, a câmera enquadra a antena, construções do fim do século XIX, visualizando-se, também, arranha-céus. Desta maneira, Cronenberg faz uma leitura arquitetônica da cidade pós-moderna. As seqüências das tomadas têm uma duração homogênea e os *closes* são dominantes, particularmente nas cenas em que as imagens bizarras se fazem presentes (a abertura no corpo de Max, as transformações operacionalizadas no vídeo, a tela da TV produzindo imagens que ganham vida própria etc.), deixando as tomadas *contra-plongée*<sup>10</sup> em menor número; enquanto as elipses levam a decodificação dos diversos planos por onde se processa a narrativa.

Em *eXistenZ*, as tomadas externas, embora em número insignificante, geralmente estão voltadas para paisagens naturais. As seqüências, também, têm duração homogênea, e a predominância de *contra-plongée* é maior do que os *closes*. Porém as elipses ganham em significado, pois levam os espectadores aos diversos estágios do jogo virtual, daí os nomes sem características, sem nomes comerciais, de cada local onde os personagens passam: “Clube do Ski”, “Country Gás Station”, “Restaurante Chinês” etc.

Os tipos de tratamento dado ao som dos filmes seguem uma linearidade comum, pois a depender da dramaticidade da cena, muitas vezes também refletida nos diálogos, a trilha sonora ganha tonalidades de dramaticidade.

Convém, entretanto, determo-nos nos créditos dos filmes, pois ambos são exemplos de quali-signos. Em *Videodrome*, esses já fazem parte da narrativa fílmica, o que não acontece em *eXistenZ*. Nesse, o diretor elabora-o de maneira convencional, usando como cenário de fundo, inscrições rupestres sobre uma cor terrosa, lembrando o barro, fonte de existência da vida.

---

<sup>10</sup> Câmera baixa.

A existência de qualquer coisa lhe dá o fundamento de funcionar como signo. Existir é estar situado em um determinado universo, implicando que qualquer existente é um feixe de determinações que apontam para várias direções do universo, em que ele é parte. É necessário ressaltar que um existente dá corpo a quali-signos, que só pode ser, através das suas qualidades. Quando o fundamento encontra-se no existente, recebe a denominação de sin-signo. Cada um dos filmes é a mostra de um sin-signo, ou melhor, um existente com características próprias, constituído de qualidades específicas e peculiaridades de imagens e de sons diversos, que estão corporificadas. Assim, cada produção cinematográfica, por ser única, é um sin-signo, um signo de existência, constituindo uma realidade materializada. Se *Videodrome* representa o paradigma da cultura midiática e *eXistenZ*, da cibercultura, é dentro de um processo maior, complexo e universal, que é a cultura tecnológica, que devem ser apreendidas e terem o seu significado mais completo.

Porém as coisas existentes se acomodam em espécies de coisas, em tipos e classes. Enquanto os existentes são singulares, e se conformam aos princípios que lhes dão fundamento, às classes são gerais. Portanto, os princípios gerais são leis, recebendo o nome técnico de legi-signos. Ao pertencerem à classe de “linguagem cinematográfica”, *Videodrome* e *eXistenZ* preenchem diversas regras pré-estabelecidas, constituindo-se em legi-signos, por possuírem certas características que se repetem em eventos singulares – por singular entende-se uma réplica da classe a qual eles pertencem – ou seja, os filmes. Como um signo pode ser a atualização de mais de uma classe de eventos, na classe de filmes, pertencem ao gênero cinematográfico e dentro desse, ao gênero ficção científica. Ambos são singulares, o que propicia a percepção de certas qualidades que, ao se adequarem a certas leis, são réplicas de uma classe de eventos.

### **3.1 A busca pela “nova carne”: *Videodrome***

O enredo de *Videodrome*, focado na cultura dos *media*, tem como eixo narrativo a aquisição de um vídeo, que vai provocar mutações no corpo físico e no psiquismo de Max Renn (personagem principal), à medida que ele é exposto a sua programação, que inclui assassinato, mutilação e tortura. Procurando enfatizar os efeitos da televisão e da cultura do

vídeo, o cineasta coloca como personagem de destaque o professor O'Blivion que tem uma existência midiática, pois só aparece nas fitas de vídeo.

Durante das seqüências do filme, vemos o vídeo (objeto) modificando-se, não só ao ser inserido no vídeo-cassete, como também em uma abertura em forma de vulva, que surge no estômago de Max. Essas transformações nos trazem subsídios para um estudo sobre o ícone, o índice e o símbolo. Porém, antes de darmos prosseguimento a nossa pesquisa, é necessária uma exposição sobre o objeto do signo.

Segundo Peirce, “qualquer coisa que chega a mente em qualquer sentido; de modo que qualquer coisa que é mencionada ou sobre a qual se pensa é um objeto” (L.482, apud SANTAELLA, 2004b, p. 33). Dessa maneira, o conceito peirceano de objeto vai além de tudo o que consideramos como coisa. Embora o signo represente o objeto, é o próprio objeto, portanto, que determina tal representação, muito embora aquilo que está representado no signo não corresponde ao todo do objeto, mas apenas a uma parte ou aspecto dele. É necessário enfatizar que, para Peirce, há dois tipos de objetos: o objeto imediato e o objeto dinâmico e que o acesso ao segundo só se efetiva através do primeiro, ou seja, o objeto dinâmico é inevitavelmente mediado pelo objeto imediato, que já é sempre de natureza sígnica (SANTAELLA, 2004b, p. 40).

Resta observar que normalmente há dois tipos de Objetos [...]. Isto é, temos de distinguir o Objeto Imediato, que é o Objeto tal como o próprio Signo o representa, e cujo Ser depende assim de sua representação no Signo, e o Objeto Dinâmico, que é a Realidade quem de alguma forma, realiza a atribuição do Signo à sua Representação. (CP. 4.536).

O objeto imediato, ou objeto que se encontra interno ao signo, é a maneira de determinado signo particular sugerir, indicar ou representar o objeto que está fora dele, estabelecendo os limites do objeto dinâmico que, por sua vez, é a “realidade” que circunda o signo. Segundo Santaella (2004b, p. 35-46), trata-se, portanto, daquilo com que o intérprete deve estar familiarizado ou se familiarizar, quer dizer, com que o intérprete deve ter tido ou ter experiência colateral ao signo para que o signo possa ser interpretado, o que nos leva a compreender que o objeto imediato tem sempre alguma coincidência com o objeto dinâmico. A classificação em ícone, em índice e em símbolo diz respeito ao tipo de relação que o signo mantém com o objeto dinâmico.

Embora o objeto dinâmico seja representado no signo (objeto imediato), só por meio de um julgamento perceptivo é que se pode chegar à conclusão sobre o objeto representado. Para Peirce, a ocorrência da cadeia perceptiva se faz pela presença de três

elementos: o percepto, o percipuum e o julgamento perceptivo (SANTAELLA, 2004b, p. 50-1).

A composição do percepto encerra dois elementos de espécies diversas. O primeiro é constituído de qualidades de sentimentos ou sensações sem alguma referência a qualquer coisa. É a primeiridade, onde não há julgamento e só acontece na apreensão das qualidades. Porém, se pensarmos em termos lógicos, o percepto está se referindo ao objeto dinâmico, à medida que este elemento externo insiste, e somos compelidos ao reconhecimento da sua existência. Ao atingir os “nossos sentidos, o percepto é imediatamente convertido em percipuum, isto é, o percepto tal como se apresenta àquele que percebe. É o percepto tal como aparece, traduzido na forma e de acordo com os limites que nossos sensores lhe impõem” (SANTAELLA, 2004b, p. 51-2). Relacionando-se, dessa maneira, com o objeto imediato, faz com que aquilo que está fora do signo seja representado e percebido dentro desse, configurando a secundidade. Porém, quando o percipuum está conformado a princípios que desembocam em uma significação, uma representação do percepto, ocorre à cognição, já que se trata de um julgamento perceptivo, predominando a terceiridade. É necessário estabelecer as considerações sobre os elementos constitutivos da percepção, porque o processo, daí decorrente, denota o que há de externo e interno no signo, dando-nos embasamento, para um estudo sobre o ícone, índice e símbolo (SANTAELLA, 2004b, p. 49-58).

Tomaremos como objeto de análise o vídeo em três momentos da película, os quais representam modificações que, gradativamente, transformam o vídeo na “nova carne”.

No um primeiro momento (Figura 1), o vídeo está representado tal como todos nós o conhecemos no mundo vivido e real. Se “o signo é qualquer coisa, de qualquer espécie, que representa uma outra coisa, chamada de objeto do signo, e que produz um efeito interpretativo em uma mente real ou potencial, efeito este que é chamado de interpretante do signo;” o vídeo “é um signo, que na sua relação com o objeto é um símbolo, pertencendo à terceira categoria, que está ligada a noção de generalidade, continuidade, representação, mediação, tríada” (SANTAELLA, 2004b, p. 8).

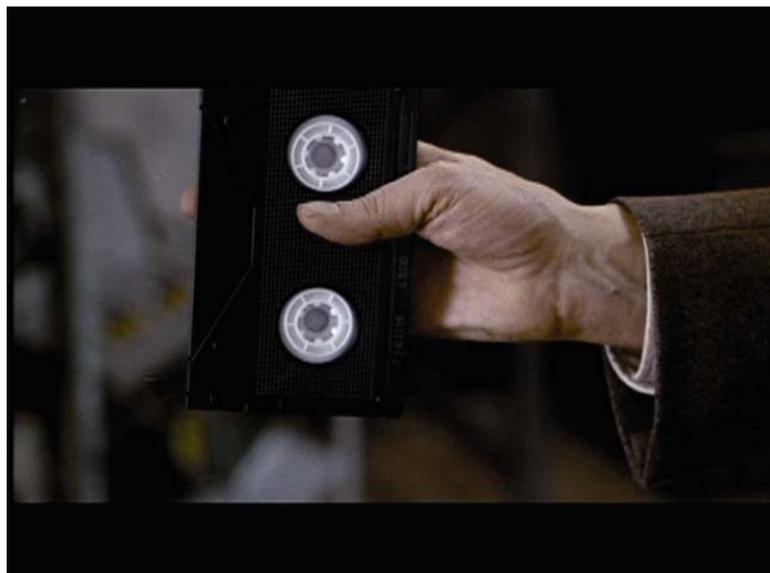


Figura 1

Símbolo é um signo cujo teor está na generalidade da lei, regra, hábito ou convenção de que ele é portador e a sua função como signo dependerá dessa lei ou regra, que determinará seu interpretante, que é o local onde reside a razão de ser do signo e que tem na mediação, um meio para o seu desenvolvimento (SANTAELLA, 2004b, p. 8)

#### Segundo Peirce:

Um Símbolo é um signo que se refere a um Objeto que denota em virtude de uma lei, normalmente uma associação de idéias gerais que opera no sentido de fazer com que o Símbolo seja interpretado como se referindo àquele Objeto. Assim, é, em si mesmo, uma lei ou tipo geral, ou seja, um Legissigno. Como tal, atua através de uma Réplica. Não apenas ele é geral, mas também o Objeto ao qual se refere é de natureza geral (CP. 2.249).

Sendo o vídeo um símbolo, está caracterizado por um signo triádico, sendo três os seus ingredientes. O ícone atualiza o conceito do símbolo, por ser seu ingrediente autenticamente simbólico e geral; mas a sua particularidade é referencializada com o índice e a sua generalidade, com o ícone. Sem esses ingredientes, o símbolo seria impotente para significar ou informar qualquer coisa. Sua significação do símbolo se dá por meio de um hábito ou de uma associação de idéias:

[...] a ocorrência repetida de uma idéia geral e a experiência de sua utilidade, resulta na formação de um hábito ou fortalecimento daquele hábito que é o conceito; ou se o conceito já é um hábito cuidadosamente compacto, a idéia geral é a marca do hábito. (CP. 7.498).

Short (1988, p. 84-5, apud SANTAELLA, 2004c, p. 135) esclarece, sobremaneira, sobre o símbolo, dando uma definição detalhada.

O símbolo é um legi-signo, mas isto não quer dizer que todo legi-signo seja símbolo, já que existem legi-signos icônicos e indiciais. O legi-signo é uma lei ou regra que forma certa subclasse de sin-signos, que é um tipo especial denominada de réplica do legi-signo. Por serem gerais, esses precisam das réplicas para se atualizarem. A regra para a formação das réplicas envolve, também, a regra de interpretação dessas réplicas, o que significa que essa, associada com o símbolo, determina uma significação que não se encontra nem nos aspectos icônicos, nem indiciais de suas réplicas. Conclui-se que a réplica de um símbolo é um tipo especial de índice que age para aplicar a regra geral ou hábito de ação ou expectativa associada com o símbolo a algo particular.

Tomemos o “vídeo” como exemplo de um legi-signo simbólico. O vídeo em si é uma obra audiovisual videofonográfica. Porém o objeto em análise é um videocassete, o que implica ser esse um cassete com fita gravada pelo processo de videoteipe. Um cassete é uma caixa ou estojo equipado com um conjunto de fitas magnéticas, filmes etc., destinados ao uso de um determinado mecanismo e já prontos para entrar em funcionamento, simplificando a ação do operador. Por outro lado, um videoteipe é uma fita plástica, recoberta de partículas magnéticas, para registrar imagens de televisão, em geral associadas a sons e imagens, destinadas a futuras transmissões, ou um processo no qual as produções de televisão são registradas nessa fita.

O legi-signo é uma classe de réplicas de tal apetrecho, mas nenhuma coleção finita poderá exaurir a classe e sua existência, concretizada nos vídeos existentes – como classe geral – e em *Videodrome*, como componente individual de suas réplicas, cujo aspecto simbólico está no discurso imagético e verbal. Ao cumprir seu papel informativo e seu poder transformador no psiquismo do ser humano pelos meios eletrotécnicos de comunicação, deve-se, leva em conta, o enfoque dado na película à televisão, como instauradora de realidade, e à cultura do vídeo, como construtoras de uma nova subjetividade. Ao mesmo tempo fixa valores, muitas vezes, irrealis e perniciosos, os quais são expressos de maneira hiperbólica, a respeito de uma falsa moral que, na época, surgia na América e que, paradoxalmente, perdura nos dias atuais: pastores televisivos, a disseminação da pornografia, o culto a violência, a desumanização das relações e a fascinação que a televisão e determinados vídeos exercem sobre a sociedade. O lema “Vida a nova carne”,<sup>11</sup> tantas vezes repetido por Max Renn, é a concretização das palavras de

---

<sup>11</sup> Fala em *Videodrome* (CRONENBERG, 1983).

O'Blivion: “A televisão é a realidade, e a realidade é menos do que a televisão.”,<sup>12</sup> as quais refletem, sobremaneira, o simulacro televisivo que domina a nossa realidade.

A iconicidade, a indexicalidade e a simbolicidade são propriedades que estão sempre conjugadas. Todo vídeo é fabricado seguindo determinados padrões quanto a sua estrutura; para que o seu funcionamento seja efetuado convenientemente, certos requisitos especiais e gerais são necessários (aparelhos apropriados); o que caracteriza uma regra ou lei, que é um sentido ou hábito, dando regularidade ao conceito que temos de um vídeo, já que seus aspectos são culturalmente convencionados. As réplicas individuais dos vídeos atualizam o seu conceito, tanto na sua manifestação denotativa (índice), quanto na sua aplicação icônica, o que constitui o sentido do símbolo, sendo o ícone a “idéia geral” que o símbolo produz, ao se concretizar numa réplica.

Passaremos, então, a analisarmos o vídeo como índice (Figura 2).



Figura 2

“Os índices pertencem a secundidade; são sin-signos que, estamos nos confrontando com eles nas lidas da vida” (SANTAELLA, 2004b, p. 121). Afetados por existentes singulares, os objetos, para os quais os sin-signos remetem, apontam, enfim, indicam.

Um Índice é um signo que se refere ao Objeto que denota em virtude de ser realmente afetado por esse Objeto. Portanto, não pode ser um Qualissigno,

<sup>12</sup> Fala em *Videodrome* (CRONENBERG, 1983).

uma vez que as qualidades são o que são independentemente de qualquer outra coisa. Na medida que o Índice é afetado pelo Objeto, tem ele necessariamente alguma Qualidade em comum com o Objeto, e é com respeito a essas qualidades que ele se refere ao Objeto. Portanto, o Índice envolve uma espécie de Ícone, um Ícone de tipo especial; e não é mera semelhança com seu Objeto, mesmo que sob estes aspectos que o torna um signo, mas sim sua efetiva modificação em Objeto. (CP. 2.248).

Porém, ao tratar da relação que o índice mantém com o seu objeto, Pierce postula:

Índice: um signo ou representação que se refere a seu Objeto não tanto em virtude de uma similaridade ou analogia qualquer com ele, nem pelo fato de estar associado a caracteres gerais que esse objeto acontece ter, mas sim por estar numa *conexão* dinâmica (espacial, inclusive) com o Objeto [...]. (CP. 2.305).

Percebe-se, portanto, que o traço de indexicalidade se manifesta onde houver uma ligação, seja ela de fato, dinâmica, ou mesmo, bastante rudimentar, significando que é essa conexão física entre signo e objeto que capacita o índice a agir como signo, seja ou não interpretado; muito embora esse só funcione como tal, ao encontrar um intérprete. É pertinente explicitar que, no caso do índice, não é esse que lhe confere tal poder, mas a sua conexão efetiva e existencial com o objeto. A sua função caracterizadora é chamar a atenção do intérprete para o objeto, o qual exerce sobre o receptor “uma influência compulsiva” (SANTAELLA, 2004b, p. 123).

Por agir dinamicamente sobre o objeto, Santaella o denomina de veículo, porque seu funcionamento implica em transporte, que alerta e conduz o receptor diretamente para o objeto (2004b, p. 123). Durante as seqüências da película, o espectador (receptor) vai se inteirando do tema narrativo. Através de uma cadeia de índice, inteira-se do poder transformador de *Videodrome*, um singular na sua existência concreta pelos efeitos que produz.

David Cronenberg reuniu em *Videodrome* a cultura do vídeo e imagens bizarras. Desta união resultaram seqüências, nas quais o objeto (vídeo) sofre modificações, até se transformar na “nova carne”. Tomando o vídeo como um sin-signo, estamos dando ênfase na sua materialidade. Sendo o signo em si mesmo um sin-signo, na sua relação com o objeto ele é um índice. Na cena em que o vídeo começa a se transformar em um ser vivo, isto implica uma parte do universo do cineasta a que o signo existencialmente pertence. A imagem retrata toda uma realidade alucinógena de Max Renn e que aponta para um mundo onde *Videodrome* e seus efeitos são partes de um todo.

Entretanto, deve-se considerar a dualidade do índice, materializada não só na relação que esse tem com o seu objeto, que se denomina díade, mas também o que diz respeito a sua dualidade interna que é imprescindível ao seu funcionamento como tal. Um dos seus elementos serve como substituto para o objeto, o outro constitui um ícone que representa o próprio signo como qualidade do objeto. Tomemos o vídeo: na sua aparência qualitativa é a imagem de uma caixa plástica que contém uma fita magnética. Porém, o que a faz agir como índice é a sua conexão dinâmica, factual, existencial entre a sua imagem e as suas propriedades concretas que esse possui. Portanto, todo índice tem um ícone embutido, mesmo que esse não seja similar à imagem do objeto do índice presente em uma relação.

Convém, em seguida, nos determos no estudo do vídeo como ícone (figura 3).



Figura 3

O fundamento da primeiridade é a qualidade. Tal atributo confere ao signo, em relação consigo mesmo, o caráter de quali-signo, o que pressupõe que se está colocando ênfase apenas na qualidade da aparência, que pode se assemelhar a quaisquer outras qualidades de aparência. Na sua relação com o objeto, o signo é um ícone. O ícone, por representar o objeto por meio das qualidades que ele próprio possui, exista ou não o objeto por ele representado, tem um grande poder de sugestão, justamente porque qualquer qualidade tem condições de ser um substituto de qualquer coisa que a ela se assemelhe. Isso implica que, nos universos das qualidades, as semelhanças proliferam; também, por

ter uma propriedade monádica, isto é, não-relacional, a única relação possível que o ícone pode ter com o seu objeto é de ser idêntico a esse,

[...] no sentido de que o signo e objeto são o mesmo com respeito àquela propriedade (isto é, ambos têm a mesma propriedade). Em outras palavras, o que identidade significa, nesse caso, é *similaridade* ou *semelhança* ou *igualdade* em algum aspecto, e não identidade total (exceto no caso limite onde as propriedades monádicas do signo e objeto são as mesmas em todos os aspectos). (RANSDELL, 1983, p. 63 apud SANTAELLA, 2004c, p. 109, grifo do autor).

#### Segundo Peirce:

Um Ícone é um signo que se refere ao Objeto que denota apenas em virtude de seus caracteres próprios, caracteres que ele igualmente possui quer um tal Objeto realmente exista ou não. É certo que, a menos que realmente exista um tal Objeto, o Ícone não atua como signo, o que nada tem a ver com seu caráter como signo. Qualquer coisa, seja uma qualidade, um existente individual ou uma lei, é Ícone de qualquer coisa, na medida em que for semelhante a essa coisa e utilizado como um seu signo. (CP. 2.247).

Se apenas as qualidades podem ser quali-signos, deve-se levar em conta que a qualidade, ao ser considerada como tal, isto é, mera possibilidade; como também que o quali-signo “é um signo cujo objeto e interpretante são apenas virtuais, potenciais ou meramente possíveis e não atuais.” Deduz-se que “a ocorrência de uma qualidade no tempo e no espaço torna a qualidade um sin-signo (sin-signo icônico)” e “o quali-signo icônico não passa de uma mera possibilidade ainda não realizada.” Devido a esses pressupostos, “Peirce estabeleceu diferenças entre sin-signos icônicos (ou hipoícones) e ícone próprio até o limite de ícone puro.” Santaella, entretanto, chegou à outra sistematização, no que diz respeito aos níveis de iconicidade: ícone puro, ícone atual e signo icônico (2004b, p. 110).

O signo icônico diz respeito a algo que já se apresenta como signo, representando alguma coisa e, como tal trádico, “apesar de não se tratar de uma tríade genuína, visto que regida por relações de comparação e cuja referência ao objeto de dá por semelhança” (SANTAELLA, 2004b, 111). A diegese apresenta as várias etapas de transformação operacionalizadas no cassete do vídeo, até quando esse se apresenta como um pedaço de carne, dificultando a diferença entre os dois. Portanto, estamos tratando com um hipoícone.

[...] embora os signos icônicos sejam, sem dúvida, quase-signos, se comparados com as formas mais próximas da genuinidade, tais como as exibidas pelo símbolo, eles já funcionam como signos, isto é, intentam ou professam representar algo. Trata-se de um tipo de representação frágil, visto que a mediação estabelecida por meio de comparação tem sempre uma

natureza hipotética, em maior ou menor grau, podendo, por isso mesmo, ser facilmente contestada. (SANTAELLA, 2004c, p. 119).

A carne é um sin-signo, por possuir características que pertencem a qualquer animal vivo: textura, sangue, gordura etc. Sua aparência física é uma replica de um componente de um ser vivo, seja ele animal ou humano, ou seja, é uma atualização de certas características que possibilitam uma identificação.

### 3.2 A desconstrução dos legi-signos simbólicos: *eXistenZ*

Um jogo virtual, *eXistenZ*, é o eixo central do filme, onde Cronenberg explora a cibercultura, retratando a tecnologia como responsável pelo deslocamento dos limites do humano. Ao explorar o impacto da tecnologia eletrônica sobre a psique, desestrutura, de certa maneira, a dualidade cartesiana: *corpo x mente* (grifo da autora).

Entretanto, o cineasta canadense metaforiza as implicações biológicas, quando trata da evolução de outros organismos. Em *eXistenZ*, o console do jogo é construído com um material parecido com carne humana., lembrando um rim, que se conecta por uma protuberância que lembra uma mama. O “game-pod” é um animal produzido por fertilização de ovos de anfíbios. Por se tratar de um animal, o “pod” tem uma medula espinhal, ossos, músculos e é também sensível a vírus e outras doenças.

Poderíamos considerar a película como um filme essencialmente mental: as personagens, o décor, a ação, a diegese e sem local definido para o desenrolar dos acontecimentos. O próprio nome, *eXistenZ*, remete para um novo computador de jogo orgânico que, ao ser telecarregado por seres humanos, entra diretamente em contato com o seu sistema nervoso central e os leva, simultaneamente, para dentro e fora da realidade. As mudanças ocorrem à medida que os participantes interagem com ele, já que é necessário jogar para descobrir porque se joga. Assim, acessa-se outra realidade, que é a virtualidade.

Um signo, só pode funcionar como legi-signo, à medida que a lei ou regra é tomada como propriedade que rege o seu funcionamento. A participação ativa do jogador é condição *sine qua non* para que um jogo se realize, pois faltando, esse não acontecerá. Desse modo, já podemos materializar a ação da lei que faz do singular uma generalidade. Por ser *eXistenZ* um jogo virtual, duas outras propriedades inerentes aos jogos eletrônicos são acrescentadas e que funcionam como marca distintiva entre esse e os demais: a

interatividade e imersão. A primeira é uma propriedade intrínseca da comunicação digital. No filme, essa se apresenta no seu mais alto nível pela complexidade, multiplicidade, não-linearidade, potencialidade, imprevisibilidade etc., o que vai permitir ao usuário a liberdade de participação, intervenção e criação. A segunda não só se configura, mas também “vai acentuando-se na medida mesma da existência de um espaço simulado tridimensional e na possibilidade de o usuário ser envolvido por esse espaço, como na realidade virtual, quando se realiza o grau máximo de imersão” (SANTAELLA, 2004a).

Um jogo virtual é uma lei por ter características peculiares que se repetem; é real, porque o mesmo não só foi reconhecido, mas também percebido no mundo como um existente e assim pode ser identificado como tal, já que essa decorre da generalidade. Porém, para que seja possível o acesso a realidade virtual, é imprescindível uma linguagem própria, constituída de uma rede mundial de informações, a qual é fractada, já que o ponto central de conexão não existe e sim, diversos pontos, propiciando ao interator inúmeras possibilidades de estabelecer rotas.



Figura 4 – Os jogadores prontos para acessar *eXistenZ*

Peirce, ao ressaltar a regressão do objeto e a progressão do interpretante *ad infinitum*, evidencia que a cadeia semiótica se estenda e contemple as noções de continuidade, crescimento e representação, o que deixa claro ser semiótico o processo de navegação do ciberespaço por compreender a interpretação dos signos.

Como *eXistenZ* é um jogo, esse é definido por regras, que envolvem programação, roteiro e usabilidade, está no universo dos lei-signos simbólicos, na terceiridade.

Um lei-signo é um signo considerado no que diz respeito a um poder que lhe é próprio de agir semioticamente, isto é, de gerar signos interpretantes, sendo que sua identidade particular se dá pela margem de signos interpretantes. (Nem um quali-signo como tal, nem um sin-signo como tal têm tal poder gerativo, pois, ao considerá-los como quali ou sin-signos, estamos, *ipso facto*, prescindindo de suas propriedades de terceiridade, embora não possamos de modo algum considerá-los como signos, se não assumirmos que as entidades nas quais eles se corporificam tenham tais propriedades.). (Ransdell, 1983, p. 54 apud SANTAELLA, 2004c, p. 101).

O que a definição estabelecida por Ransdell deixa claro:

As três categorias que presidem as divisões triádicas são onipresentes, de modo que tudo e qualquer coisa *pode ser* um primeiro, tudo e qualquer coisa é um segundo e tudo e qualquer coisa *deve ser* um terceiro. Assim, o modo de ser de um signo depende do modo como esse signo é apreendido, isto é, do ponto de referência de quem o apreende. (SANTAELLA, 2004c, p. 96, grifo da autora).



Figura 5 – Allegra Geller presumindo que está tendo contato com o mundo real

Muito embora, todo jogo estabeleça uma programação, com regras a serem cumpridas, as quais envolvem um início e um fim que materializa o concorrente mais apto, ou melhor, o ganhador da competição. Em *eXistenZ*, as várias etapas a serem percorridas não se completam, têm início, mas os participantes nunca chegam a concluí-las pois, antes de cada término, já outro percurso se apresenta, com personagens e em locais diversos. Devido a esse processo que se realiza pela não-completude das regras impostas ao desenvolvimento do jogo, a generalidade e a lei não se fazem presentes nos atributos a elas conferidos, caracterizando a desconstrução do legi-signo simbólico. Nesse caso, o jogo se

insere na mera possibilidade, ou seja, em relação ao seu objeto ele se **iconiza**, em relação consigo mesmo (grifo da autora). “O objeto do ícone, portanto, é sempre uma simples possibilidade, isto é, a possibilidade do efeito de impressão que ele está apto a produzir ao excitar nossos sentidos” (SANTAELLA, 1983, p. 86).

A nossa análise semiótica encontra respaldo, particularmente, no final da película, quando um dos interatores pergunta: “Ainda estamos no jogo?”,<sup>13</sup> indicando a indeterminação dos jogadores, no que diz respeito aos limites do real e virtual. Muito embora o mundo dos jogos virtuais sejam mundos possíveis, devido a não separação entre jogo e jogador, cada um exercendo controle sobre o outro, através de regras implícitas, materializadas à medida que se processa a interação. O mapa mental da navegação se forma a partir de previsões básicas na experiência em progresso do próprio jogo. Em *eXistenZ*, esse plano não se concretiza, passando a ser, apenas, uma possibilidade.

### 3.3 Os interpretantes do mito do ciborgue

O ciborgue, sempre esteve presente na história da humanidade, desde que consideremos que o primeiro homem, ao fazer uma arma ou um instrumento, procurou sair do mundo essencialmente orgânico e adentrar-se na artificialidade. Desse modo, os artefatos, provenientes da cultura dos *media*, foram capazes de ser extensões dos órgãos sensoriais e do cérebro do *homo sapiens*, fica patente que a ciborguização contemporânea é a continuação do processo formado pelo homem para sair da natureza.

A literatura e o cinema, através de robôs, de replicantes e de seres mistos humano/maquínico, têm explorado esse tema, particularmente no que diz respeito ao gênero ficção científica. Cronenberg, tanto em *Videodrome* como em *eXistenZ*, tematizou o ciborgue, tomando como ponto de referência a tecnologia que invade a cotidianidade, responsável pela formatação de uma nova subjetividade, e que se materializa em no corpo de Max Renn e Harlen (*Videodrome*), e no console do jogo virtual – um ser vivo – que se liga aos participantes, através do “umbycord”, que lembra um cordão umbilical (*eXistenZ*).

---

<sup>13</sup> Cf. fala do personagem “chinês” em *eXistenZ* (CRONENBERG, 1999).



Figura 6 – O “game-pod”



Figura 7 – Os jogadores com o “game-pod” e conectados com o “umbycord”

Assim, ao adentrarmos no mito do ciborgue, que povoa o imaginário tecnológico contemporâneo, tomando como base a teoria do interpretante de C. S. Peirce.

O Signo cria algo na mente do Interpretante, algo esse que foi também, de maneira relativa e mediada, criado pelo Objeto do Signo, embora o Objeto seja essencialmente diverso do Signo. Ora, esta criatura do Signo chama-se Interpretante. É criado pelo Signo, mas não pelo Signo *qua* membro de qualquer dos Universos a que pertence; mas foi criado pelo Signo na sua capacidade de receber a determinação do Objeto é criado numa Mente (em que medida esta Mente deve ser real, é o que veremos). (CP. 8.179).

É importante salientar que “o interpretante não resulta de uma atividade subjetiva.” Ele é determinado pelo signo, já que esse o determina, por ser “uma propriedade objetiva que o signo possui em si mesmo, haja um ato interpretativo particular que a atualize ou não” (SANTAELLA, 2004b, p. 63). Justamente pela capacidade que o signo tem de representar um objeto, é que ele tem a capacidade de gerar um interpretante, o qual, pela mediação do signo, é mediadamente determinado pelo objeto.

É preciso salientar que numa semiose genuína, signo, objeto e interpretante têm natureza sígnica. O primeiro chama-se signo porque representa um objeto; o segundo, objeto, porque determina o signo e o terceiro, interpretante porque é determinado imediatamente pelo signo e mediadamente pelo objeto.

Por volta de 1904, Peirce elaborou uma divisão dos interpretantes baseando-se na fenomenologia ou teoria das categorias, correspondendo à divisão triádica. Assim temos o Interpretante Imediato (primeiridade), o interpretante dinâmico (secundidade) e o interpretante final (terceiridade). Esta divisão corresponde aos diversos níveis que passa o interpretante até se converter em outro signo, caminhando para o interpretante final. Convém chamar atenção que essa divisão não corresponde a uma visão dos interpretantes como coisas separadas, mas como graus de geração de interpretantes.

O Interpretante Imediato diz respeito a uma possibilidade de sentido que se encontra contido no próprio signo, ainda não atualizada, já que esse “deve ter a sua interpretabilidade peculiar, antes de atingir um intérprete”, ou melhor, “uma mente interpretadora” (SANTAELLA, 2004b, p. 72). Nas películas esse tipo de interpretante se materializa na variedade de interpretações que as hibridizações provocam, que vão desde a qualidade das imagens, os efeitos de luz e sombra, os contrastes entre luminosidade e escuridão, assim como as qualidades de sentidos que permeiam a sociedade na contemporaneidade, onde a técnica se infiltra em todos os âmagos da vida humana. Nesse contexto, o interpretante imediato pode pressupor, também, a quem são dirigidas as películas, determinando assim o público-alvo. No caso, torna-se difícil especificar que tipo de espectador se interessa por tais filmes, pois o próprio cineasta é enfático ao salientar que “para se comunicar com cem pessoas, você corre o risco de perder mil no caminho,” e conclui “que o tamanho do meu público me basta amplamente” (TIRARD, 2006, p. 196).

O Interpretante Dinâmico corresponde ao efeito efetivo produzido pelo signo num ato de interpretação concreta e singular. É o efeito real produzido sobre um determinado intérprete, numa dada ocasião e num dado estágio de sua consideração pelo signo. É quando o Interpretante Imediato se atualiza. Dependendo dos efeitos provocados por desse tipo de interpretante, esse pode

ser apreendido de maneira emocional, energética e lógica. (SANTAELLA, 2004b, p. 132).

Se considerarmos o ciborgue, personificado em *Videodrome*, tomando, como referência, as transformações operacionalizados em Max Renn e Halen, assim como as conexões entre o console do jogo virtual com os interatores em *eXistenZ*, o interpretante emocional se faz presente ao apreender uma atmosfera sombria e um sentimento de opressão e violência. São os quali-signos que inferem esse tipo de interpretante, que se encontra no nível da Primeiridade Muito embora as atmosferas que envolvem as películas imprimam um sentimento claustrofóbico, elas conseguem traduzir a temática, que perpassa a obra de David Cronenberg.

Por interpretante energético, que está no nível da Secundidade, compreende-se o esforço não só físico como também intelectual por parte do intérprete. Nas diegeses, convém ressaltar que esse segundo nível tem, como finalidade, despertar no intérprete o acoplamento ser humano/maquínico, que permeia a sociedade tecnológica, muito embora o espectador já se encontre apto para lidar com as influências exercidas pela tecnologia em sua percepção sensorial, no que diz respeito aos meios de comunicação, sejam eles eletrotécnicos ou *online*. Como em *Videodrome* e *eXistenZ* é possível encontrar vários signos que apontam para a mediação entre o homem e a técnica, o interpretante energético é a proposta de uma postura reflexiva e questionadora sobre as conseqüências, muitas vezes desastrosas, que os apetrechos tecnológicos, como produtos e expressões culturais, impõe ao ser humano.

Quanto ao interpretante lógico, que corresponde ao nível da Terceiridade, a interpretação dá-se por uma regra interpretativa, já internalizada pelo espectador. Nos filmes, o interpretante lógico do espectador são as informações adquiridas que constituem o seu conhecimento sobre o acoplamento homem/máquina, como conseqüência técnica estar presente em todos os setores societários.

Como último estágio de interpretação, temos o Interpretante Final que, “dentro do processo de semiose,” entende-se como “crescimento contínuo e tendencialidade.” Em outras palavras, é esse um limite ideal, porém inatingível que “os interpretantes dinâmicos tendem ao longo do curso do tempo.” Desse modo, podemos inferir que a potencialidade do interpretante final nunca é atingida, pois a sua realização só ocorre em um novo signo, que também é uma representação (SANTAELLA, 2004b, p. 74).

### III - Dromocracia em *Videodrome* e *eXistenZ*

*A velocidade torna-se subitamente uma grandeza primitiva aquém de toda medida, tanto de tempo como de lugar.*

Paul Virilio

Neste capítulo, estudaremos a dromocracia como regime invisível e diuturno da sociedade tecnológica, tomando as produções cinematográficas *Videodrome* e *eXistenZ* como exemplos ilustrativos. O cinema, como difusor cultural, transmite aos espectadores reproduções de época e identificações com o mundo real, com linguagem própria e gramática particular, usando associações de imagens, impressões e novas formas de sentimentos, não se furtando, entretanto, de expressar as relações obscuras, complexas e contraditórias. “Mas é, sobretudo, pelo seu papel simbólico que o cinema se torna uma fonte rica e inesgotável de análise” (TRAVANCAS, 2002, p. 19).

David Cronenberg, ao elaborar o roteiro de *Videodrome* e *eXistenZ*, recorreu a metáforas para imprimir nas películas o fenômeno da velocidade, que não pode ser concebida sem violência, seja ela concreta ou simbólica. Como vetor de existência, a dromocracia se encontra presente nas diegeses, através de suas implicações nos diversos setores societários e de seus reflexos na construção da subjetividade na sociedade mediática avançada. Tomando o corpo como referência simbólica, o cineasta, como um visionário, foca temáticas que descambam para o futuro com traços marcantes de presenteísmo. “O cinema de Cronenberg dramatiza uma espécie de espaço de acomodação para uma nova existência tecnológica. Através de habilidosas combinações iconografia,

linguagem e narração, o choque do novo é simultaneamente estetizado e investigado” (VIEIRA & COELHO, 2004).

As películas cinematográficas representam um mundo que reflete configurações sociais que se transformam devido à rapidez do discurso *mediático* contemporâneo, tenha ele se originado dos meios de comunicação de massa (televisão/vídeo, *Videodrome*), ou das novas relações interativas do ciberespaço (jogo virtual, *eXistenZ*). Reproduzem a obliteração das fronteiras entre o real/imaginário, público/privado, homem/máquina, tempo/espaço, como o novo lugar de acomodação de existência tecnológica. De um lado, impulsos e sentimentos humanos; de outro, a frieza da tecnologia. Nos filmes, há uma coerência e um encadeamento temático que focalizam os fenômenos advindos da velocidade, instituídos pela técnica, como pilares da organização societária e que definem a vida humana da época.

O diretor e, também, roteirista, elaborou uma crítica contundente a respeito desses sintomas que permeiam toda a vida contemporânea, fazendo-se mais visível a partir do último quartel do século passado com o acesso ao ciberespaço. Embora o discurso cinematográfico se encontre ancorado na criação de outras realidades, com contornos de pesadelo e surrealismo, esta é a maneira peculiar de Cronenberg estruturar as suas narrativas.

### ***Videodrome***

A temática está centrada em Max Renn, diretor de uma emissora de televisão a cabo, a “CIVIC-TV”, cujo conteúdo da grade de programação é voltado para sexo e violência, que busca por “algo” mais excitante para oferecer aos seus telespectadores. Um dos técnicos da empresa consegue piratear uma frequência que mostra cenas de tortura, mutilação e sexo. Max, assim como sua namorada, Nicki Brand, entram em contato com os sinais captados, que foram gravados em vídeo, *Videodrome*. Buscando explicações para a origem do vídeo, Max acaba descobrindo ser seu criador o professor O’Blivion que, embora esteja morto, deixou mensagens gravadas, nas quais advertia que a exposição do homem a um imaginário violento, perigoso e surreal causaria danos e provocaria alucinações na mente. Também instituiu a “Missão dos Raios Catódicos”, que se propõe a tratar um tipo de alienação provocada pela falta das imagens televisivas.

Na diegese, encontramos a *Spectacular Optical*, uma poderosa organização que controla os sinais de *Videodrome*, cujo diretor, Barren Convex, pretende, através de

transmissões do vídeo por intermédio de TVs sensacionalistas, como a CIVIC-TV, atingir um grande número de telespectadores.

Ao se expor ao vídeo, Max Renn começa a ter alucinações que se intensificam, levando-o a não saber mais distinguir a realidade e que se refletem, também, nas modificações operadas em seu corpo físico. O suicídio de Max, no final do filme, é guiado pela promessa de renascimento e revela que a relação com o mundo da técnica, quando não bem conduzida, pode causar efeitos danosos ao ser humano.

### *eXistenZ*

Essa película enfatiza a realidade virtual. Allegra Geller é uma “*game designer*” da Antenna Research, uma companhia responsável pelo desenvolvimento de projetos nesta área. A protagonista é criadora do jogo “*eXistenZ*”, que funciona conectado ao sistema nervoso central do jogador, tendo o poder de transportá-lo a uma aventura virtual, transformando-o em personagem com um roteiro a ser cumprido. O console de *eXistenZ* é feito com produto carnal, proveniente de órgãos de anfíbios. Porém, o requisito básico para ser um integrante do “*game*” é ter um “biopot”, ou seja, um orifício na base da coluna vertebral, no qual é conectado o “umbycord” (espécie de cordão umbilical que conecta o console ao sistema nervoso central dos participantes). Ligado o apetrecho eletrônico, os interatores embarcam numa jornada intrigante, repleta de fatos inusitados, levando-os a não mais distinguirem o que seja real ou virtual, pois vivem “um jogo dentro do jogo”. “É o hiper-real, produto de síntese irradiando modelos combinatórios num hiperespaço sem atmosfera.” (BAUDRILLARD, 1991, p. 8). Kujawski, ao resenhar o filme é categórico ao afirmar que este representa

[...] o nascedouro de uma nova filosofia existencialista. A idéia do Ser, remoída pelos filósofos na década de 60, está sendo desfiada hoje pela supremacia das técnicas de realidade virtual, biotecnologia, inteligência artificial, etc.; e qualquer ontologia deixa de fazer sentido quando a técnica ganha esta batalha. [s.d.].

Por intermédio destas pequenas sinopses, pode-se deduzir que a velocidade ganhou proeminência na revolução da técnica, devido às implicações advindas dos meios tecnológicos de comunicação, quando a interface televisiva e a vivência virtual no ciberespaço instauraram relações baseadas no “poder invisível que permeia a cumplicidade daqueles que lhes são sujeitos ou daqueles que o exercem” (BOURDIEU, 2003, p. 7-8).

Se o rádio e, em seguida, a televisão proporcionaram a proximidade de dois pontos territoriais distantes, o ciberespaço contribuiu, sobremaneira, para a reescritura do planeta, no que diz respeito ao tempo/espaço. O tempo não obedece mais ao tempo cronológico, histórico, passa a ser um tempo real aplicado pelas novas tecnologias, e o espaço se configura na união do “espaço local com o universo global,” o *glocal* (TRIVINHO, 2001b, p. 77).

A violência, instaurada pela velocidade, seja ela concreta ou simbólica, se processa de maneira sutil, demarcando novas formas de hierarquia na pirâmide social, decorrentes da competência ao acesso das senhas infotécnicas que se renovam, aceleradamente, no sistema produção-consumo. Essas inserções sociais não passaram imunes ao psiquismo do ser humano, gerando enfermidades próprias da época, como consequência da pressão exercida pelo ambiente que o cerca, ao entrar em conflito com a sua busca por bem-estar e prazer.

Cronenberg, em seu discurso metafórico sobre a dromocracia, põe em xeque as consequências advindas dos avanços tecnológicos dos meios de comunicação, sejam eles de massa ou interativos, quando o acoplamento corpo e objeto realiza a profecia de McLuhan (2005), na qual ele previa que os modernos meios tecnológicos de comunicação, seriam extensões do ser humano. Em *Videodrome*, Max Renn ao proclamar: “Morte ao Videodrome! Vida nova para a nova carne!”<sup>1</sup>; em *eXistenZ*, um dos personagens brada: “Morte à Allegra Geller! Morte à demoníaca Allegra Geller!”<sup>2</sup>, traduzem a revolta da invasão do corpo pela técnica que, ao se fundir, desconstrói a identidade humana, pelo seu poder de controle.

Porém, o cineasta vai além, inserindo nas diegeses, a obliteração da fronteira entre o público e o privado, causada pela aceleração com que se processam as modificações societárias, que transferem ao particular, encargos estatais.

## **1 Dromocracia: velocidade e meios de comunicação**

David Cronenberg – *Videodrome* e *eXistenZ* – procurou refletir sobre dois movimentos culturais paradigmáticos que, na atualidade, permeiam o social e constroem

---

<sup>1</sup> Fala em *Videodrome* (CRONENBERG, 1983).

uma nova subjetividade, a cultura dos *media* e a cibercultura. Ambas são resultantes das inovações tecnológicas no campo dos meios de comunicação (*live* e *online*). Devido às demandas na produção-consumo, a dromocracia se fez presente nestas expressões culturais, assim como a violência concreta ou simbólica, que se encontra implícita nesse fenômeno. A partir do século XX, os avanços dos meios de comunicação eletrônicos de transmissão e difusão e, no seu último quartel, com o surgimento dos computadores pessoais, pode-se dizer que nunca as transformações históricas do processo civilizatório estiveram tão expostas à aceleração, que se reflete nas mudanças operacionalizadas no campo da tecnologia e nos impactos causados em todos os âmbitos da vida humana.

Dentro de uma rápida retrospectiva histórica, é possível afirmar que a linguagem oral foi a mais primitiva forma de comunicação entre os homens, e a linguagem escrita, por sua vez, fez com que registros históricos se preservassem através dos tempos. Se a invenção da prensa gráfica de Gutenberg propiciou que um grande número de pessoas tivesse acesso à informação, a Revolução Industrial, no século XIX, trouxe, no seu esteio, a produção dos meios tecnológicos de comunicação, proporcionando que a velocidade se fizesse presente no processo comunicacional, fazendo surgir, inclusive, um novo tipo de relação proveniente da interação ser humano/máquina.

A aceleração no campo da comunicação foi o início da desterritorialização e do encolhimento temporal.<sup>3</sup> Os avanços nessa área foram iniciados pelo telégrafo que, além de conectar os centros de comércio nacionais e internacionais, aumentou a velocidade nas transmissões de informações públicas e privadas, locais, regionais e nacionais. Por sua vez, o telefone – instrumento de comunicação acústica, desde 1876, quando foi inventado por Graham Bell – proporcionou a interação à distância entre duas pessoas, assim como entre os setores público e privado. A vida começou a ser facilitada pela descentralização, ao permitir que famílias dispersas se comunicassem com maior facilidade. Modificaram-se os métodos de marketing e as práticas médicas, políticas e jornalísticas e, conseqüentemente, alterações nos hábitos sociais fizeram-se visíveis dando origem ao que se denominou “linguagem e cultura telefônicas” (BRIGGS; BURKE, 2004, p. 155).

A partir do rádio, estabeleceu-se uma nova forma de recepção para as mensagens, originando o que veio a ser denominada cultura de massa, cujo advento se encontra no aperfeiçoamento dos meios eletrotécnicos de comunicação. Embora a transmissão sem fio,

---

<sup>2</sup> Cf. fala do personagem Noel Dichter em *eXistenZ* (CRONENBERG, 1999).

a princípio, fosse pensada como um substituto da telegrafia e não fosse bem aceita – as mensagens em código Morse alcançavam pessoas a quem não eram dirigidas – o seu uso prático se fez sentir, particularmente, nos oceanos e nos continentes com baixa densidade demográfica. Com a eclosão de duas guerras mundiais, sua atuação foi crucial na propagação dos ideais políticos e como meio seguro de comunicação com as tropas, a maioria das vezes, distantes de seu país de origem.

Findas as guerras, sua importância cresceu porque se podia entrar em contato com os acontecimentos locais e mundiais tais como, os lançamentos de produtos, a previsão do tempo, as informações sobre o tráfego, não esquecendo as rádio-novelas e, vários tipos de programação visando o entretenimento, fizeram com que as famílias se agregassem à sua volta no *domus*. Diferenciava-se do telégrafo e do telefone, porque a mensagem não se dirigia apenas a uma pessoa, mas a um grande número de receptores. A audiência começou a ser estudada como fenômeno de massa e a competição entre emissoras de difusão foi preponderante, para melhorar a qualidade das transmissões.

O rádio afeta as pessoas, digamos, como que pessoalmente, oferecendo um mundo de comunicação não expressa entre o escritor-locutor e o ouvinte. Este é o aspecto mais imediato do rádio. Uma experiência particular. As profundidades subliminares do rádio estão carregadas daqueles ecos ressoantes das trombetas tribais e dos tambores antigos. Isto é inerente à própria natureza deste meio, com seu poder de transformar a psique e a sociedade numa única câmara de eco. (MCLUHAN, 2005, p. 336-7).

Pode-se dizer que o rádio, mais tarde reforçado pela televisão, como meio de difusão nasceu o que veio a ser denominada a “Indústria Cultural”, que compreende grandes conglomerados que detêm o poder na circulação e distribuição de uma grade de produtos culturais, relativamente padronizados, voltados para o entretenimento e centrados na cultura massificada. Por obedecer à lógica do mercado capitalista, têm como meta a obtenção de maior lucratividade.

A partir da década de 50 do século passado, um novo meio de comunicação adentrou no cotidiano, a televisão. Como meio de comunicação de massa, ela nos faz compartilhar os mesmos olhos e ouvidos com milhões de pessoas, organizando “uma percepção comum que, embora seja um forte índice de realidade, é, ao mesmo tempo, um indicador potente de irrealidade, pois a percepção se encontra desconectada dos sistemas de ação, provocando um efeito de sideração” (LÉVY, 2005, p. 224). Seu poder se faz

---

<sup>3</sup> Na retrospectiva histórica, não incluímos o cinema pelo fato de não existir, neste meio de comunicação, a condição de tempo real, fator imprescindível, quando o tema é velocidade (Dromocracia: velocidade nos

presente, mesmo quando a interação *online* se encontra concretizada em uma grande rede planetária. O apelo audiovisual tomou a imagem como veículo eficaz no processo de interface e, seu adentramento no *domus*, modificou hábitos familiares tradicionais, assim como as transmissões via satélite e as TVs a cabo, aboliram as distâncias de espaço e tempo.

Entretanto, os avanços no campo da cibernética deram origem a uma nova expressão cultural que surge a partir do último quartel do século passado. A cibercultura institui a sociabilização através do ciberespaço, que compreende a rede invisível que entrelaça todo o globo terrestre, cujo surgimento é atribuído a interconexão mundial dos computadores através da internet, por onde trafega um universo de informações e de seres humanos. Essa nova configuração molda um novo condicionamento comportamental aos seres humanos, ao refletir a instantaneidade, que é condição *sine qua non* no acoplamento homem/máquina/rede. Se o telégrafo, o telefone, o rádio e a televisão se ancoravam no tempo *live*, as tecnologias digitais estão centradas no tempo *online*. As distâncias, que eram ligadas pelos meios de transportes, com o surgimento dos meios de comunicação vão ser interligadas de maneira simbólica e espectral.

Embora essas identidades epistemológicas se baseiem no mesmo fundamento, são “elementos estruturais de vetorialização sociodromológica da existência” (TRIVINHO, 2007, p. 57).

O permanente intento de vitória cinédica sobre o território alcança, assim, paradoxalmente, na intermitente linha do tempo histórico, o seu ponto-limite, a sua condição insuperável, de não-retorno, com a proliferação comercial dos meios eletrônicos de comunicação, especificamente no que dizem respeito ao tempo real. (TRIVINHO, 2007, p. 55-6).

As redes comunicacionais foram responsáveis por inscrever e consolidar a velocidade em todos os setores da vida humana, seja no trabalho, seja na economia, seja na política, seja no lazer. Trivinho (2007, p. 63) denomina este fenômeno de *l' esprit du temps dromocrático*. As comunicações em tempo real, em particular na cibercultura, têm processo civilizatório diuturno, no que diz respeito às transmissões culturais e à exploração do filão eletromagnético, “um vetor processual que encerra *um princípio operacional de dromocratização generalizada da existência*” (TRIVINHO, 2007, p. 63, grifo do autor).

Em *Videodrome* e *eXistenZ*, encontramos pontos cruciais que nos levam a detectar a dromocracia nos meios de comunicação tecnológicos que povoam o nosso cotidiano e que interferem, sobremaneira, na construção de nossa subjetividade.

O personagem principal de *Videodrome*, Max Renn, é diretor executivo de uma emissora de TV a cabo – CIVIC TV – cuja grande programação está centrada em sexo e violência. Em busca por algo mais excitante, encontra um vídeo, *Videodrome*, cujo conteúdo foi captado por um sinal pirata de satélite. Temos, portanto, a cultura de massa materializada na televisão e nas transmissões via satélite, ambos *live*. Convém ressaltar que os *media*, a partir da década de 80 do século passado, começaram a se modificar devido

[...] ao surgimento de novas formas de consumo cultural favorecidos pelas tecnologias do disponível e do descartável: fotocopiadoras, videocassetes, videoclipes, videogames, controle remoto, seguido pelas indústrias dos CDs e a TV a cabo, ou seja, tecnologias para demandas simbólicas heterogêneas, fugazes e mais personalizadas. (SANTAELLA, 2003, p. 52).

A violência – concreta e simbólica – encontra-se enfatizada nas transformações sofridas por Max, não só em seu psiquismo, levando-o a ter alucinações, como também em seu corpo físico, demonstrando o poder do simulacro, que provoca um assalto à natureza humana.

A mensagem de O'Blivion (*oblivion* significa esquecimento), o criador de *Videodrome*, é esclarecedora quanto ao que seja a televisão e os efeitos do vídeo:

“A batalha pela mente na América do Norte será travada na área de vídeo – Videodrome. A tela da TV é a retina da mente. Portanto a tela da TV é parte da estrutura física do cérebro. O que aparece na tela da TV surge como pura experiência para aqueles que a assistem. A televisão é a realidade e a realidade é menos do que a televisão. Estou feliz que tenha vindo a mim. Sua realidade já é metade alucinação do vídeo. Se não tomar cuidado será alucinação total. Terá que aprender a viver em um mundo totalmente estranho.. Eu tive um tumor cerebral provocado pelas visões e não o contrário. Sentia as visões se misturarem e se tornarem carne. Carne incontrolável. Mas quando removeram o tumor, chamava-se Videodrome. Eu fui a primeira vítima do Videodrome”.<sup>4</sup>

O roteirista expõe o poder de sedução – o que não deixa de ser uma violência invisível – exercido pela televisão sobre seus usuários. A existência de O'Blivion é mediática. Vive nas fitas de vídeo, que ele deixou como legado de sua obra. A diegese reproduz o mundo alienado sob os efeitos dos raios catódicos, que se processa na luta por

---

<sup>4</sup> Fala em *Videodrome* (CRONENBERG, 1983).

uma nova carne, cujo lema é: “Viva a nova carne”,<sup>5</sup> o que confirma as palavras de Baudrillard ao pronunciar que “a histeria característica do nosso tempo é a histeria da produção e da reprodução do real” (1981, p. 33).

Se *Videodrome* está focado nos *media*, *eXistenZ* enfatiza o ciberespaço. A dromocracia, imposta pela cibercultura como expoente de expressão de vida contemporânea, é exposta ao espectador na aceleração dos jogos de realidade virtual, seja na renovação produção-consumo, seja na habilidade de desempenho dos usuários. A interatividade se efetua por intermédio de cordões que agem como redes neurais, fazendo com que os integrantes, ao percorrerem as etapas do jogo no ciberespaço, não percebam se estão vivendo o mundo real ou o mundo virtual. Este tipo de comunicação se processa em um sistema de fluxos via rede, quando a percepção se faz presente através de experiências vivenciadas em uma realidade criada pela tecnologia.

Nas produções cinematográficas, ao expressar a cultura dos *media* e a cibercultura, Cronenberg demonstrou que a dromocracia é o eixo basilar do processo social-histórico da existência na sociedade midiática avançada, inclusive, reivindicando várias identidades ao ser humano, como requisito no manejo dos apetrechos tecnológicos, que se renovam, aceleradamente, como contexto de época.

A obliteração de fronteiras entre realidade e alucinação, como efeito do vídeo, manifestada por Max em *Videodrome*, assim como a diluição dos limites entre real e virtual, em *eXistenZ*, confirmam as conseqüências advindas dos meios de comunicação tecnológicos que, ao acoplar homem/máquina, materializam a aceleração da contemporaneidade que, na cibercultura, encontra seu ápice, ao se apresentar de maneira diuturna e que, em tempo de globalização, liga o local e o global, dando origem ao neologismo *glocal*, fenômeno que nos deteremos em seguida.

## **2 Velocidade e o fenômeno *glocal***

A velocidade, com que se processam as transmissões *live* e *online*, opera um fenômeno que permeia a sociedade tecnológica que, a partir do século XX, se fez mais presente como conseqüência dos meios comunicacionais de transmissão e difusão,

---

<sup>5</sup> Cf. fala do personagem Max Renn em *Videodrome* (CRONENBERG, 1983).

ganhando proeminência com o advento do ciberespaço. Este é denominado *glocal*<sup>6</sup> um neologismo criado pela hibridização dos termos global e local e, pode-se dizer, quanto a sua estrutura semântica, que esta não se resume à somatória dos significados. Pelo contrário, globalização e localização encontram-se dissolvidos, configurando uma nova invenção da técnica que a cibercultura enfatizou de maneira particular.

Trivinho, ao definir o conceito que corresponde à fusão desses dois termos, no que diz respeito aos avanços tecnológicos no campo da comunicação em tempo real, salienta:

O fenômeno coberto por essa fissão no plano do significante e do significado equivale, em linguagem empírico-metafórica, a um *laço sociotécnico invisível e irreversível* entre o *contexto concreto da existência* – ambiência representativa do reduto da experiência de acoplamento entre ente humano e máquina, ponto de acesso/recepção/retransmissão comunicacional – e o *universo áudio/visual da rede global* (de massa ou interativa), como dimensão hodierna representativa da cultura mundial satelitizada. O remate dessa combustão terminológica integraliza e encerra, por sua vez, o *contexto glocal*, lugar da existência humana tecnologicamente mediado e mercadologicamente promovido, em estrita compatibilidade com as necessidades de reprodução social-histórica da civilização mediática. (TRIVINHO, 2007, p. 284, grifo do autor).

O *glocal* nasceu com a telefonia no século XIX que, ao ligar dois pontos espaciais distantes, configurou as condições para sua realização:

[...] equipamentos de telecomunicação, infra-estrutura de rede (pressupostas aí as estações de processamento, codificação e decodificação informacional), acoplamento entre ser humano e máquina, procedimentos de emissão e recepção, tempo real, fluxo (sonoro e/ou imagético) de sentido e não sentido, espectralização da interação humana, desejo comunicacional (de abordagem da alteridade como espectro, isto é, como som, imagem, texto, ícone etc.), e assim por diante. (TRIVINHO, 2001b, p. 66).

Embora a invenção do telefone tenha anunciado a *glocalização* nas comunicações, os meios de difusão, como o rádio e a televisão, acentuaram tal processo, ao proporcionar transmissões *live*. Com o surgimento das tecnologias do virtual, o fenômeno se fez mais palpável e visível com o acesso *online*, que reuniu em seu bojo alteridades virtuais contidas no *www*, que alteraram o tempo cronológico, reescalando-o como tempo real. Como parte desse processo irreversível e diuturno, temos o acoplamento ser humano/máquina como produto da interatividade do corpo e do cérebro com o ecrã televisivo ou computacional.

---

<sup>6</sup> Embora Paul Virilio tenha sinalizado o *glocal*, Trivinho tem desenvolvido esse tema, conceituando-o e teorizando-o.

Esse fenômeno que representa “o veio fundamental em que se assenta o próprio processo civilizatório mais recente, em todas as dimensões implicadas, do social ao econômico, do político ao cultural” (TRIVINHO, 2007, p. 292), dividiu o mundo vivido em duas dimensões: uma material e extensiva, de que fazem parte o território geográfico e o meio ambiente, ou melhor, o *locus* concreto onde se processa a experiência corporal; outra, imaterial, que compreende o universo das redes, sejam elas de massa ou virtuais, as quais podem ser consideradas como não-lugares onde se vive o mundo dos espectros. Embora a fratura se apresente de modo invisível, e se adense, hodiernamente, pela produção-consumo incessante dos *media*, que promovem uma nova construção sociotécnica, tem, como base, a tecnológica em tempo real, que desaparece, de maneira sutil, por intermédio da *glocalização* (TRIVINHO, 2007, p. 249-251).

Nas diegeses, encontramos o *glocal*, salientado pelos *media*, sejam eles convencionais (televisão/vídeo, *Videodrome*), ou interativos (jogo virtual, *eXistenZ*), fazendo-se, também, presente a megainfoburocracia<sup>7</sup> como responsável por tudo que diz respeito ao processo de ciberespacialização da sociedade contemporânea. Muito embora o vídeo não possa ser considerado como pertencente ao contexto *glocal* – o seu funcionamento não reclama os requisitos essenciais da *glocalização* – a captação do programa televisivo, em *Videodrome*, aconteceu via satélite. O mesmo podemos dizer do jogo virtual em *eXistenZ*, quando a operacionalidade do console do jogo (aparelho base) depende do contato com a empresa responsável por sua criação (Antenna Research), para colocar os interatores em rede ciberespacial. É essa mescla empírica de dados que permite apreender o *glocal* tal qual ele é, vale dizer, um fenômeno comunicacional de (con)fusões em cadeia que admite ser assim expresso: um *bunker*<sup>8</sup> de acoplamento corporal e simbólico-imaginário entre ser humano e máquina processado no lugar de acesso como ambiência representativa do contexto local e umbilicalmente vinculado aos conteúdos da rede como dimensão representativa do universo global (TRIVINHO, 2007, p. 308-9).

---

<sup>7</sup> A expressão designa “a rede institucional responsável pela produção e circulação de produtos ciberculturais (*hardware*, *software* e *netware*, em seja que formato for) e pela fomentação acelerada do *cyberspace*. *Mega* designa a modalidade rizomática de sua proliferação no tecido social; *tecno* refere-se ao motivo precípua aí implicado, devidamente qualificado como info, como *cyber*; *buro* diz respeito à lógica das corporações e organizações que dão forma e vigor a essa instância; e *cracia* comparece próximo de seu sentido etimológico, como motor de articulação integral do processo social pelo vetor tecnológico de ponta”. (TRIVINHO, 2001a, p. 213-4).

<sup>8</sup> O termo é usado por Trivinho, em sentido metafórico, para configurar o espaço de recepção/emissão/retransmissão em que se dá a interação homem/máquina e o comprometimento implícito nessa relação.

Nestes sistemas de emissão/recepção, o *glocal* está caracterizado como “fragmento sociocultural rizomático”, por sua capacidade de se remeter a uma totalidade maior, do mesmo modo que um fractal se prende a um sistema maior. Assim, é possível vislumbrar que “cada contexto *glocal* reúne em si a informacionalidade e funcionalidade que pertencem ao todo” Concretiza-se o que Trivinho chama de “processo de fractalização mediática”, ou seja, a abrangência que vai desde o espaço geográfico até o simbólico e imaginário e que perpassa todo processo civilizatório contemporâneo (TRIVINHO, 2007, p. 297).

[...] a *glocalização fractalizada* rearranja o lugar do corpo e do campo próprio (vale dizer, no reduto *glocal*), ao mesmo tempo que reescreve, reescalona e reinscreve no âmbito social-histórico os suportes e modos de produção, circulação, recepção, utilização e armazenamento dos signos e do sentido, bem como os modos e suportes de transmissão da cultura. Trata-se, no mais, de uma reordenação radical do processo civilizatório, que talha a originalidade da civilização mediática em comparação com outras etapas do desenvolvimento tecnológico. (TRIVINHO, 2007, p. 297, grifo do autor).

A *glocalização* da existência é representada pela sua operacionalidade em tempo real, fazendo-se presente em todos os setores societários – nos filmes, trabalho e lazer – dando acesso a produtos culturais e à vida social, pressupondo o gregarismo que a socioespacialização põe ao alcance dos seus usuários a nível internacional, como base da articulação sociocultural e da transpólitica (TRIVINHO, 2007, p. 297), representados tanto na difusão da televisão (*Videodrome*) e na convivência virtual (*eXistenZ*), como também nos conglomerados econômicos (*Antenna Research* e *Spectacular Optical*), que são produtos de uma sociedade capitalista.

Dentre os efeitos proporcionados pelo *glocal*, demonstrados de maneira clara e precisa nas produções cinematográficas, a reprogramação do espaço/ tempo, na sua invisibilidade, é o epicentro dos *media* audiovisuais, seja através da TV, seja do ciberespaço em um contexto devidamente satelitizado. O espaço – que até então se apresentava delimitado por fronteiras geográficas, representado por territórios humanos, cidades e construções – reescreve-se através dos meios tecnológicos de comunicação.

A atuação humana – Max Renn (*Videodrome*), Allegra Geller e seus companheiros (*eXistenZ*) – é processada através do acoplamento ser humano/maquínico no local de acesso das transmissões, As alucinações e as transformações no corpo de Max (abertura sangrenta no estômago que lembra uma vagina, braços deformados), em *Videodrome*, são alusões às frequências eletrônicas que controlam o personagem, impedindo-o de controlar

a si mesmo. Sua realidade é o vídeo. Ele e o aparelho são a mesma coisa. Por outra lado, os “umbycords”, que ligam os participantes ao console do jogo em *eXistenZ*, são vias de acesso ao ciberespaço e promovem a socioespacialização tecnomagnética, configurando, também, o hibridismo decorrente da invasão da técnica na existência dos seres humanos. Nesse contexto, a desterritorialização e o tempo também são retratados na alteração da percepção dos personagens, no que diz respeito ao seu espaço local e o tempo cronológico que cede lugar ao tempo da instantaneidade, proporcionado pelos meios eletrônicos de comunicação (transmissão televisiva *live* ou computacional *online*).

O fenômeno *glocal*, que permeia a civilização mediática, realiza determinadas anulações espaçotemporais que influem, sobremaneira, na existência humana, no que diz respeito às obliterações do espaço/tempo. Assim, é possível vislumbrar suas conseqüências para o âmbito da experiência do ser, onde se desenrola a fusão entre ser, técnica e sociedade.

O arco assim se põe, em resumo: o espaço se anula justamente porque, com os *media*, ele se pulveriza num tempo que, no final das contas, é nada, pura distribuição estética de luminósforos serialmente conjuntizados, pixels animados pela luz da velocidade da luz, isto é, do tempo limite, do tempo real. O espaço é zero, porque não é senão tempo-luz, tempo que é luz continuamente expressa. (TRIVINHO, 2001b, p. 75, grifo do autor).

No fluxo histórico da civilização temos, pela primeira vez, um tempo que sempre está no presente, e que encontrou na interface o meio sociotecnológico, para operacionalizar todo o processo mediático-tecnológico que abole o espaço e o tempo. No universo comunicacional da cultura dos *media*, é o acontecimento mais marcante do século XX, apresentando-se de maneira diuturna no alvorecer deste novo milênio. Por ligar o universo global ao contexto local de existência, funciona como um elo entre a cultura mundial satelitizada e a vida humana em si. Ao se inscrever em todos os setores societários, através dos *media* convencionais ou dos interativos, o *glocal* transforma compulsoriamente cada ponto territorial e arquitetônico em zona de acesso/recepção/retransmissão, comprovando só a existência de barreiras ou fronteiras eletrônicas.

Isso demonstra que o *glocal* não só representa o poder comunicacional vigente da atuação humana, mas também a maneira como a violência da técnica avançada se expressa na cotidianidade por intermédio das transmissões via satélites artificiais, que respondem pela subordinação de todos os contextos locais ao processo de *glocalização* capilarizada do

planeta, ao mesmo tempo em que, por via desse processo, os atrela aos fluxos imagéticos e informacionais da visibilidade mediática (TRIVINHO, 2001b, p. 80).

### ***Bunker glocal e bunkerização da existência***<sup>9</sup>

A *glocalização* proporcionada pelas transmissões *live*, radiofônicas e televisivas, assim como o acesso *online* ao ciberespaço, configurara o tempo real e reduz o espaço à dimensão zero. Como conseqüência do *glocal* nas conexões ciberespaciais, no que diz respeito à interatividade, chega-se as suas profundas e estreitas relações com o campo bélico que, ao conectar o local ao global, conforma seu contexto como um *bunker*. Convém ressaltar que o *bunker* é uma metáfora cognitiva, para lembrar os contextos pontuais de recepção/circulação/retransmissão de informações e imagens, identificam-se com um abrigo de defesa e/ou resistência ao mundo que o rodeia, devido à *glocalização* cibercultural.

O século XX, além de ter vivido sob a ameaça de flagelos bélicos, também foi palco de duas guerras, influenciando o *glocal* a procurar imitar esse aspecto cultural, o que explica, sobremaneira, o progresso da civilização mediática avançada se processar sob “a bunkerização glocal fractalizada”, o que compreende o arranjo espaço-temporal e a “tessitura simbólica e imaginária da cibercultura”, desenhado e fomentado pela tecnologia (TRIVINHO, 2007, p. 309).

O *bunker glocal interativo* é condição prioritária na cibercultura, pelo modo com que se configura o uso dos objetos infotécnicos e do ciberespaço, funcionando como “um cinturão que resguarda e sitia o indivíduo, não só no ambiente onde se processa tal conjuntura, mas também na sua subjetividade, concretizando-se no acesso e nas trocas globais em tempo real” (TRIVINHO, 2007, p. 309).

[...] o *bunker glocal* alude a certa disposição contígua da infra-estrutura tecnológica na circunscrição ambiente (domo ou escritório), lócus mais comum do corpo e da subjetividade, do campo próprio assim mediatizado e, portanto, do acesso e da troca glociais. (TRIVINHO, 2007, p. 310, grifo do autor).

---

<sup>9</sup> Os postulados sobre *Bunker glocal e bunkerização da existência* são da autoria de Trivinho (2007, p. 279-317).

Segundo Trivinho, o *glocal* gera, no mundo vivido, uma “produção tecnológica de desaparecimentos”, metaforizando-se como produtor de *morte simbólica* por promover morte ao território geográfico, onde se processa a vida humana e morte da alteridade concreta como referência prioritária da intersubjetividade e como destino da relação social (não tecnologicamente mediada). A existência humana convive, hodiernamente, entre dois eixos: o primeiro compreende a vida real, “comum”, herdada historicamente; e a segunda acena para as possibilidades de atuação em ambientes virtualizados, sendo que as tendências que se fazem presentes no contexto social-histórico, pendem para este último (TRIVINHO, 2007, p. 313-4).

A produção tecnológica de desaparecimentos e substituições – construção social-histórica destruidora do herdado e, vice-versa, desconstrução culturalmente criadora de novos valores e cenários [...] tornou-se um equivalente geral da civilização midiática. (TRIVINHO, 2007, p. 316).

É procurando representar esse contexto social-histórico que David Cronenberg concebe *eXistenZ*, reproduzindo o contexto cibercultural, local proeminente da *bunkerização glocalizada*, onde o *game* formata um ambiente comunicacional na rede, trocando entre si formas culturais e socializadoras conectados à Antenna Research. “As comunidades virtuais são as novas e vibrantes aldeias de atividades dentro das culturas mais amplas do computador” (LAUREL, 1990, p. 93, apud SANTAELLA, 2004a.), que permite as identidades se confundirem e interagirem em espaço contraído e tempo real, no *glocal*.

A interatividade e a imersão, como características *sine qua non* dos jogos virtuais, contribuem para formatar a *bunkerização glocal* como experiência do mundo tecnológico em *eXistenZ*. Os participantes, ligados pelos “umbycords”, conectam-se com o console, posicionando-se em espaço de recepção/circulação/retransmissão de vivências virtuais, deixando os jogadores livres para explorar e manipular a irrealidade, encerrados em uma espacialidade de confinamento que faz lembrar um ambiente de resguardo e defesa, levando-os a uma relação metafórica com o campo bélico.

O que podemos concluir é que os fenômenos que a cibercultura conseguiu imprimir como características de época perpassam todos os âmbitos da sociedade e contribuem na formação de uma nova subjetividade.

### **3 eXistenZ: dromoaptidão como requisito de interatividade**

A divisão da sociedade em classes, fenômeno que se fez presente desde os primitivos agrupamentos humanos, foi fonte de análise e reflexão por parte de vários pensadores como Marx, Weber, Sorokin, entre outros, que procuraram buscar explicações para a origem dessa fragmentação, na maioria das vezes, tomando o lado econômico ou familiar como parâmetro distintivo. Muito embora estes sejam variáveis *sine qua non* para uma análise sociológica, quando se toma como meta a classificação de grupos que partilham interesses comuns, a partir dos anos 70 do século passado, quando a cibercultura, gerada pela revolução tecnológica, implementou uma nova reescritura social, construída invisivelmente, que motivou a segregação infotecnológica que traz, no seu cerne, a violência simbólica da técnica.

Virilio, em *Velocidade e política*, responsabiliza a velocidade como fator divisório da humanidade. Ao tomar como base as conquistas marítimas e territoriais que permearam o processo histórico e civilizatório da humanidade, o sociólogo classifica essa partilha em dois grandes grupos: “os *povos esperançosos* (que detinham o poder e capitalizavam a velocidade o suficiente para irem projetando-a infinitamente) e os *povos desesperados* (imobilizados pela inferioridade dos seus veículos técnicos, são fadados a viver em um mundo finito)” (1996, p. 12, grifo do autor). Esta divisória, centrada em uma visão política, antevia, em seu bojo, novas formas de segregação e desigualdade promovida pela lógica dos acessos que, na atualidade, concretiza-se como requisito cultural de época.

A proliferação dos *media* interativos e o povoamento do ciberespaço, como experiência do cotidiano, são tendências da condição sociotécnica do tempo histórico que, ao lado de outras emanções caracterizadoras desse contexto, constroem uma hierarquia baseada no acesso às senhas infotécnicas. Compulsoriamente, as grandes corporações do ramo se submetem, de maneira inexorável, a reciclar suas técnicas, ao mesmo tempo em que incrementam o processo de reescrita cibercultural, através de uma “*linguagem de acesso*, dotadas de lógica, funções e conseqüências socioculturais, políticas e econômicas próprias” (TRIVINHO, 2007, p. 137, grifo do autor).

Como tais, esses *códigos-senhas* têm demandado e promovido uma célere *reaculturação sem par das subjetividades e comportamentos, em prol da reprodução permanente das estruturas social-históricas e antropológicas da cibercultura*. Vigorando como um lastro de capital cognitivo a ser necessariamente dominado, sob a tutela da segregação infotecnológica, essa linguagem cumpre, em última instância, um *desígnio social totalitário*,

subordinado à lógica de uma *invisibilidade cotidiana* que não concorre senão para mantê-lo intocado, no quadro metamórfico-dissuasivo da *violência simbólica da técnica*. (TRIVINHO, 2007, p. 137, grifo do autor).

Cronenberg representa esse novo fenômeno que perpassa o momento social-histórico em *eXistenZ*. Através de um discurso alegórico, é possível reconhecer, na diegese, o contexto cibercultural. O cineasta analisa o acesso às senhas infotécnicas como requisito essencial e inexorável para a inclusão no contexto de época, seja a nível individual, seja a nível corporativo.

Deve-se, entretanto, salientar que a dromocracia, como lógica da cibercultura, concretiza-se na rápida e progressiva assimilação das tecnologias em todos os âmbitos da vida cotidiana, determinando que essas senhas de acesso devam ser vistas como linguagem matricial que se impõem como fator civilizatório preponderante e imprescindível de poder. Trivinho conceitua tal fenômeno como uma modalidade própria de época, ou melhor, como uma

[...] *sociossemiose plena de interatividade*, por ser uma linguagem internacional monopolista, de caráter intencionalmente facilitador [...] que, por ser legitimada pelo mercado, fomenta a produção e o consumo da interatividade, fazendo com que esta seja, na atualidade, a forma predominante de relação social. (TRIVINHO, 2007, p. 139, grifo do autor).

Em *eXistenZ*, a senha de acesso – elemento que possibilita os jogadores interagirem – está configurada como uma perfuração na base na espinha dorsal, local onde o “umbycord” é conectado, ligando os usuários ao console do jogo. Aqueles que não a possuem, são considerados inaptos, denotando a exclusão que perpassa a sociedade da técnica.

Por sua enorme abrangência, que se estende desde os objetos infotecnológicos à rede, representa uma “tecnolinguagem matricial contemporânea” (TRIVINHO, 2007, p. 144), imposta a tudo e a todos como garantia mínima de sobrevivência individual, corporativa e institucional e que são os códigos predominantes da cibercultura. O autor, anteriormente citado, ao estudar o tema em questão, não só enumera seus requisitos básicos, como também os explicita (TRIVINHO, 2007, p. 143-6), os quais poderão ser detectados no filme, tais como:

1. “o objeto infotecnológico” atualizado dotado de “produtos ciberculturais”, o que compreende “*softwares e netwares* e de infra-estrutura de conexão à rede,”

representados nos apetrechos tecnológicos que são essenciais para que a interatividade do jogo se processe;

2. “o capital cognitivo conforme” que se refere ao conjunto de conhecimentos instrumentais, capazes de realizar as práticas ciberculturais de relação com as alteridades da máquina, do virtual e da rede, concretizado através da perfuração na base da espinha dorsal, local onde os “umbycord” (espécies de cordões que ligam os participantes ao console do jogo) são conectados;
3. “o status de usuário teleinteragente”, que pressupõe o conhecimento atualizado das senhas de acesso; ou seja, já possuir, como integrante e interator da comunidade virtual que o jogo reclama, conhecimento suficiente da linguagem matricial tecnológica, para vivenciar as etapas que *eXistenZ* submete os seus usuários;
4. “a capacidade econômica e subjetiva de acompanhamento das reciclagens estruturais dos objetos infotecnológicos e do capital cognitivo,” que diz respeito à velocidade em acompanhar cada novo apetrecho que a técnica põe no mercado, já que a aceleração da produção torna obsoleto o engenho, antes mesmo de este ser aproveitado; o mesmo se pode dizer quanto ao conhecimento das senhas de acesso que têm que ser recicladas com a maior rapidez para que possam acompanhar o novo invento tecnológico. Este último item se faz presente no final da película, que coincide com o término *eXistenZ*, que representa uma inovação no mercado dos jogos virtuais, é anunciado que outra empresa, a PilgrImage, já pôs no mercado o *transCendenZ*, um jogo que possibilita um acesso mais sofisticado dos *games*.

Isto evidencia a velocidade de transformação operacionalizada no campo dos jogos virtuais.

Por pertencerem a um campo híbrido, poli e metamórfico, não se deixam agarrar em categorias e classificações fixas, sendo mínimo o seu período de duração, o que pode ser medido pelo desaparecimento das menções que são feitas a eles nos *news groups* (grupos de discussão sobre temas de interesse nas redes). (SANTAELLA, 2004a).

Pelas necessidades impostas pela cibercultura, todos se encontram inseridos, de algum modo e nem que seja por algum momento, nas tecnologias do virtual, o que exige, sobremaneira, que as senhas devem ser apreendidas como fator mínimo de sobrevivência, sob pena de exclusão social, cultural e econômica, seja de indivíduos, corporações, instituições ou países, configurando um autoritarismo cibercultural invisível. Ninguém pode – por mais “ligado” que se encontre frente às inovações técnicas que condicionam a

cultura em que estamos imersos – “participar ativamente das criações das transformações do conjunto de especialidades técnicas, nem mesmo seguir essas transformações de perto”, (LÉVY, 2005, p. 28), pela velocidade com que elas se processam. Como imposição de época, é preponderante que o capital cognitivo e o apetrecho infotécnico estejam sintonizados com o que existe de mais avançado, o que diz respeito ao movimento inflexível e compulsivo da megatecnoburocracia no sentido de firmar o “imperativo da mais-potência” como valor de mercado. Ao dissecar tal questão, Trivinho enfatiza a importância de uma “*ciberalfabetização contínua e definitiva* das subjetividades e corpos como forma de renovação do processo de aculturação e socialização” (2007, p. 159, grifo do autor).

Abordando a inclusão/exclusão demandada pelo acesso às senhas infotécnicas que, através de seus requisitos valorativos, reconstrói uma nova hierarquia social que se solidifica, à medida que exige uma forma particular de competência, David Cronenberg constrói a segregação cibercultural em *eXistenZ*, tomando a perfuração no corpo dos jogadores – local onde devem ser ligados os “umbycords” – como fator representativo não só do “capital cognitivo”, mas também do “status de usuário teleinteragente” (TRIVINHO, 2007, p. 143-4).

Este contexto de época instaura “uma modalidade renovada de segregação social” (TRIVINHO, 2007, p. 158), que reúne em si, não só a velocidade como vetor de organização da vida humana, mas também a violência da técnica, cuja configuração discriminatória encontra-se na dromoaptidão.

Numa definição mais profunda, dromoaptidão nomeia a previsão subjetiva e comportamental de reserva cognitiva e técnica referente ao domínio das bases objetais e procedimentais da sociossemiose plena de interatividade, como afirmação contextualizada de poder e como linguagem demonstratória de riqueza tecnocultural, em identidade às tendências majoritárias da época. Dromoaptidão é, na era da cibercultura [...] capital, *capital tecnocultural contextualizado*, a ser introjetado, encarnado, corporificado, até se tornar, definitivamente, *habitus*. (TRIVINHO, 2007, p. 160, grifo do autor).

Dois extremos podem ser visualizados na conjuntura atual. Por um lado, a empresa, o indivíduo ou a instituição que reúne o domínio das senhas infotécnicas de acesso, reciclando-se continuamente; de outro, esses mesmos sujeitos em estado de desconhecimento quanto a sua operacionalidade, fadados a amargar “a morte simbólica própria da cibercultura” (TRIVINHO, 2007, p. 168). A dromoaptidão é elemento de

diferenciação societária, ao estruturar critérios de poder e riqueza que organizam uma nova forma de capital.

Os interatores de *eXistenZ* têm o domínio pleno às senhas de acesso, possibilitando-os reconstruir cada ato de jogar como co-criação de uma obra aberta e dinâmica sob pena de exclusão. Na esfera da vida humana e societária, além do fator segregativo, tal processamento se efetua em cadeia, ao impor a reciclagem estrutural dos aparelhos infotecnológicos e produtos ciberculturais, abolindo todas as senhas apreendidas anteriormente. Isso gera um totalitarismo que se expressa na formação de uma elite, detentora de conhecimento que, junto ao poder econômico, pode acompanhar toda a seqüência de reciclagem tecnológica exigida pela cibercultura, enquanto cresce e convive junto a essa, uma classe de excluídos, que as novas configurações exigidas pela técnica coloca em estado de desqualificação, perene ou sazonal, fazendo-os inaptos a alcançar uma interação atuante no processo social que se faz presente como condição de existência.

#### **4 Max Renn e Alegria Geller: vítimas da dromopatologia**

O contexto civilizatório provoca profundas pressões no psiquismo do ser humano como conseqüência de sua vinculação com o mundo que o cerca. Muito embora Freud tenha afirmado que o propósito que dirige a vida humana seja o princípio do prazer, este entra em desacordo com o mundo externo onde se realiza a vivência humana, provocando um desequilíbrio para que a meta da felicidade ou bem-estar não seja alcançada.

Hodiernamente, a cotidianidade, impregnada pela técnica, imprimiu uma nova escala de valores à sociedade, particularmente quando se toma como parâmetro a aptidão do ser humano no manuseio dos novos apetrechos tecnológicos. A velocidade, no processo produção-consumo voltada para uma tecnologia “de ponta”, é responsável pela formação de uma nova estrutura social.

As exigências culturais de época carregam no seu âmago a velocidade, concatenada com a violência no cenário tecnológico da sociedade, que vai, invisivelmente, modulando a existência do ser humano. Exprimindo-se na capacidade e na eficácia de dinamicidade, submete-o a um conjunto de códigos que desencadeiam uma série de enfermidades patológicas, como resultado do sujeito se constituir, não como identidade, mas como

projeto identificatório. Nesse contexto, a velocidade é fator proeminente e basilar no surgimento de disfunções biopsíquica, a dromopatologia.

O discurso freudiano em *O mal-estar da cultura* (1930) é bastante esclarecedor, no que diz respeito ao sujeito e o ambiente que o cerca. Segundo o psicanalista, o sujeito – por não se restringir apenas à sua interioridade, devido ao seu comprometimento com o destino do mundo – desencadeia um conflito inconsciente, cuja base se encontra na articulação com a sua exterioridade, representado pelo conjunto de coisas, no seu sentido mais lato, que podem trazer satisfação aos seus desejos. Contudo essa relação, concretizada na imersão da cultura, é marcada por um “mal-estar” que, por ser estrutural, não pode ser destruído. Sustenta, ainda, que a nossa civilização é em grande parte responsável por nossa desgraça e que seríamos muito mais felizes se a abandonássemos e retornássemos às condições primitivas. É, portanto, fato incontroverso que todas as coisas que buscamos, a fim de nos protegermos contra as ameaças oriundas das fontes de sofrimento, fazem parte dessa mesma civilização (BIRMAN, 1994, p. 111-2).

Max Renn (*Videodrome*) e Allegra Geller (*eXistenZ*) representam o conflito que a cultura da técnica imprime ao ser humano. Com o acoplamento corpo, mente e máquina, esse não é mais o sujeito da ação, cedendo o seu lugar na história aos aparelhos tecnológicos que permeiam a cotidianidade.

Com nosso sistema nervoso central estrategicamente entorpecido, as tarefas da consciência e da organização são transferidas para a vida física do homem, de modo que, pela primeira vez, ele se tornou consciente do fato de que a tecnologia é uma extensão de nosso corpo físico. (MCLUHAN, 1964, p. 65-6).

“A aceleração no manuseio e na produção dos apetrechos tecnológicos, a cada dia, mais sofisticados, é fator *sine qua non* de existência e, conseqüentemente, traz consigo o estigma da dromoaptidão que força o ser humano à intensidade da existência” (TRIVINHO, 2002, p. 264). Explorando os transtornos psíquicos causados pela violência invisível da técnica (Max Renn e Allegra Geller), o cineasta demonstra o “lado negro” que essa imprime aos seres humanos em um contexto social, onde a dromocracia é vetor, inexorável, de *modus vivendi*.

O vídeo – *Videodrome* – opera transformações na mente daqueles que o assistem, levando-os a ter alucinações. Fazendo alusão a uma sociedade, cujos membros buscam nos psicotrópicos (drogas) uma fuga das angústias e conflitos a que são expostos, o cineasta, metaforicamente, demonstra ser o apetrecho audiovisual viciante. Por outro lado, Max

Renn, ao explicar a grade de programação de sua emissora de televisão, que “exibe desde pornografia leve até violência,” justifica: “O canal, por ser pequeno, deve oferecer aos espectadores o que eles não vêem em outro, funcionando como válvula de escape para suas fantasias e frustrações, sendo, portanto, uma ação socialmente positiva.”<sup>10</sup>

Allegra Geller – *eXistenZ* – ao percorrer com seus parceiros as etapas do jogo virtual, vivencia um estado psicótico, onde realidade e virtualidade se confundem. A narrativa deixa o espectador livre para as possibilidades que o desfecho encerra, quando um dos integrantes pergunta: “Ei, digam-me a verdade. Ainda estamos no jogo?”<sup>11</sup>, manifesta a incapacidade do jogador em distinguir em que estágio os interatores se encontram: se estão no mundo real, ou se estão no mundo virtual.

Pode-se constatar que a civilização mediática avançada, que tem no espectro o modelo a ser copiado, aumenta as exigências culturais do humano, não fornecendo qualquer possibilidade para a aquisição da felicidade, pelo contrário, fragmenta a personalidade para que novas neuroses aí se instalem, tornando-o indiferente quanto a sua própria subjetividade.

A dromoaptidão é mais um fardo do sistema biopsíquico do ser humano, decorrente das exigências operacionalizadas pela velocidade ao reciclar os apetrechos infotécnicos e o acesso às suas senhas, que demandam conhecimento contínuo e inexorável, particularmente no que diz respeito ao *status*, como garantia de uma posição privilegiada em todos os campos da existência societária. Desta maneira, o processo social-histórico contemporâneo – no qual a ditadura do movimento impõe regras quanto à capacidade de conhecimento de tudo que diz respeito ao universo cibercultural – tornou-se uma condição para que a violência invisível da técnica se instale, de maneira sutil, na mente do homem contemporâneo, criando uma desarmonia fundamental entre corpo e cultura.

Como vetor de existência, a velocidade é fator dos distúrbios psíquico-comportamentais de Max Renn (*Videodrome*) e Allegra Geller (*eXistenZ*), que se manifestam nas dispersões e vazios existenciais que os conduz ao *stress*, à neurastenia e ao frenesi com que ambos buscam a fuga da realidade, levando-os a um quadro psicótico onde impera transtornos obsessivos compulsivos, como a depressão e o pânico.

Ao lado do caráter patogênico da velocidade, convive o caráter esquizóide da pós-modernidade. Esse problema se encontra associado aos meios de comunicação que têm o poder não só de comunicar, mas de construir um ambiente que exige nova epistemologia

---

<sup>10</sup> Fala em *Videodrome* (CRONENBERG, 1983).

social por ter criado uma “realidade eletrônica” que destrói a realidade objetiva e dissolve o indivíduo que a modernidade pensou como ator do mundo (KUMAR, 1997, p. 134). Esse pensamento é compartilhado por Baudrillard que conclui ter se tornado o indivíduo um terminal de múltiplas redes, quando a “realidade virtual” e a “cibercultura” tornaram-se destruidoras das fronteiras entre o *self*/ambiente, sujeito/objeto, público/privado, levando a uma total anulação da vida interior, gerando uma nova forma de esquizofrenia (1983, apud KUMAR, 1997, p. 137).

De certo modo, o sujeito, como agente histórico, está perdendo a sua marca de individualidade, pela sua inscrição num sistema hierárquico construído pela velocidade em um território espectralizado. O eu sinto e eu devo, pólo da fundação das diferenças subjetivas do discurso freudiano, permite a construção de um estilo singular de existência, mas também pode conduzir à impossibilidade absoluta da constituição subjetiva de modalidades diferentes de experiências do sujeito na cultura e que David Cronenberg, metaforicamente, imprimiu a Max Renn e Allegra Geller.

## **5 Videodrome: transpolítica como nova dimensão do mundo<sup>12</sup>**

Norberto Bobbio, em *Teoria geral da política*: (2000), traça um perfil abrangente de didático a respeito da política, o qual nos baseamos para tratar tal tema. O termo “política” foi transmitido por influência da obra de Aristóteles, intitulada *Política*, sendo considerada o primeiro tratado sobre a sua natureza, função e finalidade. A origem do nome vem do adjetivo grego *pólis* (*politikós*) que significava tudo aquilo que se refere à cidade, portanto, ao cidadão civil ou público, e também ao sociável e social. Durante séculos, vinculou-se às esferas das atividades humanas que se referem ao Estado.

Geralmente usamos o termo “política” para designar a esfera das ações que faz alguma referência direta ou indireta à conquista e ao exercício do poder último (ou supremo, ou soberano) em uma comunidade de indivíduos sobre um território. (BOBBIO, 2000, p. 216).

Ao se falar em política, é necessário mencionar a relação de poder que os indivíduos e grupos estabelecem em cada sociedade, que se consubstancia na capacidade

---

<sup>11</sup> Fala do personagem “chinês” em *eXistenZ* (CRONENBERG, 1999).

que o sujeito tem de influenciar, condicionar e determinar o comportamento de um outro sujeito, fato tal que vem sendo discutido desde a Antiguidade. Aristóteles, inclusive, fez uma classificação clássica tripartida, quanto à maneira como o poder se expressava em uma sociedade, ou seja, o poder paterno (exercido no interesse dos filhos), o poder despótico (exercido no interesse do senhor) e o poder político (exercido no interesse de quem governa e de quem é governado), os quais, além de terem sido retomados por alguns pensadores modernos, foram de grande importância histórica.

Quanto à finalidade da política, é o bem comum compreendido, como tal, o bem da coletividade (*bonum commune*), distinto do bem individual (*bonum proprium*), o que diz respeito às boas e às más formas de governo. Essa diferença aristotélica ainda continua válida na oposição entre interesse público e interesse privado, muito embora se deva levar em conta as diferenças comunitárias que propõem, ao Estado, suas necessidades, seja na esfera pública, seja na esfera privada.

A multiplicidade dos fins que as comunidades políticas se propuseram nas diferentes situações históricas fez com que Montesquieu afirmasse: “por mais que todos os Estados tenham em geral o mesmo fim, que é a sua própria conservação, cada qual é levado a desejar um em particular”, donde temos que “o engrandecimento era o fim de Roma; a guerra, o dos espartanos; a religião, o das leis hebraicas; o comércio dos marseheses etc”. (BOBBIO, 2000, p. 219-220).

Assim, a política tem como seu objetivo principal o funcionamento do Estado, como parte essencial da estrutura social, constituindo-se um mecanismo de controle social.

A formação dos Estados modernos, como os concebemos, deu-se no século XV. Porém, na contemporaneidade, pode-se constatar que a sociedade civil vem ganhando, gradativamente, certa independência, sendo considerada o *locus* da ação social, enquanto o Estado é o *locus* da ação política.

Depois da Segunda Guerra Mundial, quando o mundo se viu dividido ideologicamente e materialmente em dois grupos de poderes, transformações se fizeram sentir em todos os níveis societários, particularmente na política. É precisamente no período em que se denomina de Guerra Fria – quando o mundo se encontrou sob o terrorismo movido pela iminência de uma catástrofe nuclear – que podemos falar em transpolítica como condição internacional de poder político.

O seu conceito recebeu tratamentos distintos de Baudrillard e Virilio. Para o primeiro, ela se referia à paralisação do movimento histórico como consequência da

---

<sup>12</sup> O desenvolvimento do tema, *transpolítica*, está baseado nos postulados de Trivinho (2007, p. 68-83).

neutralização dos dois blocos de poder que, racionalmente, dominavam seu ímpeto de conquista em prol de uma represália, que desencadearia uma catástrofe nuclear. Para o segundo, a situação se descortinava como guerra pura, que se configurava pelo domínio da velocidade, processado em total invisibilidade no âmbito das práticas civis. Muito embora se realizasse pelo vetor político, articulado pelo Estado que, na transpolítica, pressupõe a liquidação tanto da política, quanto do Estado como estâncias legítimas de negociação, ponderação, decisão e controle em e sobre situações extremas. Muito embora os pensadores tenham divergido quanto aos seus postulados, convergem ao ligarem a transpolítica ao elemento bélico (TRIVINHO, 2007, p. 76-8).

Considerando que o progresso técnico-científico se tornou vertiginosamente acelerado, irresistível e irreversível, no quadro social-histórico contemporâneo, a transpolítica se configura como *modus operandi* de época, designando a lacuna criada pela própria política no cumprimento da sua função histórica, institucional e pública, como resultado da velocidade com que as transformações se processam na complexa sociedade tecnológica. Conforme explica Trivinho, “a transpolítica diz respeito a tudo aquilo para o que a política, em seu modelo realizado, com seus recursos institucionais de praxe, não está preparada” (2007, p. 80).

Em decorrência dos progressos científico e tecnológico que se encontram em relação recíproca entre si, ou seja, a ciência favorece novas tecnologias que, por sua vez, corroboram novas pesquisas científicas, que criam novas tecnologias. Por outro lado, o discurso cultural da pós-modernidade que tem, como uma de suas marcas, a descrença em todas as metanarrativas que, para Lyotard, conduzem a uma visão totalitarista, leva-nos a conviver com uma reorganização dos tradicionais padrões e programas políticos. A indeterminação e a fragmentação que, também, constituem aspectos da contemporaneidade, contribuem – se assim pode-se dizer – para a obliteração de fronteiras entre setores que, posteriormente, seriam essencialmente delimitados. Funções inerentes ao setor público foram sendo absorvidas pelo setor privado sob a égide da democracia, o que não pressupõe ter o Estado deixado de exercer sua soberania, o que houve foi uma duplicação social-histórica de expedientes que, até bem pouco tempo, competiam amplamente à sociedade (TRIVINHO, 2007, p. 81-2).

A velocidade – como vetor do processo civilizatório – na atualidade, faz-se presente na aceleração da produção-consumo dos aparelhos tecnológicos, propiciando transformações em todos os setores societários, vai solidificar o que se denomina transpolítica. A batalha entre os conglomerados econômicos, por um lugar privilegiado no

mercado, pouco a pouco, foi tirando do Estado seu poder absoluto e dominante, para transferi-lo à sociedade civil. Isso significa que uma sociedade voltada e imersa na técnica, através da aceleração dos meios de produção, realiza uma mudança significativa, para não dizer quase que total, na esfera do social, do trabalho, econômica, política e de lazer, que engloba o homem nas suas relações e no seu cotidiano.

É transpolítica, portanto, a dromocracia, cuja base encontra-se fincada na violência invisível da técnica sofisticada, operando-se à margem da política institucional, cujo capital de produção, em consonância com as organizações não-governamentais, é mais veloz do que o somatório das instituições governamentais. Na contemporaneidade, a velocidade imposta ao mercado econômico do capital privado e os recursos políticos delegam ao Estado o caráter de uma instituição dromoinapta (TRIVINHO, 2007, p. 81).

Em *Videodrome*, temos a *Spetacular Optical*, uma empresa privada responsável pela construção de sistemas de orientação de mísseis para a OTAN, ou seja, uma produção voltada para material bélico de alcance internacional, direcionada para uma organização política. Dentro de sua linha de fabricação, estão óculos baratos para pessoas carentes do terceiro mundo, onde a renda “per capita” é aquém do nível de sobrevivência razoável. Como os *media*, nas últimas décadas entraram na sua fase dromocrática transpolítica, quando entidades não governamentais tomam a si a produção e a distribuição de material voltado, a grande maioria, para o entretenimento, a organização econômica pretende divulgar o vídeo (*Videodrome*) para canais de televisão, quando terá o poder de controlar as massas.

Cronenberg, ao tratar da circulação do capital em uma sociedade democrática, enfatiza as organizações e entidades não-governamentais que estão operacionalizando com maior rapidez do que as instituições estatais. Demonstra, inclusive, a dromoinaptidão estatal em relação à transpolítica, por se encontrar devassado quanto à lógica dromotecnológica da história, incapaz de solucionar os problemas e as necessidades sociais daí demandadas (TRIVINHO, 2007, p. 81).

## IV - Discurso mítico religioso em *Videodrome* e *eXistenZ*

*Tecnologias do espírito, ciência cognitiva, psicoterapias e meios de comunicação se dão as mãos e tentam criar uma religião sincrética que pretende fundar e confundir representações e expressões em um messianismo comunicativo. Fenômeno surpreendente, porque nem a representação nem a expressão permitiram fundar uma nova teologia. Aqui, pelo contrário, o deus-homem-máquina representado, construído, é o mesmo que se exprime no e pelo universo.*

Lucien Sfez

O discurso mítico religioso proposto por David Cronenberg em *Videodrome* e *eXistenZ*, leva-nos as correntes que estudam sua origem. Assim, tomamos como base *A história das religiões na cultura moderna* de Marcello Massenzio (2005, p 11-9) e seus postulados teóricos, para fundamentar o nosso estudo. O autor, anteriormente citado, divide-as em duas vertentes: a) a vertente sistemática (Muller, Tylor e Durkheim); b) a vertente fenomenológica ou essencialista (Otto, Van der Leeuw e Eliade).

A primeira tem origem nas discussões seiscentistas acerca do nascimento de uma língua natural colocada por Deus na mente de Adão. Muito embora esse pensamento tenha influenciado o pensamento renascentista, que se deteve na *prisca theologia*, na sapiência dos egípcios e dos chineses, nesse período começou a haver uma reflexão mais profunda sobre a relação dos povos antigos com seus mitos, que foram devidamente estudados na obra *Lectures on the Science of Language* (1861) de Max Muller.

O autor utilizou a linguagem para fazer uma conexão com a religião, ao analisar o inventário mitológico dos povos primitivos, chegando à conclusão de que as religiões dos “selvagens” deveriam ser tratadas com o mesmo respeito que as das civilizações

“superiores”. Isso leva a crer que sua análise está ligada à idéia de comparabilidade, a partir do fato de que as religiões podem ser consideradas, cronologicamente, estranhas aos contextos culturais que as subentendem, ou seja, existe uma contraposição entre a “conservação” de um passado unificante e o “progresso” diversificante.

Edward Burnett Taylor (*Religion of Savages*, 1866), integrante da mesma vertente, propôs uma comparação histórico-religiosa como forma de equiparação dos fatos religiosos que, ao serem colocados em relação analógica, acabavam por constituir um sistema. Dessa forma, as civilizações “primitivas”, ao se individualizar sob o ponto de vista religioso, ordenavam-se segundo estágios, degraus, ou etapas. Seu postulado deu origem à teoria animista.

Esses dois pensadores foram cruciais no que diz respeito ao nascimento da história das religiões, que se mostrou aberta a duas possibilidades: 1) uma “romântica” (Max Muller), que faz dos “primitivos” os depositários do primeiro fundamental elemento (religião) que transforma uma massa indiferenciada em povo, etnia, nação; 2) outra “positivista” (Edward Burnett Taylor), que vê os “primitivos” como aqueles que conservam uma forma rude de religiosidade.

Durkheim (*Lês firnes élémentaires de la avie religieuse*, 1912), baseando-se no “sistema totêmico” das sociedades primitivas australianas – dentro de uma visão positivista – estendeu suas formas elementares religiosas a todas as sociedades “primitivas” ou “simples”. Rejeitando os posicionamentos de Müller e de Taylor, constituiu, também, um “sistema religioso” cujo fundamento reside na análise de dados históricos. Reduziu o conceito de religião a uma “lei” sociológica que a des-historifica e, partindo da visão totêmica da sociedade australiana, conceituou-a como um signo distintivo da sacralidade do social nas sociedades “simples” consideradas em seu conjunto.

Por outro lado, a vertente fenomenológica encontra entre seus adeptos Rudolf Otto (*Das Heiloge*, 1917), grande intérprete da problemática romântica. Para o teólogo luterano com forte influência da filosofia kantiana, a experiência religiosa não deve ser observada por si mesma, e sim, pelo sentimento que o sagrado inspira no “homem religioso”, o que permite a tentativa de alcançar uma realidade inatingível, como meio de conhecimento. Evidencia, portanto, o caráter emotivo do sagrado, que se revela como uma espécie de *a priori* kantiano: o sentimento do sagrado pré-existe no homem.

Nessa corrente ainda encontramos G. Van der Leeuw (*Phänomenologie der Religion*, Tubinga, 1933), pastor da Igreja Reformadora holandesa que, ao construir uma fenomenologia religiosa, propõe a mesma idéia romântica apontada por Rudolf Otto,

porém apontada para o *mysteriu* (inexplicável e transcendente) e a “experiência religiosa vivida” (que pode ser estudada em si mesma), como duas faces características da religião. A vertente ganhou novo subsídio ao procurar não só uma descrição, mas uma interpretação e uma compreensão dos fenômenos religiosos. Seus postulados tiveram como objetivo captar o divino a partir do comportamento do homem. De fato, a objetivação da religião torna-se a objetivação da “experiência religiosa”, à custa de se afastar da história para recuperar uma significação universal, com o objetivo final de alcançar uma pressuposta essência da religião.

Finalmente, Eliade nos mostra que a multiplicidade de fenômenos culturais torna-se a expressão de uma mesma essência religiosa. Valendo-se da história, atribui a ela o meio para se descobrir a estrutura dos fenômenos ligados à religião.

[...] do momento histórico concreto, essencial para alcançar o fenômeno ideológico e definir o religioso, passa-se no momento fenomenológico, que se constitui enquanto superação do momento histórico, para chegar à essência da religião alcançada pelo momento hermenêutico enquanto exegese e interpretação dos fatos pela superação dos dois primeiros momentos. (MASSENZIO, 2005, p. 17).

Ao se valer do momento hermenêutico, Eliade manifesta que só a superação histórica pode tornar inteligíveis os fatos religiosos ao homem de hoje, possibilitando o contato do “homem natural” com o “homem religioso” que, de certo modo, configura a recuperação do pensamento religioso para a sociedade moderna. Postula, inclusive, que o sagrado é uma realidade que não pertence ao nosso mundo, só podendo ser captado através de sua manifestação: a *hierofania*.

[...] a hermenêutica de Eliade se caracteriza por uma evidente nostalgia religiosa que constrói uma peculiaridade fenomenológica entre Sagrado (hierofania, ontologia como rela, cosmos como ordem, poder, perenidade e eficácia, tempo mítico, cíclico, inesgotável e recuperável) e Profano (natural, ilusão como irreal, caótico, impotente, passageiro, ineficaz, tempo histórico linear, contínuo e irrecuperável), dentro da qual dicotomia o segundo termo vem sendo denotado de forma negativa e por isso depende necessariamente do primeiro. (MASSENZIO, 2005, p. 18).

É preciso ressaltar que a argumentação de Eliade tem embasado o discurso mítico religioso, que está permeando a cibercultura, particularmente quando os estudiosos fazem uma analogia entre o ciberespaço e o sagrado.

A visão de religiosidade de Cronenberg, nas duas produções cinematográficas, está centrada em dois enfoques: o primeiro, na sociedade do espetáculo e o segundo, no

imaginário cibercultural. Assim, é necessário analisarmos duas tendências da vertente fenomenológica que se fazem presentes no nosso estudo. Em *Videodrome*, os postulados de Van der Leeuw têm correlação com a pregação de O'Blivion, que, além de ter vivenciado a experiência do vídeo, possui forte convicção quanto à influência e ao poder da televisão na sociedade. Partindo do princípio do pastor holandês, de que o intelecto não é a via apropriada para se compreender os fenômenos religiosos e sim, a experiência que permite penetrar nas manifestações a fim de compreendê-las, chega-se a conclusão de que toda a argumentação do pastor midiático, assim como a “Missão dos Raios Catódicos”, são frutos de uma prática que o permite dar testemunho.

Já em *eXistenZ*, a argumentação de Eliade se concretiza no sentido alcançado através do modo de ser e do funcionamento das “hierofanias”<sup>1</sup> que, no contexto ciberespacial, ganhou proeminência para explicar o imaginário mítico religioso, que impregna esse mundo paralelo, repleto de possibilidades. Autores que se debruçam sobre esse tema baseiam-se em seus conceitos para explicar esse novo fenômeno, tais como André Lemos e Erick Felinto, entre outros.

Muito embora todos esses pensadores tenham tentado explicar a origem da religiosidade no ser humano e na sociedade, devemos nos reportar também a outro fator que permeia o pensamento do divino, ou seja, o imaginário que, desde tempos imemoriais, esteve atrelado à criação de mitos e rituais. Segundo Juremir Machado da Silva, “o imaginário é determinado pela idéia de fazer parte de algo. Partilha-se uma filosofia de vida, uma linguagem, uma atmosfera, uma idéia de mundo, uma visão das coisas, na encruzilhada do racional e do não-racional” (2003, 2003, p. 14).

Por sua vez, Castoriadis deduz que, se Deus é um imaginário religioso, a religião, portanto, está centrada no imaginário e que, ao desempenhar a função, enquanto religião, deve instaurar ritos; enquanto instituição, deve cercar-se de sanções. Porém, para sua sobrevivência é necessário que, em volta do “imaginário central”, prolifere um “imaginário secundário”. O primeiro, diz respeito aos preceitos religiosos; o segundo, as conseqüências que daí advém, seja em forma de recompensa, seja em forma de sanção. A instituição de um imaginário investido de mais realidade do que o real é “conforme as finalidades” da sociedade, e decorre de condições reais e preenche uma função essencial, o que nos faz considerar a profusão de seitas e visões míticas que a pós-modernidade propiciou como expressão cultural de época (1982, p. 154-9)

---

<sup>1</sup> A *hierofania* já foi por nós explanada no Capítulo I.

Se a força que domina a contemporaneidade é a do simulacro e da realidade virtual, é preciso considerar, portanto, o discurso dos especialistas sobre a tecnologia e as representações da cultura de massa, no qual encontramos indícios de um processo que se denomina “tecnocultura”, centrado na espetacularização da vida cotidiana, do “mundo técnico e dos seus discursos massificantes” (WAITE, 1996 apud FELINTO, 2005, p. 46). “A convergência entre essas diferentes esferas discursivas aponta para a presença não apenas de um imaginário *sobre* a tecnologia, mas de um imaginário *que é reforçado* por essa própria tecnologia” (FELINTO, 2005, p. 46, grifo do autor) que, ao se inserir em todos os setores societários, reforça as visões de religiosidade e de transcendência que sempre estiveram ligadas à superação dos limites humanos.

Atualmente, muitos filmes de ficção científica têm explorado essa temática, como produto de uma reflexão sobre a realidade cotidiana. A nova forma de religiosidade, que une tecnologia e religião, reflete o imaginário de época, impregnado de rituais sagrados, que nos remete ao gnosticismo e a hierofania proposta por Eliade. Porém, é necessário mencionar que, já em 1926, em *Metropolis* (Friz Lang), a conexão entre religião e ciência se apresenta através de máquinas que parecem deuses-monstros. O próprio Lang assim as descreve: “Todos os deuses-máquina se erguem, esticam seus membros em ameaçadora liberdade. Chamas famintas saem dos estômagos de Baal e Milich, tremulando em suas panças” (GUNBRECHT, 1997, p. 288, apud FELINTO, 2005, p. 43).

## 1 Profeta da mídia televisiva

O viés religioso de *Videodrome* está centrado na personagem O’Blivion, que representa um profeta midiático.

A batalha pela mente na América do Norte será travada na área de vídeo – *Videodrome*. A tela da TV é a retina da mente. Portanto a tela da TV é parte da estrutura física do cérebro. O que aparece na tela da TV surge como pura experiência, para aqueles que a assistem. A televisão é a realidade e a realidade é menos do que a televisão. Estou feliz que tenha vindo a mim. Sua realidade já é metade alucinação do vídeo. Se não tomar cuidado será alucinação total. Terá que aprender a viver em um mundo totalmente estranho.. Eu tive um tumor cerebral provocado pelas visões e não o contrário. Sentia as visões se misturarem e se tornarem carne. Carne

incontrolável. Mas quando removeram o tumor, chamava-se *Videodrome*. Eu fui a primeira vítima do *Videodrome*.<sup>2</sup>

Uma das características da profecia é a dualidade com que ela se prefigura: uma centrada em uma época passada ou presente, a outra pré-figurativa e portadora já de um tempo que advirá. Seu surgimento, segundo Karl Jaspers (1965) está por volta do ano 500 a.C., e se desenrolou entre 800 e 1200. Essa época ele denomina de “período axial”.<sup>3</sup> Pode-se dizer que o “profetismo surgiu com uma carga destruidora ou, pelo menos, fortemente crítica da tradição religiosa”, representável pelas religiões com forte carga no elemento social, que lhes conferia um forma “estática e lhes tornava incapazes de movimento e expansão” (ADRANI, 1988, p. 80). Assim, a profecia desempenhou o papel positivo:

[...] força criadora e inventiva, pronta para traduzir-se em experiências dinâmicas, em impulsos apostólicos e missionários capazes de anular e ultrapassar as fronteiras dos velhos nacionalismos religiosos, para propor horizontes marcados pela exigência universalista e ecumênica. (ADRANI, 1988, p. 80).

Esse fenômeno propiciou que as principais tradições e manifestações religiosas, fossem abaladas e atingidas por mensagens de personalidades fortíssimas e subversivas, sendo, entre elas, as mais importantes: Lao-tsé e Confúcio, na China; Buda, na Índia; Zaratustra, na Pérsia; Isaías, Jeremias, Ezequiel, em Israel, e depois Jesus Cristo, na Palestina; e Heráclito, Pitágoras, Empédocles, na área mediterrânica.

Outra faceta do discurso do profeta midiático está contido no seguinte pronunciamento: “Estou feliz que tenha vindo a mim.”<sup>4</sup> Esse tipo de apelo persuasivo é característico de autoridades religiosas, sejam elas: fundadoras de um novo credo, sacerdotes ou pregadores que têm como missão arrebanhar seguidores para suas doutrinas. Se examinarmos os discursos dos “iluminados”, ou daqueles que propalam um credo, encontraremos palavras bem semelhantes às de O’Blivion: “Vinde a mim, todos os que estais cansados e oprimidos, e eu nos aliviarei.”(Mateus, XI, 28).

Devemos, entretanto, considerar a sobrevivência das palavras de O’Blivion e seu reflexo perante a sociedade. Embora esteja morto, continua a existir nas gravações das fitas de vídeo e na “Missão dos Raios Catódicos”, instituição que promove assistência àqueles

<sup>2</sup> Fala em *Videodrome*. (CRONENBERG, 1983). O discurso de O’Blivion já foi transcrito anteriormente. A nossa intenção é ilustrar um novo tema que está sendo proposto.

<sup>3</sup> “É um período extraordinário que se viveu, sobretudo nos séculos de meados do primeiro milênio a.C., época de ruptura, de polêmica radical, de crise salutar, que veio a constituir uma autêntica linha divisória entre o “regime” cultural e religioso destinado a desaparecer e a nova “economia” levada adiante pelo verbo magnífico dos profetas [...]”. (ADRANI, 1988, p. 80).

que são desprovidos de aparelho televisivo: “São os renegados do meu pai. Têm uma doença imposta pela falta de acesso ao tubo de raios catódicos. Assistir TV coloca-os de volta ao mundo”, segundo Bianca O’Blivion, filha do profeta.<sup>5</sup> Essas conotações levam-nos a ponderar que existe uma intenção de perpetuação nas atitudes do pretense religioso, ou seja, refletem o desejo de que sua pessoa seja lembrada, seja através de seu discurso, seja através de uma instituição de caridade.

Os vários seguimentos religiosos, na atualidade, estão fazendo dos *mass media*, particularmente, a televisão, uma “via” de acesso à massa, reduzindo-os a condição de espetáculo. Segundo Guy Debord, “o espetáculo apresenta-se ao mesmo tempo como a própria sociedade, como parte da sociedade e como instrumento de unificação. Como parte da sociedade, ele é expressamente o setor que concentra todo o olhar e toda a consciência” (1997, p. 14). Obedecendo a determinados padrões que determinam a sua aceitação pelo público, devemos reconhecer, também, os pregadores dos meios audiovisuais estão reduzidos a participantes da condição de espetáculo.

Muito embora a forma profética necessite referência específica, essa deverá estar centrada na figura, no pensamento e na ação de grandes protagonistas emergentes e que suas noções permanecem centradas na credibilidade e na confiabilidade. Em *Videodrome*, O’Blivion é o representante, por excelência, de todo o contexto religioso, funcionando como um especialista, dizendo a Max o que deve pensar, sentir e fazer, demonstrando que o seu poder se realiza como forma de intimidação social e cultural.

A ideologia que está contida nesse tipo de pronunciamento envolve uma invisibilidade que, segundo Marilena Chauí, se expressa pela “ideologia da competência”:

[...] não é qualquer um que pode, em qualquer lugar e em qualquer ocasião, dizer qualquer coisa a qualquer outro. O discurso competente determina de antemão quem tem o direito de falar e quem deve ouvir, assim como predetermina os lugares e as circunstâncias em que é permitido falar e ouvir e, finalmente, define previamente a forma e o conteúdo do que deve ser dito e precisa ser ouvido. (2006, p. 76-7).

Em tempo de globalização, quando as mídias desempenham papel crucial no que diz respeito à divulgação de informações e o mundo é a “aldeia global” de McLuhan, as palavras de O’Blivion ganham conotação de universalidade e ecumenismo, características

---

<sup>4</sup> Cf. fala do personagem O’Blivion em *Videodrome* (CRONENBERG, 1983).

<sup>5</sup> Fala em *Videodrome* (CRONENBERG, 1983).

da profecia, atrelada a uma ideologia que expressa o poder de persuasão da imagem e do discurso na sociedade do espetáculo.

Porém o pronunciamento final de Max, antes do seu suicídio, “Vida longa para a nova carne”,<sup>6</sup> nos faz refletir e propõe uma analogia com a tradição judaico-cristã que, na sua filosofia, “morte” não é vista como “fim” e sim, como “renascimento”.

Conforme podemos perceber, David Cronenberg reuniu em *Videodrome* componentes simbólicos que refletem umas das variadas facetas religiosas. Usando metáforas, o cineasta canadense invoca recursos internos, psicológicos e fisiológicos do ser humano que a cultura pós-moderna, entretanto, pôs ao alcance de todo indivíduo, e os meios de comunicação de massa se incumbiram de difundir-los como um alvo realístico e uma perspectiva de auto-aprendizado.

## 2 Alegoria religiosa cristã

Em *eXistenZ* encontramos um discurso mítico religioso pleno de alegorias e símbolos que remetem ao universo cibercultural, onde religião e tecnologia convergem, promovendo, tanto na teoria como na ficção, uma profusão de mitos, metáforas, analogias e fantasias, as quais preenchem o imaginário da contemporaneidade. Com base nessa conjuntura, *eXistenZ*, assim como outros filmes do gênero FC, envolve-se no pensamento mítico que perpassa uma época, em que a técnica se faz presente na vida humana e social.

Embora Cronenberg tenha retratado em *eXistenZ* um jogo virtual, levando as personagens ao ciberespaço, que evoca um lugar sagrado, são patentes, na diegese, traços que remetem o espectador a filosofia judaico-cristã.

O cineasta, ao escolher uma igreja abandonada como cenário para a realização do jogo, infere no espectador a noção de transcendência, propiciadas pelas novas tecnologias. O local sagrado, onde se reúnem fiéis de um determinado segmento religioso, ou melhor, que professam uma mesma doutrina, leva-nos, de imediato, a entender que os apetrechos tecnológicos são instrumentos que promovem a superação dos limites humanos, constituindo “uma verdadeira “religião das máquinas”, com seus credos, filosofias, sacerdotes e cultos próprios” (FELINTO, 2000, p. 8).

---

<sup>6</sup> Fala em *Videodrome* (CRONENBERG, 1983).

A *game designer* Allegra Geller é apresentada ao público presente como uma salvadora, uma deusa:

“Para o nosso teste de lançamento de *eXistenZ* pela Antenna Research, nós trouxemos uma líder. A maior designer de jogos do mundo está aqui, em pessoa, para levar vocês ao nosso primeiro teste de sua nova criação: *eXistenZ*. Eu deixo com vocês a deusa do *game-pod*, Allegra Geller”.<sup>7</sup>

A noção de alguém que vai salvar a humanidade decaída está presente na Bíblia, não só no Antigo Testamento, através dos profetas, que pregavam a vinda do Messias, fato confirmado no Novo Testamento em Mateus: “Arrependei-vos, porque é chegado o reino dos céus. Porque este é o anunciado pelo profeta Isaías, que disse: Voz do que clama no deserto”; “Preparai o caminho do Senhor, endireitai as suas veredas” (III, 1-3) e em Marcos: “Como está escrito nos profetas: Eis que eu envio o meu anjo ante a tua face, o qual preparará o teu caminho diante de ti. Voz de que clama no deserto: Preparai o caminho do Senhor, endireitai as suas veredas” (I, 1-3).

Porém, ao término do filme, descobrimos que Allegra Geller não é uma redentora da humanidade. As últimas palavras do filme, “Ainda estamos no jogo?”<sup>8</sup>, demonstram que a salvação não existe em um processo que torna indistinguível realidade e simulacro.

Outro ponto crucial é que, ao chamar os participantes, Allegra Geller pede que sejam doze, indicando uma analogia aos doze apóstolos que seguiram Jesus Cristo. “Aconteceu que, acabando Jesus de dar instruções aos seus doze discípulos, partiu dali a ensinar e a pregar nas cidades deles” (Mateus, XI, 1); “E, quando se achou só, os que estavam junto dele com os doze interrogaram-no acerca da parábola” (Marcos, IV, 10); “E aconteceu, depois disto, que andava de cidade em cidade, e de aldeia em aldeia, pregando e anunciando o evangelho do reino de Deus, e os doze iam com ele” (Lucas, VIII, 1).

Por outro lado, Cronenberg chama atenção para outras facetas religiosas que estão inclusas em outros conceitos religiosos, tal como “o estado de *satori* ou *samadhi*, almejado pelas várias vertentes do budismo” (FELINTO, 2005, p. 13-4, grifo do autor) e nos escritos da tradição mística. As palavras da *game designer* ao incentivar os participantes do jogo virtual são uma prova cabal de que o acesso ao ciberespaço é uma maneira de se chegar a uma evolução espiritual: “O mundo dos jogos é um tipo de êxtase”.<sup>9</sup> Esse tipo de experiência que, outrora, era privilégio de uma seleta casta de santos, místicos ou xamãs,

<sup>7</sup> Cf. fala do personagem Mr. Nourish em *eXistenZ* (CRONENBERG, 1999).

<sup>8</sup> Cf. fala do personagem “chinês” em *eXistenZ* (CRONENBERG, 1999).

<sup>9</sup> Fala em *eXistenZ* (CRONENBERG, 1999).

foi colocado à mão daqueles que navegam pelo “ciberespaço, que é visto, em certos meios, como o paraíso pós-moderno, onde podemos esquecer as dores de nossas vidas, através da presença total de uma chamada absoluta, tornada possível pela virtualização” (FISCHER, 1996, p. 144, apud RÜDIGER, 2002, p. 10), que promove a desmaterialização e a hibridização.

Na tradição mística, a descorporificação era o primeiro passo para que o êxtase fosse alcançado. Na mística ciberespacial, ela acontece precisamente para que “novos prazeres e satisfações possam ser alcançados.” Já na fantasia da hibridização, o corpo tanto pode desaparecer como se tornar um híbrido homem/máquina. O primeiro implica as limitações espaço-temporais causadas pela corporificação. Caso não seja possível apagar inteiramente o corpo, esse pode ter suas capacidades estendidas, por meio do acoplamento homem/máquina (FELINTO, 2005, p. 48-9).

Essa conjuntura está presente em *eXistenZ*. Analisando todo o processo do jogo virtual, seja no acesso às senhas ao ciberespaço, seja ao nível de participação, chegamos à conclusão de que a noção de êxtase, proposta por Allegra Geller e concretizada pelo jogo, que reúne tanto a desmaterialização quanto os jogadores adentram no ambiente virtual, como a hibridização, pelo acoplamento participantes/máquina. Ao lado dessas fantasias, encontramos no mundo virtual o livre-arbítrio, que dá aos participantes o poder de construir suas *personas*, passando a ser um demiurgo de si próprios.

Dentro desse contexto mítico religioso, há menção de uma *fatwa* contra Allegra Geller. A *fatwa* é uma condenação à morte por um regime pautado por ditames religiosos que não admitem contradições aos seus dogmas. Segundo alguns estudiosos na filmografia de David Cronenberg, *eXistenZ*, na sua gênese, se voltava para uma situação semelhante à de Salman Rushdie, condenado à morte por fundamentalistas religiosos islâmicos, por acharem que em seu livro *Versos satânicos* ele teria ido de encontro aos ensinamentos do profeta Maomé. Também o cineasta estava interessado no cenário dos jogos de computador e da realidade virtual. No início, ele pensava em mostrar mais a fuga da *fatwa* e menos o jogo, o que não aconteceu.

David Cronenberg retrata um novo tipo de religiosidade que a técnica está criando, ou seja, um sincretismo entre a tradição judaico-cristã, as filosofias orientais de iluminação e o fundamentalismo religioso islâmico. Nesse contexto, o jogo virtual *eXistenZ*, através do qual os jogadores têm acesso a um mundo paralelo, o ciberespaço, que nos remete à existência de uma outra faceta mística das atuais tecnologias que, ao extrapolarem “a estrita referência à condição humana, possibilitando novas criações que apontam para a

superação das limitações próprias ao orgânico” (FERRAZ, 2000, p. 119, apud FELINTO, 2005, p. 35). Essa correlação nos leva para as características das tecnologias do virtual, que intensificam a imaginação espiritualizada da técnica, que tem levado estudiosos no assunto a se debruçarem sobre temas tais como o gnosticismo, que traz em seu cerne, além do dualismo corpo-espírito, a luta contra as limitações impostas ao homem pelo Criador onipotente. A busca de conhecimento para superar todas as deficiências para alcançar um nível maior de perfeição, que se manifesta através de significações religiosas. Nas tecnologias do virtual, ela aparece humanizada, transformada no conceito de informação e valorizada pela criatividade do sujeito, particularmente, quando tomamos como parâmetro o momento cultural de época, o pós-modernismo.

Em *eXistenZ*, ao procurarem desvendar o ambiente virtual onde se encontram imersos, os jogadores se encontram em um estado de superação do corpo físico e das limitações de existência, daí decorrendo os dois princípios fundamentais que norteiam o imaginário religioso-tecnológico (FELINTO, 2005, p. 68-9):

- a) a sua estrutura gnóstica, que é concebida como *forma mentis*, e que pode ser nos levar a compreender a natureza das novas tecnologias ou das ideologias através de duas facetas: “a divinização do *self* maquinizado”, que alcança “a unidade absoluta do sujeito e do objeto”, e “seu dualismo radical” na forma da “oposição corpo-consciência”, que respondem pelo anseio de “liberação da consciência das amarras de um mundo impuro, imperfeito e corrompido”;
- b) o seu funcionamento como uma lógica que “repousa na noção da eliminação das diferenças”, criando “um “paraíso artificial” onde conflito, desigualdade e exclusão são resolvidos magicamente.” A realidade que nos cerca deixa de existir. “Fetichiza a máquina e converte a tecnologia de meio em uma finalidade absoluta “

Mas a utilização de filmes de consumo massivo para ilustrar as metáforas da tecnologia espiritualizada desvela ainda uma outra peculiaridade da atual união entre o *logos* das tecnologias virtuais e o *mythos* gnóstico. Na chamada cultura “pós-moderna”, é possível falar em dois níveis discursivos que convergem e confirmam, assim, a força do imaginário espiritual sobre as novas tecnologias.

[...] Hermínio Martins, que descreve o “gnosticismo tecnológico” como um imaginário de superação do orgânico, do corpóreo, da finitude humana e das limitações existenciais. Tecnologias, portanto do *self*, como também as define Lucine Sfez (1994, p. 245), porém mais que isso, tecnologias q abrem horizontes para novas formas de misticismo, magia e culto, talvez

características daquilo q tem sido designado como o horizonte cultural pós-moderno. (FELINTO, 2005, p. 36).

É preciso mencionar, entretanto, que esse tema tem sido explorado nos recentes filmes que abordam a relação homem/máquina, como em *Matrix* (1999), que mostra agentes que existem como entidades virtuais, frutos de programas de computador. O protagonista Neo trava batalhas sem fazer uso do seu corpo real, por meio de sua própria imagem digital. Em *eXistenZ*, a máquina é um ser orgânico, que se pluga na espinha de seus usuários, fazendo-os viverem experiências virtuais, levando-os a não saber distinguir a realidade. Esse processo de desmaterialização permite-os alcançar um nível onde espiritualidade e tecnologia se aproximam.

É possível perceber, em *eXistenZ*, que a heroína é capaz de alterar a realidade física que a cerca, assim como de todos os outros jogadores através da virtualidade. Isso demonstra que se une em Allegra Geller a impureza e a divindade, tema que é recorrente na ficção científica contemporânea, na qual a impureza e a divindade do herói aparecem com extrema nitidez. A relação homem/máquina é representada como meio de “engendrar deuses nascidos desse estranho casamento, *cyberdivindades*”, conforme denomina Erick Felinto (2002, p. 33). Através dessas figuras, a FC recente converge para um sentido de religiosidade, na forma de um sagrado sincrético, que indica para a convergência entre dois campo antagônicos, ou seja, tecnologia e espiritualidade.

## Conclusão

Esta dissertação teve como proposta contemplar o aspecto teórico-analítico das produções cinematográficas *Videodrome* e *eXistenZ*, de David Cronenberg, que propiciaram uma pesquisa exploratória do ideário de ficção científica contemporânea, que reflete o presente metaforizado, em detrimento de um futuro imaginário.

As películas refletem as imbricações culturais que permeiam a contemporaneidade, assim como seus reflexos na sociedade e no ser humano. Assim, foi possível estudarmos a cultura dos *media*, o pós-modernismo, a cibercultura e a dromocracia. Nesse panorama, também tratamos do mito do ciborgue, decorrente do acoplamento homem/máquina, e da “religião da técnica”, que são reflexos do processo tecnológico que invade todos os setores societários e o cotidiano.

O primeiro passo da pesquisa foi a observação analítica das películas e do ideário de David Cronenberg. A contextualização foi baseada em obras que deram subsídios ao nosso estudo, além de navegação exploratória pela internet.

Nesta conclusão é importante reafirmar a contribuição de muitos teóricos: Donna Haraway, Gilles Deleuze, Guy Debord, Jaques Aumont, Jean Baudrillard, Marshall McLuhan, Maurílio Adriani, Paul Virilio, Pierre Lévy, Scott Bukatman e Steven Connor. Entre os pesquisadores brasileiros: André Lemos, Arlindo Machado, Claudia Giannetti, Eugênio Trivinho, Juremir Machado e Ieda Tucherman. Esses autores e outros mais foram cruciais na construção do nosso pensamento no que diz respeito à complexidade cultural da contemporaneidade, da dromocracia, do mito do ciborgue e da nova religiosidade, que surge como consequência da interação homem/máquina e do acesso ao ciberespaço e que,

inexoravelmente, compõem o imaginário da ficção científica cinematográfica contemporânea.

Nesse panorama, C. S. Peirce, Lúcia Santaella e Winfried Nöth foram referências imprescindíveis, para a nossa análise semiótica.

É importante ressaltar que, durante o percurso de análise dos filmes *Videodrome* e *eXistenZ*, nos defrontávamos com desafios teóricos, que contribuíram sobremaneira para enriquecer esta Dissertação. Algumas das hipóteses que se apresentaram no início da nossa pesquisa foram ampliadas, dando margem a novas dúvidas que procuramos resolver através de pesquisa. Concluímos, no final, que os temas estudados podem ser desenvolvidos em outros trabalhos, como também servirem de subsídios para estudos futuros, pois a tecnologia, conforme mostramos, é um processo que acompanha a humanidade, portanto diuturno.

O imaginário de David Cronenberg, que pontuou a nossa análise teórica, nos traz uma visão distópica no que diz respeito à convivência do ser humano com os avanços tecnológicos. Como ficção científica, os filmes revelam que a técnica que ora se insere em todos os âmbitos da vida humana não é uma projeção futurística. Assim, as produções cinematográficas que estudamos são paradigmas para se compreender a contemporaneidade.

## Referências bibliográficas

ADRIANI, Maurílio. *História das religiões*. Rio de Janeiro: Ed. 70, 1988.

AMARAL, Adriana. *Visões perigosas: uma arque-genealogia do cyberpunk – comunicação e cibercultura*. Porto Alegre: Sulina, 2006.

ANDREW, J. Dudley. *As principais teorias do cinema: uma introdução*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

AUMONT, Jaques e outros. *A estética do filme*. 2.ed. Campinas: Papyrus, 2002.

\_\_\_\_\_. *A imagem*. 10 ed. Campinas: Papyrus, 2005.

BARBERO, Jesus Martin. *Dos meios às mediações, comunicação, cultura e hegemonia*. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 1988.

BARBOSA, Marivalda. A comunicação transfronteiras e interculturalidade. In: PERUZZO, Cicília Maria Krohling; PINHO, José Benedito (Orgs.). *Comunicação e Multiculturalismo*. São Paulo: INTERCOM, Manaus: Universidade do Amazonas, 2001. Coleção INTERCOM de Comunicação, v. 13. Coletânea de trabalhos apresentados no XXII Ciclo de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, evento componente do XXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, realizado na Universidade do Amazonas, Manaus-AM, de 3 a 7 de setembro de 2000.

BATAILLE. Georges. *A parte maldita*. (Precedida de “A Noção de Despesa”). Rio de Janeiro: Imago, 1975.

BAUDRILLARD, Jean. *A transparência do mal: ensaios sobre os fenômenos extremos*. São Paulo: Papirus, 1990.

\_\_\_\_\_. *Simulacros e simulações*. Lisboa: Relógio D'Água, 1991.

\_\_\_\_\_. *Da sedução*. Campinas, SP: Papirus, 1997.

BAUMAN, Z. *O mal-estar da pós-modernidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.

BENJAMIN, W. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. In: *Pensadores XLVIII*. São Paulo: Abril Cultural, 1997.

BIANCOLLY, Amy. *A ficção científica séria está morta?* [s.d.]. Disponível em: [http://www.midiaglobal\\_imagem.gif](http://www.midiaglobal_imagem.gif). Acesso em: 14 jul. 2007.

BÍBLIA. Novo Testamento. Português. *Novo Testamento*. Traduzida por João Ferreira de Almeida. São Paulo: Sociedade Bíblica Trinitariana do Brasil, 1979.

BIRMAN, Joel. *Psicanálise, Ciência e Cultura*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1994.

BIZARRO, Maristela S. *A Relação Humano-Maquínico no imaginário cinematográfico*. Dissertação de Mestrado, PUC-SP, 2005.

BOBBIO, Norberto. *Teoria geral da política: a filosofia política e as lições dos clássicos*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2000.

BOURDIEU, Pierre. *O poder simbólico*. 6. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2003.

BRIBBS, A; BURKE. P. *Uma história social da mídia: de Gutemberg à Internet*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.

BUKATMAN, Scott. *Terminal Identity*. The virtual subject in post-modern science fiction. 4. ed. Durham: Duke University Press, 1993.

\_\_\_\_\_. *Bukatman* [s.d.]. Disponível em: <[Wikipedia.org/wiki/Scott\\_Bukatman-21k](http://Wikipedia.org/wiki/Scott_Bukatman-21k)>. Acesso em: 20 maio 2007.

BURCH, Noel. *Práxis do cinema*. São Paulo: Perspectiva, 1992.

CAIRNEROSS, Frances. *O fim das distâncias: como a revolução nas comunicações transformará nossas vidas*. São Paulo: Nobel, 2000.

CALDAS, Waldenir. *Cultura*. 4. ed. São Paulo: Global, 1991. (Col. Para Entender, 5).

CANCLINI, Nestor G. *Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade*. 4.ed. São Paulo: EDUSP, 2003.

CANEVACCI, Massimo. *Antropologia do cinema: do mito à indústria cultural*. São Paulo: Brasiliense, 1984.

\_\_\_\_\_. *Sincretismos: uma exploração das hibridações culturais*. São Paulo: Studio Nobel; Instituto Italiano di Cultura; Instituto Cultural Ítalo-Brasileiro, 1996.

CARDOSO, Cláudio. O corpo presente. In: GUERRA, Josenildo Luiz; MARINHO, Mônica Benfica (Orgs.). *Circunavegação: temas em comunicação contemporânea*. Salvador: UFBA, 1997. p. 99-117.

CARNEIRO, A. *Introdução ao estudo da science fiction*. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado, 1967.

CARRIERI, Jean-Claude. *A linguagem secreta do cinema*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1995.

CASTELLS, Manuel. *A sociedade em rede*. 6. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999. (Era da informação: economia, sociedade e cultura, v.1).

CASTORIADIS, C. *A instituição imaginária da sociedade*. São Paulo: Paz e Terra, 1982.

CAVALCANTI, Alberto. *Filme e realidade*. Rio de Janeiro: Artenova, 1977.

CHAUÍ, Marilene. *Simulacro e poder. Uma análise da mídia*. São Paulo: Ed. Fundação Perseu Abramo, 2006.

CRESPI, Franco. *A experiência religiosa na pós-modernidade*. Bauru: EDUSC, 1999

COELHO, Luiz Antônio; VIEIRA, João Luis. *Subjetividade virtual em “nova carne” O fim do tempo, espaço e corpo orgânico no sujeito recriado*. Disponível em:

<[http://www.conciência.Br/reportagens/2004/10/12\\_impr.shtml](http://www.conciência.Br/reportagens/2004/10/12_impr.shtml)>. Acesso em: 20 jan. 2005.

CONNOR, Steven. *Cultura Pós-Moderna*. São Paulo: Loyola, 1992.

DAVANZO, Priscila. *Corpo e tecnologia* [s.d.]. Disponível em: <<http://www.revista.criterio.non.br/artigopriscila>>. Acesso em: 27 dez. 2006.

DEBORD, Guy. *A sociedade do espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DELEUZE, Gilles. *A imagem-movimento*. São Paulo: Brasiliense, [s/d.].

\_\_\_\_\_. *A imagem tempo*. São Paulo: Brasiliense, 2005.

\_\_\_\_\_; GUATTARI, Félix. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia*. vol.1. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995.

EISENSTEIN, Sergei. *A forma do filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

ELIADE, Mircea. *Lo sagrado y lo profano*. 4. ed. Guadarrama: Ed. Lebera los libros, 1981.

FARIAS, Priscila L. Hipoícones: imagens, diagramas e metáforas na semiótica peirceana e no *design* da informação. In: Leão, Lúcia (Org.). *Cibercultura 2.0*. São Paulo: U.N.Nojosa, 2003.

FELINTO, Erick. *À imagem do homem: robôs, autônomos e pós-humanos no imaginário tecnológico*. Disponível em: <<http://www.comciência.br/reportagens/2005/10/07.shtml>>. Acesso em: 24 jan. 2006.

\_\_\_\_\_. *A religião das máquinas*. Ensaio sobre o imaginário da Cibercultura. Porto Alegre: Sulina, 2005.

\_\_\_\_\_. Transhumanismo e mito: notas sobre o culto do ciborgue. In: LEMOS, André; CUNHA, Paulo (Orgs.). *Olhares sobre a cibercultura*. Porto Alegre: Sulinas, 2003.

\_\_\_\_\_. Sobre ratos e labirintos: os deuses passeiam na Cidade das Sombras. In: ARNT, Héris; HELAL, Ronaldo (Orgs.). *A sociedade na tela do cinema*. Rio de Janeiro: E-Papers, 2002.

FRANCO, Edgar S. *Perspectivas pós-humanas nas ciberartes*. Tese de Doutorado, ECA-USP, 2006.

FRUED, Sigmund. *Obras psicológicas completas de Sigmund Freud: edição standard brasileira*. Rio de Janeiro: Imago, 1996. v. XXI (1927-1931).

GEADA, Eduardo. *O cinema como espetáculo*. Lisboa: Ed. 70, 2001.

GIANNETTI, Claudia. *Estética digital: sintopia da arte, a ciência e a tecnologia*. Belo Horizonte: C/Arte, 2006.

GIBSON, W. *Neuromancer*. São Paulo: Aleph, 1991.

GOMES, Regina. Os filmes de David Cronenberg e o gênero 'ficção científica'. In: *Circunavegação: temas em comunicação contemporânea*. Salvador: UFBA, 1997. p. 41-59.

GONÇALVES FILHO, Antônio. *A palavra naufraga*. São Paulo: Cosac Naify, 2001.

HANNS, Daniela Kutschat. O corpo reinventado. In: NOJOSA, Urbano; GARCIA, Wilton (Orgs.). *Comunicação e tecnologia*. São Paulo: U. N. Nojosa, 2003. p. 131-141

HANSEN, M.B. Estados Unidos, Paris, Alpes: Kracauer (e Benjamin) sobre o cinema e a modernidade. In: CHARNEY, L.; SCHWARTZ, V. R (Orgs.). *O cinema e a invenção da vida moderna*. 2. ed. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

HARAWAY, Donna J. Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.). *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humanismo*. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

HARVEY, David. *A condição pós-moderna*. São Paulo: Loyola, 1992.

HÉRIS, Arnt & HELAL, Ronaldo (Orgs.). *A sociedade na tela do cinema: imagem e comunicação*. Rio de Janeiro: E-Papers, 2002.

HOUSTON, Penélope. *O cinema contemporâneo*. Lisboa: Ed. Ulisseia, s/d.

JAMESON, Fredric. *Pós-modernismo. A lógica cultural do capitalismo tardio*. São Paulo: Ática, 1997. (Série Temas, 41)

KELLNER, Douglas. *A cultura da mídia: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno*. Bauru: EDUSC, 2001.

KUJAWSKI, Guilherme. *Realidades concêntricas* [s.d.]. Disponível em: <[www.itaucultural.org.br](http://www.itaucultural.org.br)>. Acesso em: 20 jan. 2005.

KUMAR, Krishan. *Da sociedade pós-industrial à pós-modernidade: novas teorias sobre o mundo contemporâneo*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1997.

KUNZRU, Haru. “Você é um ciborgue”: um encontro com Donna Haraway. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.). *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autêntica, 2000. p. 21-36.

LAKATOS, Eva Maria. *Sociologia Geral*. 6. ed. rev. e ampl. São Paulo: Ática, 1990.

LEÃO, Lúcia. *O Labirinto da hipermídia: arquitetura e navegação no ciberespaço*. São Paulo: Iluminuras, 1999.

\_\_\_\_\_. Derivas: cartografias do ciberespaço. In: LEÃO, Lúcia (Org.). *3º Simpósio de Cibercultura: derivas no ciberespaço*. São Paulo: Annablume; Senac, 2004.

LEFEBVRE, Martin. *The indexicality of images in the age of the digital. A semiotic approach to two paradigms of pictorial representation*. (Cópia reprográfica), [s.d.].

LEMOS, André. *Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre: Sulina, 2002.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34, 2005.

\_\_\_\_\_. *O que é o virtual?* 5. ed. São Paulo: Ed. 34, 1996.

\_\_\_\_\_. *As tecnologias da inteligência*. São Paulo: Ed. 34, 1993.

MACHADO, Arlindo. *O sujeito na tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço*. São Paulo: Paulus, 2007.

\_\_\_\_\_. *Pré-cinema & pós-cinema*. Campinas, SP: Papyrus, 1997. (Coleção Campo Imagético).

MAFFESOLI, Michel. *A contemplação do mundo*. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 1995.

MARTINS, Dileta S.; SILBERKNOP, Lúbia S. *Português instrumental*. 25. ed. São Paulo: Atlas, 2004.

MASSENZIO, Marcello. *A história das religiões na cultura moderna*. 1. ed. São Paulo: Hedra, 2005.

MCLUHAM, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix, 2005.

MELO, H. Bruzzi de. *A cultura do simulacro: filosofia e modernidade em Jean Baudrillard*. São Paulo: Loyola, 1988.

METZ, Christian. *A significação no cinema*. São Paulo: Perspectiva, 1972.

MORIN, E. *A religião dos saberes: o desafio do século XXI*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2002.

\_\_\_\_\_. *O cinema ou o homem imaginário*. Lisboa: Moraes, 1980.

MOURÃO, José Augusto. *Do tecnoparaíso ao inferno de eXistenZ* [s.d.]. Disponível em <[http://www.triplov.com/semas/jose\\_augusto/alquim.html](http://www.triplov.com/semas/jose_augusto/alquim.html)>. Acesso em: 17 jan. 2007.

MOURAVIEFF, Boris. *Gnose: estudos esotéricos*. São Paulo: Ícone, 1989.

MUSTARO, Pollyana N. “*eXistenZ, de David Cronenberg*” [s.d.]. Disponível em <[www.telacritica.org.br](http://www.telacritica.org.br)>. Acesso em: 20 jan. 2005.

OLIVEIRA, Fátima Régis. *A ficção científica e a questão da subjetividade homem-máquina* [s.d.]. Disponível em: <<http://www.comciencia.br>>. Acesso em: 26 maio 2007.

PANOFSKY, Erwin. Estilo e meio no filme. In: LIMA, Luiz Costa (Org.). *Teoria da cultura de massa*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1978.

PARENTE, A *Imagem Máquina*. São Paulo: Ed. 34, 1993.

PEIXOTO, N. Brissac; OLALQUIAGA, M. Celeste. O futuro do passado. In: OLIVEIRA, R. Cardoso de et. al. *Pós-modernidade*. 4 ed. Campinas: Ed. UNICAMP, 1993.

PIERCE, Charles S. *The Essencial Peirce*. Nathan Houser et al.(Eds). Bloomington: Indiana University Press, 1992.

\_\_\_\_\_. *Semiótica*. São Paulo: Perspectiva, 1990.

\_\_\_\_\_. *Collected Papers*. Ed. Eletrônica. (Aqui referido como CP; os números das citações referem-se respectivamente ao volume e parágrafo).

\_\_\_\_\_. *Manuscritos inéditos*. (Referidos como MS; o número em seguida à sigla refere-se a numeração do manuscrito, segundo a paginação estabelecida pelo Institute for Studies in Pragmaticism, Lubbock, Texas), [s.d.].

QUEIROZ, João. *Semiose segundo C. S. Peirce*. São Paulo: EDUC; FAPESP, 2004.

QUINTANA, G. H. *Os discursos da ciência na ficção* [s.d.]. Disponível em: <<http://www.comciencia.br>>. Acesso em: 26 maio 2007.

RÜDIGER, Francisco. *Elementos para a crítica da cibercultura: sujeito, objeto e interação*. São Paulo: Hacker, 2002.

SANTAELLA, Lúcia. *Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal. Aplicação na hipermídia*. 3 ed. São Paulo: Iluminuras: FAPESP, 2005.

\_\_\_\_\_. *Semiótica aplicada*. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2005.

\_\_\_\_\_. *Games e comunidades virtuais* [2004a/11/30]. Disponível em: <<http://www.canalcontemporaneo.art.br/tecnopoliticas/archives/000334.html>>. Acesso em: 29 jul.2006.

\_\_\_\_\_. *A teoria geral dos signos: como as linguagens significam as coisas*. 2ª ed. São Paulo: Pioneira, 2004b.

\_\_\_\_\_. *Corpo e comunicação: sintoma da cultura*. São Paulo: Paulus, 2004c.

\_\_\_\_\_. *Cultura e artes do pós-humano. Da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.

\_\_\_\_\_. *Cultura das mídias*. 3. ed. São Paulo: Experimento, 2000a.

\_\_\_\_\_. *Estética, De Platão a Peirce*. 2. ed. São Paulo: Experimento, 2000b.

\_\_\_\_\_. *Percepção. Uma teoria semiótica*. 2. ed. São Paulo: Experimento, 1998.

- \_\_\_\_\_. *A assinatura das coisas: Peirce e a literatura*. Rio de Janeiro: Imago, 1992.
- \_\_\_\_\_. *O que é semiótica*. São Paulo: Brasiliense, 1983.
- \_\_\_\_\_. *A relevância da fenomenologia peirceana para as ciências*. Cópia reprográfica. [s.d.].
- SANTAELLA, Lúcia & NÖTH, Winfried. *Imagem. Cognição, semiótica, mídia*. 4. ed. São Paulo: Iluminuras, 2005.
- \_\_\_\_\_. *Comunicação e semiótica*. São Paulo: Hacker, 2004.
- SFEZ, Lucien. *Crítica da comunicação*. São Paulo: Loyola, 1994.
- \_\_\_\_\_. *A saúde perfeita*. São Paulo: Ed Loyola, 1996.
- SILVA, Juremir Machado da. *As tecnologias do imaginário*. Porto Alegre: Sulina, 2003.
- SILVA, Tomaz Tadeu da. Nós, ciborgues: o corpo elétrico e a dissolução do humano. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.). *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.
- SINGER, B. Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular. In: CHARNEY, L., SCHWARTZ, V. R.(Orgs.). *O cinema e a invenção da vida moderna*. 2. ed. São Paulo: Cosac Naify, 2004.
- SODRÉ, Muniz. *A ficção do tempo: análise da narrativa de science fiction*. Petrópolis: Vozes, 1973.
- \_\_\_\_\_. *Antropológica do espelho*. Petrópolis: Vozes, 2002.
- TARKOVSKIAEI, Andreaei A. *Esculpir o tempo*. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- TAVARES, Bráulio. *O que é ficção científica*. São Paulo: Brasiliense, 1986.
- TIRARD, Laurent. *Grandes diretores de cinema*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.
- TODOROV, Tzvetan. *Introdução à literatura fantástica*. São Paulo: Perspectiva, 1995.

TRAVANCAS, Isabel. Comunicação de massa e diversidade cultural. In: ARNT, Hérís; HELAL, Ronaldo (Orgs.). *A Sociedade na tela do cinema: imagem e comunicação*. Rio de Janeiro: E-Papers, 2002.

TRIVINHO, Eugênio. *A dromocracia cibercultural: lógica da vida humana na civilização mediática avançada*. São Paulo: Paulus, 2007.

\_\_\_\_\_. Comunicação, glocal e cibercultura: *bunkerização* da existência no imaginário mediático contemporâneo. São Paulo: 2004, 26 p. Cópia reprográfica e digital (disquete 3 1/2) [Texto apresentado no XIII Encontro da COMPÓS – Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação (GT “Tecnologias Informacionais de Comunicação e Sociedade”)], realizado no período de 21 a 24/06/2004, na UMESP, em Saõ Bernando do Campo/SP. A ser publicado na revista *Famecos: mídia, cultura e tecnologia*, editada pelo programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC/RS, n.23, abr. 2004.

\_\_\_\_\_. Cibercultura, sociossemiose e morte: sobrevivência em tempos de terror dromocrático. In: *Fronteiras: estudos midiáticos*. Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Unisinos/RS, São Leopoldo, vol. V, n. 2, p. 97-124, dez. 2003.

\_\_\_\_\_. Velocidade e violência: dromocracia como regime transpolítico cibercultura. In: PORTO, Sérgio Dayrell (Org.). *A incompreensão das diferenças: 11 de setembro em Nova York*. Brasília: IESB, 2002. p. 257-272. (Série Comunicação).

\_\_\_\_\_. *O mal-estar da teoria: a condição da crítica na sociedade tecnológica atual*. Rio de Janeiro: Quartet, 2001a.

\_\_\_\_\_. Glocal: para a renovação da crítica da civilização mediática. In: FRAGOSO, Suely; FRAGA DA SILVA, Dinorá (Orgs.). *Comunicação na cibercultura*. São Leopoldo: Unisinos, 2001b. p. 61-104.

TUCHERMAN, Ieda. *A ficção científica como narrativa do mundo contemporâneo*. Disponível em: <<http://www.comciencia.br/reportagens/2004/10/09.shtml>>. Acesso em: 20 jan. 2005.

VANOYE, Francis, GOLIOT-LÉTÉ, Anne. *Ensaio sobre a análise fílmica*. Campinas: Papirus, 1994.

VATTIMO, Gianni. *O fim da modernidade*. Nihilismo e hermenêutica na cultura pós-moderna. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

VIRILIO, Paul. *Velocidade e Política*. São Paulo: Estação Liberdade, 1996.

\_\_\_\_\_. *A máquina de visão*. Trad. Paulo Roberto Pires. Rio de Janeiro: José Olympio, 1994.

\_\_\_\_\_. *O espaço crítico*. Trad. Paulo Roberto Pires. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993a.

\_\_\_\_\_. *A inércia polar*. Lisboa: Publicações Dom Quixote, 1993b.

XAVIER, Ismail (Org.). *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro: Graal, 1983.

#### DVD

*Videodrome*. A síndrome do vídeo. Direção: David Cronenberg. Produção: Claude Heroux. Roteiro: David Cronenberg. Intérpretes: James Woods, Deborah Harry e outros. Los Angeles: Universal, c 1983, 1 disco (87min.), son., leg., color.

*eXistenZ*. Direção de David Cronenberg. Produção: Andras Hamori, David Cronenberg e Robert Lantos. Roteiro: David Cronenberg. Intérpretes: Jennifer Jason Leigh, Jude Law, Ian Holm e outros. Los Angeles: Univesal, c1999, 1 disco (1h30min.), son., leg., color.

*Matrix* (The Matrix). Direção de Andy e Larry Wachowski. Produção: Joel Silver. Roteiro: Andy e Larry Wachowski. Intérpretes: Keanu Reeves, Laurence Fishburne e outros. Los Angeles: Warner Bros, c 1999, 1 disco (136 min.), son., leg., color.

*I. A. Inteligência artificial* (A. I. Artificial intelligence). Direção: Steven Spielberg. Produção: Steven Spielberg. Roteiro: Steven Spielberg. Intérpretes: Haley Joel Osment, Jud Law e outros. Los Angeles: Amblin Dream Works Pictures: Warner Bros, c 2001, 2 discos (143 min.), son., leg., color.

# Livros Grátis

( <http://www.livrosgratis.com.br> )

Milhares de Livros para Download:

[Baixar livros de Administração](#)

[Baixar livros de Agronomia](#)

[Baixar livros de Arquitetura](#)

[Baixar livros de Artes](#)

[Baixar livros de Astronomia](#)

[Baixar livros de Biologia Geral](#)

[Baixar livros de Ciência da Computação](#)

[Baixar livros de Ciência da Informação](#)

[Baixar livros de Ciência Política](#)

[Baixar livros de Ciências da Saúde](#)

[Baixar livros de Comunicação](#)

[Baixar livros do Conselho Nacional de Educação - CNE](#)

[Baixar livros de Defesa civil](#)

[Baixar livros de Direito](#)

[Baixar livros de Direitos humanos](#)

[Baixar livros de Economia](#)

[Baixar livros de Economia Doméstica](#)

[Baixar livros de Educação](#)

[Baixar livros de Educação - Trânsito](#)

[Baixar livros de Educação Física](#)

[Baixar livros de Engenharia Aeroespacial](#)

[Baixar livros de Farmácia](#)

[Baixar livros de Filosofia](#)

[Baixar livros de Física](#)

[Baixar livros de Geociências](#)

[Baixar livros de Geografia](#)

[Baixar livros de História](#)

[Baixar livros de Línguas](#)

[Baixar livros de Literatura](#)  
[Baixar livros de Literatura de Cordel](#)  
[Baixar livros de Literatura Infantil](#)  
[Baixar livros de Matemática](#)  
[Baixar livros de Medicina](#)  
[Baixar livros de Medicina Veterinária](#)  
[Baixar livros de Meio Ambiente](#)  
[Baixar livros de Meteorologia](#)  
[Baixar Monografias e TCC](#)  
[Baixar livros Multidisciplinar](#)  
[Baixar livros de Música](#)  
[Baixar livros de Psicologia](#)  
[Baixar livros de Química](#)  
[Baixar livros de Saúde Coletiva](#)  
[Baixar livros de Serviço Social](#)  
[Baixar livros de Sociologia](#)  
[Baixar livros de Teologia](#)  
[Baixar livros de Trabalho](#)  
[Baixar livros de Turismo](#)