



**INSTITUTO POLITÉCNICO DE PORTALEGRE  
ESCOLA SUPERIOR DE EDUCAÇÃO**

# **O CINEMA NA REQUISIÇÃO DAS MITOLOGIAS DA PÓS-MODERNIDADE**

Dissertação apresentada à Escola Superior de Educação de Portalegre para conclusão do Curso de Segundo Ciclo de Estudos em Jornalismo, Comunicação e Cultura.

Orientador: Prof. Dr. Luís Miguel Cardoso.

Jorge Manuel Torres Ferreira dos Santos

**Portalegre 2012**

## **Agradecimentos**

- Ao Prof. Dr. Luís Miguel Cardoso, na qualidade de orientador, pelo interesse, pelo acompanhamento e orientação, pelo superior trato e incentivo, pela transparência e qualidade, pela docência e disponibilidade.
  
- À Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Portalegre pela sustentação de Segundos Ciclos de Estudos, bem como por possibilidades concedidas na elaboração deste ensejo.
  
- À família, insistente e sustentadora da vontade.
  
- Aos docentes do Mestrado.
  
- Ao Ricardo e ao David.

*“ Nada é mais estranho na natureza do homem do que as contrariedades que nela se descobrem em relação a todas as coisas. Feito para conhecer a verdade, deseja-a ardentemente, procura-a, e, no entanto, quando trata de apreendê-la, deslumbra-se e se confunde de tal sorte que dá motivo para que lhe disputem a posse dela”.*

Blaise Pascal

## **Resumo**

Podemos procurar as razões pelas quais o fenómeno cinematográfico também reflete inusitado sucesso na pós-modernidade. Diversos fatores permitiram o libertar do homem das grilhetas espaço-temporais, ajudando partilhas em permanência. Hipoteticamente facilitada uma necessidade antropológica, paradigma do pós-moderno. O cinema requisita uma superior capacidade de expressão para o próprio. Damos assim início a uma procura de entendimento do pensamento humano até ao contemporâneo, pela história, pela filosofia, pelo social, pela expressão, pela compreensão do período pós-moderno. Em sequência, partiremos sustentadamente para a tomografia do cinema, crentes na constatação da sua inclusão ou comprometimento social, formativo, estético e filosófico com tal período. Esse será o nosso Fitzcarraldo. Seremos ajudados na necessidade da Ficção Científica sempre ter demonstrado a procura de identidade, de género, dado que a mesma demonstra imediatas imbricações com o nosso propósito, pelo que faremos apontada análise a três seus representantes: *2001, Odisseia no Espaço, A.I., Inteligência Artificial e Eu, Robot.*

**Palavras – chave:** Pós-moderno, Cinema, Ficção Científica, Humano e Não-Humano, Social.

## **Abstract**

We look for reasons why the cinematic phenomenon also reflects unusual success in post-modernity. Several factors led to the freeing of man from the fetters of space and time, helping shares continuously. Hypothetically facilitated a anthropological paradigm of the postmodern. The film ordering a superior ability to self expression. We therefore initiated a search for understanding of human thought to the contemporary, by history, philosophy, social, speech, understanding of the post-modernist. In response, we depart for sustained tomography film, believers in recognition of its inclusion or social commitment, training, aesthetic and philosophical in that period. This will be our Fitzcarraldo. It will help us in need of science fiction have always shown the search for identity, gender, since it demonstrates immediate overlaps with our purpose, so we pointed to three representatives analysis: *2001, A Space Odyssey, AI, Artificial Intelligence and I, Robot.*

**Key - words:** Postmodern, Movies, Science Fiction, Human and Non-Human, Social.

## Índice

Resumo .....	4
Abstract.....	4
Índice .....	5
Introdução.....	6
1 - Capítulo primeiro. Preâmbulos e deambulações de um prefixo.....	13
2 – Capítulo segundo. Cinema e Pós-modernidade.....	33
2.1 - Cinema, navegante conjuntivo do Pós-moderno.....	33
2.2 - Ficção Científica, uma sincrética aglutinação.....	44
3 - Capítulo terceiro. A presença do Pós-moderno em três obras para análise.....	56
3.1 – <i>2001</i> , uma odisséia no ontológico-poético.....	56
3.2 - David, o simbólico dicotômico.....	64
3.3 - <i>I, Robot</i> . A pós-história do circuito integrado e Asimov desintegrado.....	72
Conclusões.....	81
Bibliografia.....	89
Bibliografia impressa.....	89
Webgrafia.....	94
Filmografia.....	100

## **Introdução**

A contemporaneidade veio a acusar a atrativa indissociabilidade com a pós-modernidade. A generalização cultural foi posicionando a modernidade por períodos diferenciados em diferenciados geografismos. Torna-se assim essencial mapear e radiografar o pós-moderno, na sua temporalidade e ocidental aculturação, bem como evidentes comprometimentos económicos e industriais. O mesmo, enquanto género ou manifesto estético, declara o questionamento ontológico, a pluralidade, e apresenta a dúvida metodológica. Requisitamos o cinema, parecendo não deter um uso básico, até porque não dialogamos com o imagético. Esse mesmo cinema enquanto sistema comunicante poético ou inventivo. Aproveitamos a conotação de significado apresentar-se em inequívoca separação com qualquer nível denotativo. No nosso tempo, um qualquer computador destaca clareza expressiva e informativa. Na poética, a luta dos significantes implica a tortura de sons e imagens, até que a denotação alcance o patamar da conotação. O cinema junta a mesma conotação com a anterior denotação, onde no início parece apresentar uma ligação íntima entre significado e significante. Essa ligação virá a ser estilhaçada. Progressivamente, a inata linguagem foi tendo tendência de formalizações, utilizando a semiótica na necessidade de especificar regras e manifestações caracterizantes do produto cultural. O pós-moderno ditou a sentença da explicação realista. A natureza força o próprio discurso, transparecendo o nosso insignificante. O cinema pode ser então gerador de imagens autónomas e patológicas.

O refinar de imagens apropriadas em arte, pode surpreender pela intensidade e pelo imediatismo, qual opositório da racionalidade. Contudo, as mesmas imagens são detentoras da clarificação e simplificação do cogito, provocando o compromisso entre a razão e suas correspondências.

O benéfico poder da imagem pode funcionar apenas se a esse processo é permitido fluir até se completar. Há o perigo, em primeiro lugar, dos nossos censores públicos ou nossa ideologia privada nos impedirem absolutamente de experimentar a imagem bruta. Quando assistimos a um filme e achamos o tema ridículo, imoral ou irracional, estamos nos recusando a nos submeter à imaginação de uma outra pessoa. O segundo perigo vem do nível da ideia, onde o crítico é tentado a usar a imagem como mero instrumento ou manual de pensamento cognitivo... É apenas mergulhando de volta à vida do trabalho, na medida em que essa vida se junta a

uma realidade maior, que o espectador atribui à imagem um valor acima daquele do brinquedo ou do instrumento. (Andrew, 1989;201).

Se procurarmos uma história estilística do cinema, encontramos referenciais de códigos e sub-códigos. Segundo a semiótica, essa mesma história será uma sucessão de diferenciadas soluções, os tais sub-códigos, provocadores de codificações. Ao situar os primórdios do cinema em plena modernidade, este terá sido um comunicador do fabulativo, do imaginário afetivo e mito-mágico. Na pós-modernidade esse imaginário foi insuflado pela coletividade, pela globalização da comunicação. O tribalismo reivindica o aruspício das obras do Fantástico e da Ficção Científica (doravante referenciada por F. C.). O cinema foi professando a substituição da semântica pela retórica, do paradigma pelo sintagma, do significado pelo significante, da narrativa pela pequena história, pelo que deparamos também uma estética em transição, tão ao gosto do pós-moderno.

Como objetivo primordial para um exercício de dissertação, pretende-se a procura, ou a constatação da existência de um «cinema pós-moderno», imbricado com o imaginário, com o estético, com o imagético, com o possibilativo tecnológico, com a imanência da contemporaneidade, entre outros vetores. A procura da existência pelo cinema de uma hermenêutica conotada com a pós-modernidade, apresenta-se assim como o pretense suporte para a concretização deste trabalho. Ao assumir tal propósito, compete-nos decorrentemente a senda de identificar o código genético e a caracterização da pós-modernidade, sem os quais, *ab ovo* estaria comprometido ou impossibilitado até o objetivo primeiro. Aqui apresenta-se outro intuito para o desenvolvimento deste projeto, como será um entendimento do pós-moderno. Um outro propósito, em linha direta com os anteriores, e a eles justificando e dando substância, deriva da recolha e análise de obras fílmicas que possam servir como suporte ou exemplo para a verificação ou não do pressuposto contido na gênese deste exercício. Estão explanados os fitos essenciais condutores para o desenvolvimento.

Cinema e pós-modernidade refletem a evidência cibercultural na construção de um paradigma de materialidade inerente aos dispositivos tecnológicos, quase em contraponto com a sustentação da imaterialidade do imaginário. O empolgamento tecnocentrista propõe um comprometido relacionamento entre as corporeidades do humano e os dispositivos tecnológicos ofertantes da interatividade. Afiguram-se conexões do homem ciberespacial com o hibridismo possibilativo e integrante do mundo real e virtual, nos quais o experimentalismo sinestésico espelha a complexidade percetiva. Necessitamos então de proceder a uma profética e anunciada remodelação da tal corporeidade e da tal materialidade, inserida em

novos formativos comunicacionais, assalariados na cibercultura. O advento da cibernética e da computação vieram a colocar estruturalmente um cunho de tipo dialético entre o realismo, o moderno e o pós-moderno. Rejeitamos o exercício estilístico isolado, para assumirmos o categórico dominante, metodológico na cultura contemporânea, reportado ao capital cultural pós-moderno.

Estamos a construir a memória do futuro, maravilhosa parangona. Nessa emulação, não descobrimos a maldição de Midas, nem o olhar de Medusa, nem os feitiços de Circe, mitológicas reflexões sobre estruturação de corpo e identidade.

Foi dada preferência a uma investigação de carácter declaradamente qualitativo, decorrente do consumo documental, não exclusivo na forma impressa, mas fortemente suportada por análises fílmicas. Assumimos como hipótese basilar de partida a constatação, ou não, da existência de um cinema utilizador do rótulo «pós-moderno», ou refletor de características conotadas com a pós-modernidade. Aqui, estarão como principais obras entregues à dissecação os filmes *2001: Odisseia no Espaço*, *A. I. Inteligência Artificial* e *Eu, Robot*. Estes filmes inicialmente serão pertencentes a um mesmo género, requisitor magnífico da pós-modernidade, e tematicamente dependentes da técnica, da tecnologia e de propostas de futuros sociais. Os afastamentos entre eles apresentam-se de oportunista importância para análises e entendimentos.

Se o pós-moderno não renega o efémero, o descontínuo e o caótico, ele mesmo aceita algo do que poderá ser apontado como o ideal baudelairiano de modernidade, navegando assim pelo fragmentário e caótico tão ao gosto de correntes de mudança. Contudo, não procura a sua legitimação somente pela diversificação de referências ou cânones passados, parecendo requisitar parâmetros de tipo niilista para a própria construção ideológica. Julgamos encontrar no cinema, em algum cinema, esse caótico vivencial e essa impossibilidade racionalista, não renegando que o mesmo demonstra requisitar a própria história. Ao mesmo tempo, o lirismo tecnológico apresenta-se como detentor de diversas formas de cultura. Navegamos pela significação, resultante do compromisso entre a técnica e o imaginário. O conseguimento científico não terá ainda, enquanto pressuposto, o maquínico revoltado à criação. O ficcional sempre o fez, fortemente apoiado na literatura e no cinema.

Nas últimas décadas, a tecnologia foi alterando e diferenciando suportes epistemológicos das práticas disciplinares e culturais. A mesma veio a ser responsável por uma panóplia de discursos, entrecruzados com a cultura e a própria ciência. Tornam-se decorrentes e

necessários entendimentos sobre diferenciações comprometidas com a tecnologia e a ciência, enquanto ingredientes do cinema, apesar das óbvias mesclas causadoras de fusões. Aqui, o termo «tecnocultura», reflete imediatos recatos de interpretação. A tecnologia poderá esculpir a cultura, a ciência fornecerá suportes epistemológicos à tecnologia, enquanto a mesma cultura poderá ser tecnológica, mas nem sempre científica. A abordagem a estas considerações apresenta-se lata.

Não resistimos a possíveis interpretações num escrito de J. J. Rousseau, retirado da sua obra *Discurso Sobre as Ciências e as Artes*, datado de 1749:

É um grande e belo espetáculo ver o homem sair, de qualquer maneira, do nada, por seus próprios esforços; dissipar, com as luzes da razão, as trevas nas quais a natureza o envolvera; elevar-se acima de si mesmo; atirar-se pelo espírito até às regiões celestes; percorrer, a passos de gigante, como o sol, a vasta extensão do universo; e, o que ainda é maior e mais difícil, entrar de novo dentro de si mesmo para aí estudar o homem e conhecer a sua natureza, seus deveres e seu fim. Todas essas maravilhas são renovadas há poucas gerações. (Rousseau, 2001;16).

As teorizações e o sustento filosófico da pós-modernidade apresentam-se como temporalmente próximos, apesar de alguns fogachos ideológicos ou concretizados se explanarem pela própria história, na sua multiseularidade. Parece-nos a abordagem concetual não tão empírica, tendo ainda bases teóricas e abstratas, porventura pelo aparecimento de tais estudos de forma progressiva nas últimas décadas. Aparentemente, o pós-moderno navega (ou navegou) essencialmente pela contemporaneidade, fato revestido de alguma emergência social, onde se denota uma incessante procura por uma possível definição, por vezes esquecendo a necessidade do seu suporte empírico. Para variados autores, um retrocesso temporal poderá ir ao encontro de algum ideal caracterizante, no questionamento da racionalidade filosófica, onde o niilismo procura a sustentação de um relativismo tanto ético como epistemológico, manifestando ceticismo na separação entre o verdadeiro e o falso. Assim, os suportes filosóficos existentes estariam dependentes de interesses de minorias, por oposição à massificação desejada e apanágio de qualquer pós-moderno. Nietzsche (2001,2002), terá assumido o papel de um dos seus mais ativos apóstolos, negando significado ao humano, defendendo a crença em um ser absoluto, fonte de toda a verdade, colocando em causa a metanarrativa cristã, um século antes de Lyotard.

Foucault (s/d), absorve o pensamento de Nietzsche da não existência de sujeito, encontrando os alicerces filosóficos do não idealismo, rejeitando terminologias, como *verdadeiro*, *falso* ou até *consciência*. O cinema Fantástico e de F. C. também o exigem. Essa consciência não passa

para Baudrillard (1981), de uma falsa construção, dado que o significado é substituído pelo significante, onde as necessidades do indivíduo pós-moderno aparecem por requisição de economia de mercado. Então o humano deixa de existir, pois o sujeito não passará de uma estruturação ideológica.

Lyotard (2001), tende a apontar a repulsa por metodologias totalizantes, defendendo a pluralidade das teorizações. Para o mesmo, o essencial do pós-moderno será a crise de conhecimento no social ocidental, suportada na suspeita pelas metanarrativas, de onde terá de surgir o heterogêneo derrotando a homogeneidade. Não se apresenta disfarçável algum ceticismo em relação à condição pós-moderna, afirmando o mesmo ser uma cultura sem gosto, indo de encontro até com Baudrillard na jurisprudência do dinheiro. A análise de Lyotard transporta-nos para a consideração de que a pós-modernidade será o berço da modernidade. Curiosa elipsidade. Baudrillard (1981), enfatiza a negação da certeza adquirida, onde a perda de autoridade conduz para o hiper-real. A cultura do sinal torna-se reforçada pela cultura do simulacro, onde modelarmente o real se encontra desprovido da realidade. Esse proposto de hiper-realismo coloca então a simulação como valência sobreposta ao próprio real. Esta será uma batalha contra o significado e a representação. A não ser só um simples estilo de cultura, Jameson (1991), aponta o mesmo dominante de um capitalismo tardio. Parece existir certa concordância entre autores, dado que o mesmo Jameson considera a pós-modernidade uma aculturação comercial, impedindo a mudança socialista do social. O fato da pós-modernidade quebrar distinções entre manifestos escolásticos e cultura popular, provoca uma esteticização das vivências diárias, de onde poderão emergir os media como a única “verdade”. Bom, temos campo aberto para conceitualizações e espaços críticos.

Variados pensadores manifestam concordâncias e desencontros, pelo que navegamos pela ainda não refração estilística, podendo verificar características na dualidade existente entre cultura e comunicação, entre estilo e substância, entre arte e popular, entre tempo e espaço, e, forçosamente, o pretense ocaso das grandes narrativas. Aproveitamos a presença de Fredric Jameson (1989,1991,1996), para mergulhar no cinema, visto o mesmo considerar que no pós-moderno as obras deste formato navegam na esquizofrenia, assim como a cultura no seu todo, não refletindo relacionamento temporal entre os significantes, não sendo este tempo um *continuum*. No considerando da amnésia histórica tão definidora da cultura para Jameson, duas ressalvas se apresentam imediatas: numa obra fílmica, o tempo sempre foi detentor de

diversas significações, assim como o cinema se reporta constantemente à história dele mesmo, sem que por isso tenha que deixar de poder ser pós-modernista.

Julga-se necessário uma referência da não inclusão na redação sequente de todos os pensadores de todas as áreas. Esta seria desde logo uma impossibilidade. Foram requisitados os articuladores de claro posicionamento, demonstrado pelo raciocínio ou trabalho efetuado, bem como do acesso bibliográfico e sua coincidência com as nossas pretensões. Esse posicionamento não será, por vezes, até concordante, o que acreditamos favorecer o discurso refletido.

A maioria das obras de F. C. e Fantástico tendenciam o questionamento sobre condições do humano, contudo em perspectivas distópicas e depressivas. O artificial, oscilando entre o histórico pretensamente real e o proposto no cinema, destaca-se, tentando apresentar uma humanização interativa com o maravilhoso tecnológico e o encantamento do imaginário. Esse imaginário, rotulado de coletivo, torna-se particular pela percepção do sujeito, o qual se sente capaz de alguma autonomia. Mas essa individualidade dissolve-se com o comunitário, com o tribal. Este poderá ser um inultrapassável tema do cinema conotado com a F. C., uma plateia global, requisitando antigos contos, mitos e fantasias, atravessando simbolismos que o conduzem para uma estética em mutação. Apontando o ficcional à realidade, o cinema percorre a contemporaneidade tecnológica atingindo algo sempre mais além, no reino das impossibilidades, indo de encontro ao já considerado imaginário pós-moderno.

Na contemporaneidade, o corpóreo e decorrente estética exigem nova configuração. Mas na sua história, o cinema foi criando de modo iconográfico estéticas e visualidades, por entes híbridos, ciborgizados, robotizados, criaturas fantásticas no papel principal, manifesto da nossa aceitação à ambiguidade heroica. Cronologicamente, ao considerarmos cinema pós-moderno, ele poderá ter antecipado, assim como em outras artes, a designação de Pós-modernidade.

A imagem abandonou o seu espaço no universo metafórico, abraçando a metamorfose, confluindo, nos filmes para análise, a transcendência com a imanência, passando por uma estética do grotesco, cujas complexidades e desconstruções prendem-nos à condição pós-moderna, concebendo a multi-percepção e o imaginário tecnológico contemporâneo.

O cinema dito convencional começou por ser identificado como uma repetição cultural sustentada na realidade do mundo em que vivemos, e da forma como no mesmo nos

integramos. Precisamos então de uma nova cultura, não vassalada no burguês e fragmentadora de estratificações sociais. O cinema demonstra uma força imensa para novas visões desse nosso mundo.

## 1 - Capítulo primeiro - Preâmbulos e deambulações de um prefixo

Pós-moderno, sequiosa demanda de identitária hermenêutica. A história humana não se suporta por ordenação processual ornamentada pelo sentido, parecendo antes procurar reforçar a disparidade integradora de uma metanarrativa mistificadora, cuja vulnerabilidade provocada pelo regimental resvala para um sustentado niilismo das *res gestae*, imutável historicismo. Tendem então a aparecer valências dispersivas, em que o sistemático admite o descontínuo, na senda de finalidades escatológicas, por um discurso efêmero e alterável. Delirante psicofrenia do imaginário e do canônico.

Tales de Mileto, segundo Aristóteles, teria sido o fundador da filosofia ocidental. Os testemunhos aristotélicos, se bem que suportados numa certa imparcialidade, poderão ser considerados como a fonte essencial sobre esse período da história da humanidade. A corrente filosófica iônica apoiava-se numa primitiva forma de racionalismo, em que o empirismo dos fenômenos naturais anulava o mítico materialista. Heraclito talvez tenha sido o último dos iônicos, transferindo o ideal filosófico para o campo transformacional nascido pelas tensões entre opostos. Entre os eleáticos, Parmênides e Zenão tornaram-se declaradamente racionalistas. Analisando a célebre parábola de Aquiles e a tartaruga, Zenão defendia como verdade quase absoluta, que na concepção das leis da física, se desvela a essência do «Ser Absoluto». O pitagorismo, racional e místico, ensaiava uma possível complementaridade entre filosofia e religião. O conhecimento suportava-se no número, enquanto fonte descritiva dos fenômenos naturais. Quase por ordem temporal decorrente, procurou-se clarificar e compatibilizar o pensamento entre o transitório de Heraclito e o estaticismo de Parmênides. Enquanto isso, a corrente sofista fazia a apologia da retórica, com o questionamento das verdades objetivas.

Platão defendia uma bipolarização: o mundo inteligível, do cogito e da perfeição, por contraponto com o mundo dos sentidos, corrompido. Epistemologicamente, torna-se constatada a divisão entre corpo e alma, entre o homem e o mundo e entre o inteligível e o sensível. Aristóteles tinha a tendência de contradizer o inatismo platônico, em que o homem não nasce com as categorias inatas do conhecimento, sendo estas despertadas pelo empírico.

Bom, o pensamento aristotélico, suportado pela necessidade do senso comum foi requisitado pelo cristianismo até à Idade Média.

Para Descartes (s.d.,1997), essa apropriação aristotélica caracterizava a filosofia escolástica, em que a organização é pura alma. A análise cartesiana identificava o Séc. XVI como o tempo passional das descobertas, possibilitando o redescobrir verdadeiro da cultura e da sabedoria grega. Daqui decorrem duas orientações metodológicas do pensamento moderno. Por um lado uma perspectiva empirista, cuja gênese será Francis Bacon, situada na observação e na experimentação; por outro, encontramos as raízes do racionalismo moderno. A física cartesiana procura o entendimento através da separação de corpo e alma, assim indo em sentido contrário à física escolástica.

Esteve em causa uma mudança radical. No dispositivo teológico, e já em Platão, a “alma” era o principal para se alcançar o “maravilhamento” da carne, a sua elevação de corruptível a eterna, de frágil a gloriosa. É a promessa de tal maravilhamento que reforça o elemento protector que contém. (Miranda, 2008;172).

É constatada a validade reflexiva com bases filosóficas, antropológicas e epistemológicas que esses períodos exclusivos do pensamento vieram a fermentar para a subjetividade concetual da pós-modernidade. A concetualização corporal e sua arrumação existencial poderá, de futuro (se o entendermos no actual léxico), alimentar-se ideológica e semanticamente com explanações distantes na cronologia física. Tempo e espaço podem ser inseparáveis. Para Castells (2009), o espaço é tempo cristalizado, somos tempo encarnado, assim como as sociedades estão feitas de história. Estas noções são representadas por perspectivas distintas, segundo a complexidade técnica e simbólica do social. O tempo é sempre precursor da experiência humana e, qualquer forma de percepção identitária só será possível pelos princípios da inteligibilidade e alteridade.

Espaço e tempo. A insustentável intemporalidade do instante e a dependência ainda física. Não nos parece possível visualizar estas entidades sem entrar em abordagens metafísicas. Para algumas doutrinas mais tradicionais, intuitivamente existe no instante o que realmente existe. O futuro ainda não começou e o passado já ocorreu. Em outras doutrinas, passado e presente eram reais, e o futuro irreal, visto não ter ainda uma realidade constatada. A questão não se apresentava determinista, mas pela negação de sentido em que o futuro se apresentava em aberto. Neste sentido, no paradoxo de uma metaficção pós-moderna (que o próprio conceito tende a refutar), reescrever o futuro do passado releva um universo profético num propósito

de emancipação, assumindo a ficção declarada oposição a ideais platónicos, dando oportunidade à heurística dimensional da realidade. A metaficção historiográfica vem a permitir a produção do sentido, formulado entre o dispositivo cultural e o domínio ficcional, esculpidos pelos sistemas simbólicos.

O termo “pós-modernidade” encontra-se ligado à significação de “modernidade”, até por que não faria sentido ser “pós” alguma coisa que não se sabe o que é. O “pós-moderno” representa alguma espécie de reacção ou afastamento do “moderno”. Contudo, não basta apenas a análise do conceito de modernidade, pois o próprio prefixo “pós” articula problemáticas situadas em diversas áreas. Krishan Kumar chama à atenção que o prefixo “pós”, de “pós-modernidade”, é ambíguo: pode significar um novo estado de coisas, no sentido do que vem depois; ou pode ser usado como o post de post-mortem, sugerindo fim, término. (Chevitarese, 2001;3).

Será necessário ressaltar primeiro as perspectivas fundamentais da própria modernidade, para então estabelecermos em que sentido podemos falar de uma posterioridade na pós-modernidade. Enquanto exercício lexical, o termo «modernidade» parece procurar a apotansia do significado. Segundo os considerandos de Gumbrecht (1998), apreciações de modernidade e modernização misturam-se numa gelatinosa e desordenada diferenciação concetual, na qual parece possível um juízo de valor. Um referencial de moderno poderá significar atualidade e qualidade. Para Jauss (1996), o vocábulo modernidade terá génese latina, no adjetivo *modernus*, cujo primeiro registo terá sido encontrado no Séc. V, curiosamente na transição do decrépito Romano para um mundo de Nova Cristandade. Tecnicamente, o termo reportava-se ao imediatismo do atual, em que a função seria a de designar a atualidade histórica presente. O mesmo autor refere o Séc. XII como o instante em que o moderno é aproveitado enquanto aperfeiçoamento, pelo realçar do antigo e pela constatação da sobrevivência deste no novo. De imediato, a concretização de tal *modernitas* num plano intelectual torna-se incómoda e desconfiante. O moderno só encontraria a sua consagração em um futuro credibilizante da sua *antiquitas*. Jauss (1996), demonstra a ilusória consideração de que tempo, geração ou época deteriam o privilégio do novo por direito, dado que o entendimento do presente em oposição ao passado deterá forçosamente um cíclico retorno histórico. Toma forma um paradoxo, suportado na constatação de que a modernidade de um período se irá transformar na *antiquitas* do período sucessor. Tal impasse parece começar a sua diluição no confronto assumido entre moderno e o conceito de atemporalidade, encontrado filosoficamente numa segunda fase do Iluminismo.

Charles Perrault, no Séc. XVII, ajuda a dar corpo à obra *Querelle des anciens et des modernes*, requiem do ideal renascentista da perfeição. Aparecem os «modernes», comprometidos com o progressismo científico de Copérnico e com a filosofia cartesiana, e brotam os «anciens», defensores do valor atemporal da antiguidade. Talvez esteja encontrado o primeiro instante em que a modernidade se terá assumido como movimento. Perrault (1856), insistia no desejável de ser moderno, sem renegar o tradicional, pois a legitimação teria que ser sustentada pela antiguidade. Deparamo-nos com o visionário aperfeiçoamento do futuro, estabelecendor canónico da história do presente, juiz da sua pretensão à modernidade. A modernidade iluminista renega assim o *ancien* humanista, mergulhando numa panóplia possibilativa de interpretações do real, sem fazer oscilar o intocável dogma de que o existente é a própria realidade em si mesma. A modernidade procura a sua epistemologia, reforçada por Baudelaire (s.d.) no referencial de uma nova estética, apreendida sobretudo nas criadas situações vivenciais dos novos grandes burgos citadinos, geralmente insuflados pela nova era industrial, onde o sujeito e o contexto serão inseparáveis, ideal posteriormente reforçado por Deleuze na visão identitária da modernidade.

Se com a Idade das Trevas a humanidade se suportava no saber do passado, com o Iluminismo o futuro assume-se como referencial da promessa. Diderot (1779), e Rousseau (2001), refletem o aperfeiçoamento pelo conhecimento, ideal não completamente sustentado pelas diversas fases da modernidade, como o defenderia Baudelaire, mas retomado quase de forma messiânica por um período que alguns autores identificam como Positivismo, desde o aproximar do final do Séc. XIX até ao início das sustentadas teorizações do pós-moderno, já na segunda metade do Séc. XX. As últimas décadas do Séc. XIX vieram a inebriar a humanidade com o deslumbramento científico e tecnológico, possibilitado pelo inusitado maquínico, pelo eufórico inventivo, com ação directa na vivência diária, qual redenção da humanidade, qual atingível paraíso. A modernidade assume então um objetivo, um projeto, ficando conceptualmente designado como o «Projeto Moderno». Aparecem as placentárias referências sociológicas de novos espaços públicos, geradas, entre outros, por Gabriel Tarde (1999), ou pela microsociologia de Georg Simmel (s.d.). Esse maravilhoso positivismo não perdeu a oportunidade de se exacerbar numa montra cujo hipnótico legado haveria de permanecer por alguns anos: a Exposição Universal de Paris 1900. Flaubert, no *Dictionnaire des idées reçues* (1916), define exposição como “*motivo de delírio do século XIX*”. O século responsável pela noção de obra de arte total necessitava de uma representação do saber e do conhecimento, bem como do progresso e da modernidade civilizacional.

A Exposição Universal não se limita a fazer parte da vida da metrópole moderna, reproduz ela própria, em miniatura, o novo modelo de vida urbana: mobiliza as massas, convida-as a deambular no seu interior e a participar no seu espectáculo que lhes oferece, torna essa participação, ela própria, parte substancial e necessária. Aqui, o deslumbramento ou é colectivo ou não existe. Destas grandes Exposições podemos dizer o mesmo que Walter Benjamin, na sua Pequena História da Fotografia, disse do cinema: «O cinema fornece matéria para uma recepção colectiva simultânea, como desde sempre a arquitectura». (Guerreiro, 1995:8).

O cinema, concretização resultante dessa apológica modernidade técnica, empolga, ainda numa fase da sua infância, o policresto e magnífico «travelling», precisamente na Exposição de 1900. *Paris, Capital do Século XIX*, seria o título de uma gigantesca obra de filosofia da história, incompleta e já quase esquecida. O autor, Walter Benjamin, que com Adorno, Marcuse, Horkheimer, Habermas e outros, viria a ser um dos elevados expoentes da Escola de Frankfurt.

Se o termo modernidade se tende a comprometer com o social e o técnico, também se compromete com a cultura, com a manifestação humana, sem contudo se afastar de significações imbricadas. O projeto moderno, alimentado por massificações europeístas e norte-americanas, sobretudo, formaliza-se noutros espaços geográficos por várias áreas culturais. O modernismo viria a transformar-se numa grande arca recetora de propostos estéticos e concetuais, na procura do que poderia ou não ser moderno. Sustentações análogas e díspares como o Cubismo, o Futurismo, o Surrealismo, o Expressionismo (não apresentados por disposição cronológica), entre outros, florescem também como outros ideais funcionalistas, abstracionistas, dodecafonistas, dadaístas e tantos outros que afetaram as artes, no entendimento do que seria a melhor representação face às novas eras. Em 1945, o cientista americano Vannevar Bush publica o texto *As We May Think*. Este escrito ficaria célebre pela anúncio de uma máquina a que deu o nome de Memex (Memory Extension). Bush considerava que o crescente aceleramento do conhecimento não encontrava resposta nas formas de armazenamento e acesso de dados. Considerava também que a mente humana funcionava por meio de associações, pelo que imaginou e descreveu, de maneira detalhada, uma máquina capaz de armazenar enormes quantidades de informações, fácil e rapidamente alcançáveis. Tal aparato, que nunca veio a ser concretizado, funcionando por recursos mecânicos, é considerado por diversos autores como o precursor da hipertextualidade, apresentando-se claramente como pré-multimédia.

Antes de mais nada, seria preciso criar um imenso reservatório multimédia de documentos, abrangendo ao mesmo tempo imagens, sons e textos. (...) Bush chegou mesmo a imaginar uma nova profissão, uma espécie de engenharia civil no

país das publicações, cuja missão seria a de ordenar redes de comunicação no centro do corpus imenso e sempre crescente de sons, imagens e textos gravados. (Lévy, 1993;29).

Segundo Bauman (1999), esse projeto moderno confluía para a modernidade sólida, recusado recetáculo para o questionamento e eliminação da ambivalência. A ciência e a técnica exigem o papel de atores principais na classificação do social, através do ideal de Estado-Nação. O empolgado desenvolvimento industrial tendia para horizontes de globalização. Por vezes, e com alguma ironia, a história repete-se sujeita a ciclofrenismos. Em concordância com Adorno e Horkheimer (1985), Bauman caracteriza a modernidade sólida como o período em que o sustentado racionalismo se volta contra si mesmo. O controle racional do nosso mundo moderno começa a perder o endeusado estabilismo profético, resultado da crescente descrença de que a renegação da ambivalência resultaria de vez em mais um admirável mundo novo. Essa descrença do projeto moderno, reforçada pelo incontrolável desenvolvimento de mobilidades espaciais e comunicacionais, veio a abrir o pano à modernidade líquida. Esta apresentou o descontrole, a particularização, transformando o social numa ilusão. Cabe-nos o atrevimento de relembrar um episódio reativo, quando a 25 de Novembro de 1970 o mundo é surpreendido pelo mediático seppuku de Yukio Mishima, manifesto também suportado na crítica à crescente ocidentalização modernista nipónica. Irónico antagonismo teria tido horas antes, no veicular da frase *“a vida humana é finita, mas eu gostaria de viver para sempre”*.

Curiosamente, alguma da visibilidade imediatista da modernidade líquida de Bauman (assim como da sólida), acusa a presença na própria modernidade anterior de Simmel, correndo o risco de esvaziar um pouco a própria analítica. Terá sido Durkheim (1977), a provocar o debate do individualismo, mas Simmel irá colocar o indivíduo indissociável das teorias sociais. Para o mesmo, é com a modernidade que se sustenta a individualização. Identidade e individual parecem objetos presentes em toda a história do pensamento humano.

Tomando forma um novo paradigma cultural resultante da experiência da crise e da dissolução de valores, bloqueia-se a solidez da ordem, ultrapassada por uma lógica de caos policiadora do quotidiano social. Suportados numa reportagem analéptica, poderemos constatar anteriores profecias. Nietzsche (2001,2002), confrontava de forma declarada o raciocentrismo cultural gerado por ideais iluministas. Assiste ao celebrar da razão pela ciência e pela tecnologia, instrumentos possibilitadores do pregão modernista favorável do humano. Este empolgar cavalgante dos campos científico e tecnológico provoca irrefutável ceticismo no filósofo. O cientifismo não passaria da anulação de zeugmas de anteriores metáforas,

dando-lhes solidez. O ocidente, na procura da verdade, veio a submeter religião e metafísica às ordens da ciência e da tecnologia. Nietzsche insistia na demonstração de não conteúdo das intenções iluministas, e crescentemente positivistas, no quadro do poderio racional da «tecnociência» de então, confronto aparentemente descontextualizado numa época de endeusamento científico, mas transparecido e emergente nas sendas dos pós-modernos, um século à frente.

Segundo os pós-modernos, o que fica evidenciado a partir do progresso, é a multiplicidade de realidades ou a falta de uma “realidade estável”. O conceito de realidade tornou-se fluido e oscilante, e é nisso que consiste o conceito nietzscheano de niilismo: nada é fixo, nada é estável. Consequentemente, a metafísica é impossível e a verdade sólida não passa de uma metáfora. (Hryniewicz, 2009;44,45).

A arquitetura da razão não terá mais pretensões, não será mais do que um sistema de persuasão. A anunciação do ocaso de Deus vai ao encontro de uma antevisão pós-moderna. No mesmo instante, encontramos uma significação para um esvaziar filosófico, através do esgotamento racionalista, e encontramos a impossibilidade da certeza, do ilusório moral e da negação do real pelo aparente. Para Nietzsche, a redenção do homem residia na obrigatoriedade de aceitar o niilismo, separando-se da ilusão e da aparência, anulando o diferencial comprometido com a verdade e o erro, procurando a abolição do proibido, na demanda do não limitativo.

Outra fonte para os pós-modernos terá sido Martin Heidegger, por sua vez atento ao niilismo nietzscheano. Heidegger (1989), manifestava a não crença do real na correspondente objetividade, refletindo o malograr de uma ontologia, abrindo espaço para o ceticismo e para a interpretação do conhecimento como resultado de estruturas passadas do próprio sujeito. Hryniewicz (2009), precisamente suportado em Heidegger, aponta níveis de observação no pós-moderno a essa valência da interpretação, como os meios de comunicação de massa enquanto agências interpretativas e não neutras; na convicção de que a ideia de história não ser mais do que um esquema retórico, em que a objetividade do fato se apresenta como um sonho da razão moderna; no constatar da preservação dos códigos culturais, desmentindo o caminho redutor e progressivo da razão; na necessária dissolução psicanalítica de conjunto de sistemas que possam formar a consciência. Apesar de alguma racionalidade, a interpretação sente-se enaltecida pela cultura contemporânea, numa transversal relatividade histórica. O sujeito é pré-compreensivo, não se suportando no real objetivado, até porque este é ilusório.

Por sua vez, Simmel (s.d.), apresentava uma visão do burgo urbano resultante de mais um advento técnico e industrial, como o foco locatário da experiência da modernidade, por isso mesmo como os essenciais centros de crise. Nesta visão sociológica, Simmel apontava para o significado simbólico do dinheiro e da mercadoria, membros reveladores do capitalismo consumista, separador do indivíduo com a cultura. A não agradabilidade com a ausência de significado permite um refúgio para o estético, afastado da forma, em que a procura de sentido, aliada à intrínseca moralidade, provocam uma confusão axiológica.

A era pós-moderna espelha-se então pelo constante retorno a Nietzsche e pela ultrapassagem da metafísica de Heidegger. Para Vattimo (1996), *“é só relacionando-se a problemática nietzschiana do eterno retorno à problemática heideggeriana do ultrapassamento da metafísica, que as esparsas e nem sempre coerentes teorizações do pós-moderno adquirem rigor e dignidade filosófica”*. Uma abordagem genético-sintomática da contemporaneidade exige essa dignidade filosófica, através dos propósitos discursivos das artes, letras e ciências sociais. Nietzsche e Heidegger manifestam traçados distintos, mas confluem na construção de um cogito apontado à suspeita de uma metafísica estabelecida, no intuito de uma visão, de uma nova efetivação experiencial do pensamento.

O passo decisivo para efectuar a conexão entre Nietzsche e Heidegger e o “pós-modernismo”, é a descoberta de que aquilo que este último procura pensar com o prefixo “pós” é, precisamente, a atitude que em termos diversos, mas segundo nossa interpretação, profundamente afins, Nietzsche e Heidegger procuraram construir em relação ao pensamento europeu, que puseram radicalmente em discussão, recusando-se porém a propor a sua “superação crítica”, pela boa razão de que isso teria significado continuar prisioneiros da lógica de desenvolvimento própria desse mesmo pensamento. (Vattimo, 1996;6).

Apresenta-se a dúvida da sustentação da condição filosófica na própria história do pensamento. Poderemos visualizar uma resposta, certamente não única, no constatar de que uma das características da filosofia dos séculos XIX e XX, será a negação da estabilidade estrutural do ser, a isso devendo o pensamento recorrer para a constatação de certezas não suportadas pela precariedade. A ontologia deriva para a hermenêutica. Tais considerandos poderão parecer ainda, de certa forma, conotados com a modernidade, apontando para uma decorrente dificuldade de caracterizar um efetivo carácter radical de alteração condicional. Minimizamos essa dificuldade no entendimento de que o pós-moderno, enquanto causador do ocaso da modernidade (não consentâneo em todos os pensadores), não se apresentar somente como novidade, mas ainda como dissolutor do novo, como um experimentalismo do fim da história. Denotamos um certo paradoxismo, evitado quando se compromete o pensamento

com uma necessária vinculação às temáticas da ontologia hermenêutica, construto das emergentes noções de não-historicidade ou pós-historicidade. O abandono da noção moderna de história torna-se evidente, dando lugar à história contemporânea e ao seu paradigma comunicacional. Releva-se o simultâneo, provocando uma apócope historicista da experiência.

O que legitima e torna dignas de discussão as teorias pós-modernistas, é o facto de que a pretensão de uma “reviravolta” radical com respeito à modernidade não parece carecer de fundamento, se forem válidas as constatações sobre o carácter pós-histórico da existência actual. Essas constatações mostram a modernidade tardia como o lugar em que, talvez, se anuncie uma possibilidade de existência diferente para o homem. (Vattimo, 1996;18).

Pós-modernidade. Uma sustentada pesquisa onomástica transporta-nos curiosamente para a década de 1860, inocente profecia suportada no ruir do diferencial da alta cultura com a cultura popular, discutida a partir das obras de Matthew Arnold (*Essays in Criticism*, 1865 e *Culture and Anarchy*, 1869). Federico de Onís terá usado o termo em 1934 em considerandos sobre a célebre «Geração de 98» espanhola e o modernismo.

Foi um amigo de Unamuno e Ortega, Federico de Onís, quem imprimiu o termo postmodernismo. Usou-o para descrever um refluxo conservador dentro do próprio modernismo: a busca de refúgio contra o seu formidável desafio lírico num perfeccionismo do detalhe e do humor irónico, em surdina, cuja principal característica foi a nova expressão autêntica que concedeu às mulheres. (Anderson, 1999;10).

A designação viria a encontrar alguma popularidade num certo meio intelectual nova-iorquino dos anos sessenta, na designação do esgotado alto-modernismo, suportado pelas eternas grilhetas do museu e da academia, similares às placentárias e contudo quase inconsequentes conturbações de um século antes.

Em considerandos sobre o capitalismo tardio, o pós-moderno encontra em François Lyotard a sua consagração terminológica, com a publicação de *A condição pós-moderna* (*The postmodern condition*), em 1979. Dessa obra, uma indicação do entendimento do autor sobre a pós-modernidade.

Não podemos recorrer mais à grande narrativa, não nos podemos apoiar na dialéctica do espírito nem mesmo na emancipação da humanidade para validar o discurso científico pós-moderno. Contudo, como se acaba de ver, o pequeno relato

mantêm-se como a forma por excelência que provoca a invenção imaginativa, e, desde logo a ciência. (Lyotard, 1991;48, trad. nossa).<sup>1</sup>

Retiramos da frase um pilar-mestre da visão pós-moderna, a constatação da não existência de mais grandes verdades. Poderemos então, seraficamente, denotar a irreduzibilidade dogmática provocada por Lyotard em relação à anulação das metanarrativas.

Para alguns anunciadores do pós-moderno apontado na direção de uma analítica irônica, intertextual e paradoxal, o papel do pós-moderno comprometido com uma ordem social é confrontado com uma própria dificuldade de sistematização. Nesta constatação, encontramos autoritarismos narrativos propiciadores de ludicidades desconstruídas. Poderemos deparar assim uma aparente inconsistência na obra de Lyotard, em que o seu próprio entendimento de pós-modernidade implica uma narrativa dominante, contrária a uma teorização do pós-moderno. Posteriormente, o autor viria a manifestar a necessidade impositora do afastamento a deturpações da sua obra. Na aceitação do «pós» enquanto teoria crítica ou análise cultural, a procura de um entendimento sociológico tem como resultado o fracasso, em virtude da incapacidade de afastar sistematizações, totalizações ou até legitimações comprometidas com incipientes narrativas da modernidade.

Como já se disse, o traço surpreendente do saber pós-moderno é a imanência a si mesmo, mas explícita, do discurso das regras que o legitimam. O que pôde passar ao final do século XIX por perda de legitimidade e decadência no “pragmatismo” filosófico ou no positivismo lógico não foi senão um episódio, por meio do qual o saber ergueu-se pela inclusão no discurso filosófico do discurso sobre a validação de enunciados com valor como leis. (Lyotard, 1991;100).

O sintetismo sociológico deverá dar preponderância à desconstrução lúdica e ao privilégio do modo estético. Uma sociologia pós-moderna, segundo essa concepção, abandonaria ambições generalizantes de ciência social e, por substituição, jogaria com as ironias, incoerências, inconsistências e intertextualidades de escritos sociológicos. Para tentarmos uma leitura do pós-moderno e as decorrentes alterações na cultura das sociedades ocidentais, será preciso ir além das falsas oposições entre epistemologia singular e ontologia plural, e examinar processos socioculturais específicos, assim como a produção de fundos também específicos de conhecimento. Devemos titular como não redundante o encantamento escolástico de uma

---

<sup>1</sup> El recurso a los grandes relatos está excluído; no se podría, pues, recurrir ni a la dialéctica del Espíritu ni tampoco a la emancipación de la humanidad para dar validez al discurso científico postmoderno. Pero, como se acaba de ver, el «pequeño relato» se mantiene como la forma por excelência que toma la invención imaginativa, y, desde luego, la ciencia.

sociologia pós-moderna e insistir na necessária e não vaga procura de um entendimento sociológico da pós-modernidade.

Refletimos a particularização da linguagem, externos ao grande texto da verdade. A textualidade é vasta, no princípio de cada constituinte ter valência própria e um contexto exclusivo. Cada texto poderá ser detentor de um amplo leque interpretativo, cuja validação estará dependente do intérprete. Se acima falamos de intertextualidades e comunicação de massas, julgamos permitida a referência a um quase fabulístico historicismo. A 25 de Setembro de 1690, na cidade de Boston, Benjamin Harris decide publicar o *Publick Occurrences, Both Foreign and Domestick*. Por muitos considerado, num aspecto formativo, como o primeiro jornal a ser impresso nos EUA. Só por si, este aspeto já se apresenta referencial. Contudo, a nossa atenção é requisitada pelo inusitado fato de esta publicação ser constituída por quatro páginas, sendo a última em branco, não impressa. A intenção de Harris seria que cada leitor pudesse acrescentar as próprias notícias, ou o que entendesse, antes de passar o seu exemplar a familiares e amigos. Sem superior esforço, torna-se possível extrair algo da pré-compreensão de Heidegger, pelo juízo e pelo preconceito. Novamente apontamos a validação do texto para o universo do intérprete. Lyotard (1991), dá um contributo: “*Simplificando ao extremo, eu defino o pós-moderno como incredulidade diante das metanarrativas*”. Para o filósofo, um dos orgulhos da modernidade encontra-se esfacelado, como será um valor unitário das ciências. Ocorrem fluxos constantes subdisciplinares, impossibilitando a admissão de um mesmo empreendimento. Para o mesmo, no seu «lugar da verdade», alguns confrontos se apresentam inevitáveis, começando com rejeições metafísicas, de uma tradição neo-escolástica. Renega o objetivismo da cientificidade positivista e ainda um propósito da história na sua busca da perfeição, ideologicamente reconhecido como comunismo.

Jean Baudrillard (1981,1985), sustenta tais teses, na insistência da anulação de metanarrativas, ao mesmo tempo que demonstra preocupação com consequências, como no contexto ético. Para o mesmo, os anti-valores acabam por ser aglutinados pela naturalidade, dado a constante condução nesse sentido, em que a responsabilidade poderá ser facilmente encontrada, por exemplo, nos mass media. Depois da sua naturalização, o comportamento exige a própria aceitabilidade sem a necessidade de aprofundamento analítico. A balança do certo e do errado denota assim pouco uso, pela ausência de necessidade de classificação comportamental. Baudrillard considera então o que refere como ética de contexto, onde se apresenta evitável a

concordância racional com modelos éticos pontuais. O pós-moderno será então um movimento no qual tudo poderá ser um «texto», sujeito a uma desconstrução, em que a objetivação do real se apresenta claramente duvidosa, considerando reforçado pela hiper-realidade de Baudrillard. Conseguimos extrair considerandos relativistas, na hostilidade da verdade única e objetiva. Esta é ilusória e polimorfa, coloca em peleja o significado e o significante, em que o primeiro parece apresentar uma profética hermenêutica. Discurso e interesse fragmentaram-se, impedindo qualquer forma de globalização ética.

Daí partiria, no sentido literal, uma patafísica, ou a ciência das soluções imaginárias, ciência da simulação e da hiper-simulação de um mundo exacto, verdadeiro, objectivo, com suas leis universais, incluindo o delírio daqueles que o interpretam segundo estas leis. As massas e o seu humor involuntário nos introduziriam a uma patafísica do social que finalmente nos desembaçaria de toda esta metafísica do social que nos atravanca. (Baudrillard, 1985;20).

Segundo o mesmo, no núcleo da pós-modernidade encontramos a destruição da certeza e a implosão da «verdade». A ciência, acompanhada pela natureza, pela religião e por outras entidades, perde a autenticidade. Assim, encontra-se enfatizado o hiper-real. O «pós» não se esgota na cultura do sinal, espelhando a cultura do simulacro. O simulacro é uma cópia sem original, é o real sem a realidade, registado de hiper-real. A realidade e a simulação não se apresentam como experimentações indistintas, dado que a simulação pode requisitar um superior real do que a realidade em si.

Em concordância com Lyotard e Baudrillard, Fredric Jameson (1989), aponta uma rutura no social contemporâneo. Um contributo relevante será a não aceitação do pensador na colocação do pós-moderno como exclusivo estilo cultural, dado que o mesmo suporta uma conceitualidade periodizante. Emerge assim como fator cultural dominante do capitalismo tardio.

Nunca enfatizarei sobre a diferença radical existente entre o ponto de vista que considera o pós-modernismo como um estilo (opcional), entre muitos outros possíveis, e o que procura entendê-lo como a dominante cultural da lógica do capitalismo tardio. Estes dois enfoques dão lugar a duas formas muito diferentes de conceitualizar o fenómeno no seu conjunto: por um lado, através de juízos morais (sendo indiferente se são positivos ou negativos), e por outra, a uma pretensão realmente dialética, no refletir sobre o nosso presente temporal como incluso na História. (Jameson, 1989;75, trad. nossa).<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> Nunca enfatizaré bastante sobre la diferencia radical que existe entre el punto de vista que considera al posmodernismo como un estilo (opcional) entre otros muchos posibles, y al que trata de entenderlo como la dominante cultural de la lógica del capitalismo tardio: estos dos enfoques dan lugar, de hecho, a dos maneras muy diferentes de conceptualizar el fenómeno en su conjunto: de una parte a juicios morales (resulta indiferente si son positivos o negativos), y de la otra, a un intento realmente dialéctico por reflexionar sobre nuestro presente temporal como inserto en la Historia.

A Theodor Adorno (2006), devemos uma excelsa obra sobre duas formas de experimentação musical avançada, a planificação inovadora de Schoenberg, e o eclectismo irracional de Stravinsky. Do produto em questão, e do livro *Doutor Fausto* (2010), de Thomas Mann, terá Jameson aproveitado o conceito de «pastiche», com o qual compromete o pós-moderno, também conotado com o fim da individualidade, de encontro às ironias de Lyotard e às massas de Baudrillard. A inovação estilística deixa de ser possível, pelo que a pós-modernidade se suporta pela citação e pela intertextualidade. O novo tem o fracasso prometido pelo aprisionar do passado. A História continua a repetir-se por ciclos. O Pós-moderno é irredutivelmente uma cultura comercial. Não apresenta resistência ao capitalismo consumidor, até o reforça. A cultura perde a ideologia, transformando-se na mais importante atividade económica, chegando ao ponto de sonegar a distinção entre alta cultura e cultura popular. Poderemos denotar discordâncias com outros autores neste ponto.

Jameson (1989), considera o pós-moderno como impeditivo da transformação socialista da sociedade, suportado em pressupostos de carácter marxista que se apresentam adversos à pós-modernidade, refletindo uma aproximação da crítica de Jameson à Escola de Frankfurt. Mas sustentadamente, o «pós» conquistou o esvaziamento do espaço crítico modernista. A vivência diária estetizou-se.

O problema do pós-modernismo - a modalidade em que devem ser distintas as suas características fundamentais, em primeiro lugar se é que existe o problema, se o próprio conceito possui alguma utilidade ou se é, pelo contrário, uma mistificação - este problema é, alternadamente político e estético. (Jameson, 1989;89, trad. nossa).<sup>3</sup>

Será possível retirar das estruturas filosóficas de Jameson, que a pós-modernidade pode até ser considerada como um período integrante da própria modernidade, algo assumido por diversos pensadores com orientações tanto díspares como coincidentes. Diversos contributos foram sendo veiculados para a diversificação de bases filosóficas do pós-moderno. Nietzsche (2001,2002), enfatizou o Relativismo, a não possibilidade de autonomia do sujeito, a profunda dúvida sobre a necessidade da história humana. Foucault (s.d.), herdou de Nietzsche a não existência do sujeito autónomo, reforçou os considerandos comprometidos com o poder e a verdade, manifestando a impossibilidade desta última se clivar do falso. Debord (2003), manifesta a representação como valor supressor do real, apoiando Foucault na

---

<sup>3</sup> El problema del posmodernismo –la modalidad en que deben ser distinguidas sus características fundamentales, si es que existe el problema en primer lugar, si el concepto mismo posee alguna utilidad o si es, por el contrario, una mistificación–, este problema es, a la vez, político y estético.

impossibilidade de distinção entre verdade e falsidade. Baudrillard (1981), afasta o significado em favor do significante, em que o sujeito resulta do vórtice consumista, num plano concordante com Jameson. Žizek (2006), reforça o ilusório do real, batiza de fetiche o objeto de consumo. Diferentes cognições deixam transparecer e manifestam paralelismos basilares. O fenómeno pós-moderno ultrapassa o mero momento de sucessão ao moderno. Assume-se como detentor de uma lata amplitude ideológica, abrangendo e criando uma crescente globalização social. Empolga a crítica analítica da dúvida ontológica, requisita a indeterminabilidade e promove a fragmentação textual.

O pós-moderno parece apresentar uma característica até identitária: a apologia de valores comprometidos com a desconstrução, com a fragmentação, com o caótico. Enquanto estilo ou género, navega pelas efémeras correntes alternativas, como se estas fossem a única forma da sua existência. Se na modernidade a obra aparece como descendente de género, enquanto código mestre, no «pós», a mesma é um «texto» detentor de retórica e «idioleto» particularizado, podendo ser, curiosamente, ramificado com qualquer outro texto. Vocábulos como «entropia» aproveitam a inusitada oportunidade de protagonismo, pela não solidificação de valores ou pela constatação de refutar a ordem. O ideal estende-se por um insuflado ecletismo, possibilativo de aparentemente impensáveis miscigenações, como a imbricação do marxismo com a psicanálise freudiana, ou da tecnociência com o niilismo. O homem pós-moderno procede à troca da religiosidade pelo psicológico, pelo que a pós-modernidade veio a ser a lápide da crença. Modismos substituíram valores e o quotidiano também os ultrapassou, rotulando o indivíduo de sincrético, cujas partes não formam um todo. O informativo e o personalizado transformam-se em descartáveis simulacros, cujo espetáculo serve para a sedução do desejo.

A pós-modernidade foi responsável, cúmplice com outros períodos, por comprometer o contemporâneo com o transitório. De novo, o pensamento racionalista sofre uma crise, desta vez profunda. Foi responsável pelo imediatismo fragmentário da realidade e dificultou o mapear do próprio território, assim como não conseguiu concetualizar o hibridismo. Os processos tecnológicos tendem a repetir-se na História, o que nos impele para as considerações de «pós-história» de Roberto Calasso (*in* Miranda, s.d.), e de «primi-história» de Robert Charroux (1998). O homem na sua contemporaneidade nada inventa, tudo já foi vivido. Voltamos ao referencial ciclofrénico. Mas não resolvemos a dúvida colocada entre decadência e renascimento cultural, confrontando o hiato intelectual com a pluralidade. O

pós-moderno veste-se de contradições, refastelado no social comunicacional pós-industrial, ao mesmo tempo que releva o individualismo.

A identificação do DNA, o advento da pílula, a massificação do rock, o desenvolvimento da microeletrónica, a questão do Vietname e outros, apresentaram-se no dúbio e duplo papel de além de descendência, serem também progenitores da pós-modernidade, atravessando um processo de processamento de signos. A arte revolta-se contra a subjetivação e o hermetismo e é lançada na rua. A Pop-Art representa o consumo popular. A arte minimal procura a estrutura, num ideal de simplificação por nivelamento. A arte concetual valoriza a criação em detrimento do objecto. O fenómeno happening funde arte e existência. O cyberpunk vem a espelhar a mediação tecnológica do nosso social.

Hassan (1985;123,4), procede a uma listagem de oposições estilísticas, segundo as quais o pós-moderno seria reativo em relação à modernidade.

Modernidade	Pós-Modernidade
romantismo / simbolismo	parafísica / dadaísmo
forma (conjuntiva, fechada)	anti-forma (disjuntiva, aberta)
propósito	jogo
projeto	acaso
hierarquia	anarquia
domínio / logos	exaustão / silêncio
objeto de arte / obra acabada	processo / performance / happening
distância	participação
criação / totalização / síntese	descrição / desconstrução / antítese
presença	ausência
núcleo	dispersão
género / fronteira	texto / intertexto
semântica	retórica
paradigma	sintagma
hipotaxe	parataxe
metáfora	metonímia
seleção	combinação
raiz / profundidade	rizoma / superfície
interpretação / leitura	contra interpretação / desleitura
significado	significante
legível	escrevível
narrativa	anti-narrativa
código mestre	idioleto
sintoma	desejo
tipo	mutante
genital / fálico	polimorfo / andrógino
paranóia	esquizofrenia
origem / causa	diferença / vestígio
Deus Pai	Espírito Santo
metafísica	ironia

determinação	indeterminação
transcendência	imanência

Inegável contribuição, devendo contudo atendermos ao fato de complexidades relacionais poderem ser perigosamente descritas na forma de meras polarizações. Apesar desse pormenor, julgamos a tabulação de Hassan como válida referência, até pela recorrência feita a campos diferenciados, como a retórica, as ciências políticas, a filosofia, a antropologia, a linguística e até a teologia. Partimos da ressalva de que as dicotomias apresentadas poderão ser instáveis e equívocas, fator não impeditivo na consideração de um contributo arriscado, mas com evidente solidez e paralelismo a outros pensadores.

Acusamos o entendimento de a pós-modernidade se apresentar como recetáculo de vertentes antropológicas e sociais, já por nós colocadas em caracterização do instável, do fragmentário, do global. Desse arquivo, julgamos de notório privilégio, sem procedermos a qualquer elegia, a constatação da revolução digital, conseqüentemente, imersa na ciberculturalidade. Segundo Recuero (2009), o impacto provocado pela Rede reporta-nos à aldeia global de McLuhan, contudo muito além do que havia previsto. A sociabilidade virtual torna-se claramente pós-moderna, não exclusivamente por coincidência temporal, mas por legitimar simbologias e sintomas da modernidade tardia, revelados no antropológico e no social da pós-modernidade.

Durante um longo período de tempo, exceptuando nos ambientes comerciais e corporativos, a sociabilidade virtual foi marcada, e criticada, por se dar num ambiente onde se poderia criar e viver múltiplas personalidades, sem qualquer comprometimento com a existência real. Tratando-se da Internet, a regra sempre foi evitar ao máximo a divulgação de dados pessoais em prol da preservação da sua existência no mundo dito real. Desta forma, através da revelação do eu, os participantes das redes sociais promoveram, de forma inédita, a eliminação da distinção entre o mundo virtual e o mundo real como ambientes distintos e independentes. (Roxo, 2011;4).

Durante o período moderno, valores de privacidade e intimismo evitavam ser beliscados pelo, e no, espaço público. No contemporâneo pós-moderno essa matéria vem a perder importância. Um novo conceito de intimidade não esconde uma dependência narcisista da considerada sociedade do espetáculo, valorizadora do individualismo pós-moderno. É procurada a legitimação do “eu” através da simulação e fragmentação da identidade. Para Hall (1998), *“Na pós-modernidade, o conceito de identidade passa a ter carácter diferenciado em relação à identidade iluminista e sociológica, já que desarticula estabilidades e possibilita o surgimento de novas identidades abertas, contraditórias, plurais e fragmentadas (sujeito pós-*

*moderno*)”. O concreto identitário não se consegue distanciar da alteridade, residindo na não semelhança o garante da noção corpórea no espaço-tempo. A sensorialidade assume a sua arrumação no imaginário pós-humanista, aparente contradição, esgotada no entendimento da não procura do celestial pós-vida, mas na fruição do presente tecnologicamente avançado.

O carácter evolucionista e processual das potencialidades difusivas é fortemente transparecido nas vertentes tecnológicas. Torna-se assim possibilitador da interação entre máquinas e suportes digitais, da ilusória mediação entre o real e virtual, da transcendência do «humano», do «simulacro» e do «sublime». Deriva para normativos caracterizantes, ou na procura, do sujeito e da tecnocultura. O irreversível determinismo tecnológico aponta para considerações reportadas à desterritorialização espacial, desencarnação corporal, desmaterialização cultural ou desintegração material. Releva-se a evidência cibercultural na construção de um paradigma de materialidade inerente aos dispositivos tecnológicos, quase em contraponto com a sustentação da imaterialidade do imaginário. O empolgamento tecnocentrista propõe um comprometido relacionamento entre as corporeidades do humano e os dispositivos tecnológicos ofertantes da interatividade. Decorrentemente, afiguram-se conexões do homem ciberespacial com o hibridismo possibilitativo e integrante do mundo real e virtual, nos quais o experimentalismo sinestésico espelha a complexidade percetiva. Necessitamos então de proceder a uma profética e anunciada remodelação da tal corporeidade e da tal materialidade, inserida em novos formativos comunicacionais, assalariados na cibercultura.

As novas tecnologias informacionais de comunicação serão capazes de promover a superação das limitações e separações humanas. No âmbito desse imaginário, a comunicação torna-se um análogo da experiência mística, promovendo o ultrapassamento da dicotomia sujeito-objecto e prometendo um futuro paradisíaco sem diferenças e conflitos. (Felinto, 2006;103).

Encontramos sustentação para afirmar que o domínio corporal procede à sua articulação no compromisso entre ciberespaço e espaço quotidiano, numa rede de sentidos sociais, económicos, políticos, éticos, filosóficos, religiosos e cibernéticos, e em simultâneo, de necessidades. Parece justamente ser no espaço virtual, na sua ambiência, que se encontra o referencial das multiplicidades corpóreas, mas também o corpo do idêntico, o mesmo que não abdica de valores, de estéticas sociais. Na virtualidade, o idêntico espelha o «outro», o corpo egocentrista, que procura novas configurações. Visão ou perspectiva apocalíptica, o corpo carnal deverá desaparecer, dado que a carne na pós-modernidade situa o sujeito ao mundo. A ciência (afinal ainda presente), vem anular o corpóreo, dá-lhe um carácter obsoleto. O mesmo resume-se a um excesso pelo ciberespaço. A sua definição, sem corpo e presente, é a do

sujeito em forma de dados, em qualquer lugar e em qualquer tempo. Então pela volatilidade de identidade, características como cor, sexo, peso, altura e outras medidas, convertem-se em efeitos textuais de um sujeito múltiplo, apresentado num ecrã, sendo um ícone.

O ciberespaço é um ambiente mediático, como uma incubadora de ferramentas de comunicação, logo, como uma estrutura rizomática, descentralizada, conectando pontos ordinários, criando territorialização e desterritorialização sucessivas. O ciberespaço não tem um controle centralizado, multiplicando-se de forma anárquica e extensa, desordenadamente a partir de conexões múltiplas e diferenciadas, permitindo agregações ordinárias, ponto a ponto, formando comunidades ordinárias. (Lemos, 2004;136).

A revolução do estatuto do corpo humano contribui para a readaptação ou reconstrução de corpos mutilados, através da protésica intervenção, restaurando aspetos funcionais. De outra forma, o ressurgimento do corpo na atualidade, suportado nas próteses e no modelo cibernético, acarreta o reaparecimento do dualismo, sendo uma decapagem em relação às possibilidades da bioengenharia, transformações do corpo e viagens cibernéticas. Desse modo, procura-se alterar a emergência das funções corporais pela virtualidade, tornando o corpo um objeto cibernético. Com algum sarcasmo, o «pós» parece cambalear em dúvidas pelo mesmo criadas, qual canto de sereia.

A pós-modernidade refletiu as inerentes limitações. Veio a promover a sua inclusão nas ciências humanas enquanto inovação encarregue da substituição de desgastados paradigmas. A inovada abordagem ao social provocou o esperado afastamento da modernidade, página amarelecida da cultura ocidental. O paradigma pós-moderno exigiu a reformulação de um já desacreditado marxismo, ultrapassando os limitativos estruturais e semiológicos. Permitiu o findar do Séc. XX sem viciados hábitos iluministas e historicistas, sem totalitarismos, enquanto integrava o novo tecnológico no discurso do presente. Requisitou estudos de neomarxistas (Harvey), pós-estruturalistas (Derrida, Lyotard), nietscheanos (Vattimo, Baudrillard), sociólogos (Maffesoli, Lipovetsky), entre um vasto catálogo de autores e áreas. Todavia, para alguns, o bezerro de ouro viria a apresentar sinais de decrepitude. Nasceu com a genética da sua ascendência moderna, nunca se conseguindo libertar dessa amaldiçoada traição.

Ainda com resquícios dos anos 50, a noção de pós-modernidade entrou em cena principalmente nos anos 60 e 70 do século passado, enquanto período agressor da pretensa solidez da racionalidade e das ideologias. O ideal progressista e o expectável futuro moderno foram trocados pela individualidade e pelo efémero, elevando ao altar dos Deuses o presente

no seu imediatismo. O neologismo «pós-moderno» procurava a descrição dessas transições. Parecendo a referida decrepitude acusar um qualquer Síndrome de Matusalém, o novo género entrou em transição para um novo período. De novo toma forma um paradoxo já aqui apontado, suportado na constatação de que a modernidade de um período se irá transformar na *antiquitas* do período sucessor.

Apresentava-se necessário uma forma lexical para rotulação das transformações sociais, de uma nova modernidade superlativa, substituidora do nivelamento pela acentuação, sem bloqueios institucionais e ideológicos para valores de individualidade e de consumo. Algumas propostas foram aparecendo. Uma parece consentânea: a «hipermodernidade». O pós-moderno, qual *Prometeu Acorrentado* de Ésquilo, vai acusando as grilhetas da sua expiação.

Gilles Lipovetsky e Sébastien Charles (2004), apresentam uma insofismável visibilidade na juvenilidade do novo apregoado período, até pela referenciação lexical. Devemos entender que as concetualizações do mesmo ainda se encontram no imaginário da própria adolescência. Contudo, segundo a já existente obra, até em comum, o sociólogo e o filósofo permitem um primeiro ciclo de entendimentos. Não ficaremos à espera de bênçãos futuristas, mas iremos assumir receios e inseguranças, sem que com isso assumamos a descrença da ciência. Não mais do que uma diferenciada visão de cíclicas problematizações. Desta vez (mais uma vez), o futuro poderá ser agradável, sem conseguirmos engavetar o receio de a referenciada ciência nos conduzir à catástrofe (também mais uma vez). Para os mesmos, assistimos a um ideal pós-religioso do progresso, da indeterminação e problematização. Esse será o futuro hipermoderno.

A questão da ciência não deixa de ser curiosa. Se com o «pós» houve a necessidade de desconsiderar metanarrativas, com o «híper» ela assume um papel basilar para a visão do futuro, visão essa elevada a potência extrema, celestial. Essa hipnose, em alguns aspectos, deixa transparecer algo do «Projeto Moderno». Em alguns aspetos, devido a um esvaziamento romântico do advento híper, mas sempre com o social crente no além do presente. A utopia coletiva afasta-se empurrada pelo pragmatismo do previsional e preventivo.

Segundo Lipovetsky e Charles (2004), “*na hipermodernidade, a fé no progresso foi substituída não pela desesperança nem pelo niilismo, mas por uma confiança instável, oscilante, variável em função dos acontecimentos e das circunstâncias*”. A sociedade hipermoderna tende para a multidimensionalidade, assemelha-se a um caos paradoxal, ao organizativo de uma desordem onde coabitam antagonismos concepcionais de diversas

vivências. Reportamos testemunhos do passado, redescoberto e revisitado por lógicas reflexivas. O espaço-tempo disfarçadamente deixa transparecer um *continuum* registado em outros períodos. Clivagem com o «pós». O passado seduz, o presente é normativo e o futuro promissor e dicotomicamente preocupante.

Para Charles, não vivemos o fim da modernidade, mas uma forma desta, enquanto modernidade de segundo grau, inata do social ausente de contra-modelos, em que a insegurança vem a suplantar a despreocupação pós-moderna. A globalização veio a diluir a força democrática. O futuro da hipermodernidade está em aberto, dado o estágio em que se encontra.

## **2 – Capítulo segundo - Cinema e Pós-modernidade**

### **2.1 - Cinema, navegante conjuntivo do Pós-moderno**

O constatado pós-moderno aglutinou o social de forma tentacular, pela comunicação, pela arte, pelo cotidiano, criando imbricações do humano com ele mesmo. Oportunidade de visualizações iconográficas, nas quais a realidade desperta da sua letargia pelo imaginário, prolífero útero do processual criativo e ideológico da contemporaneidade. No cinema, pode-se constatar a insistente visualização do imaginário enquanto vinculador da intimidade sensorial, gerenciadora do mitológico, do fantástico. O mesmo cinema que sempre participou da imaginação e da realidade, provocador de uma própria antinomia histórica, na procura do entendimento de imaginação, dado que esta está reportada precisamente com a realidade. Decorrente disso, o imagético e o simbólico permitiram a confiabilidade, reconhecedora da nossa identidade enquanto entendimento e reconhecimento do outro. Para Maffesoli (1995), esse «outro» poderá não ser necessariamente o indivíduo, mas objeto ou ideia.

Ficou-nos o relato de uma decepcionada e escandalizada Mary Pickford, assolada pelo pranto no momento em que na tela se viu pela primeira vez. Penosa aventura da própria redescoberta, presencial dúvida de unidade e permanência de identidade. Provável sustentação da possibilidade de evidência da nossa própria ignorância do «eu», singularmente introduzida pelo cinema. As noções fundamentais conducentes do conceitual vivencial, permitem a transposição do simples e estável «eu», para hipóteses complexas e relativas, reino do variável. Surpresa constatada pela visão de um indígena ao espelho, similar constatação de um novo espelho denominado ecrã, reativo a qualquer controle. Méliès procedeu ao desmembramento e replicação física, universo afetivo ou mito-mágico. Winsor Mckay coloca numa neolítica animação o alusivo onírico do imaginário. A tendência individualista da modernidade viria a ser absorvida pelo coletivismo pós-modernista, mas o mitológico manteve-se. O mito, a fantasia e o sonho sempre foram residindo no imaginário, sendo aglutinados por uma globalização ideológica e tecnológica, provocando uma espécie de cosmogonia cultural.

Max Linder (*Seven Years Bad Luck*, 1921) e os irmãos Marx (*Duck Soup*, 1933), exprimiram simbolicamente o reflexo como não respondente ao original. Mas então outra dúvida nos assola, no entendimento de onde está o real e onde está o «reflexo». Em *The Invisible Man* (1933), Claude Rains retira as ligaduras da pretensa máscara, revelando... nada. Também pela invisibilidade denotamos o terror da própria descoberta, a mutilação da perda da imagem. O romantismo a caminho da modernidade tinha pegado na questão da imagem, da reprodução do real, como Ernst Hoffmann, incontornável referencial do fantástico literário, com *A História do Reflexo Perdido* (s.d.), ou Adelbert Chamisso com *A história maravilhosa de Peter Schlemihl* (1989). Introspeções narcisistas colocam-nos em Oscar Wilde, n' *O Retrato de Dorian Gray* (2003), ou em Edgar A. Poe com *O Retrato Oval* (s.d.). O uso dessa duplicidade parece ter sido recorrente até ao aparecimento dos considerandos freudianos sobre o surrealismo.

Certa manhã, ao acordar após sonhos agitados, Gregor Samsa viu-se na sua cama, metamorfoseado num monstruoso inseto. Estava deitado de costas, umas costas tão duras como uma carapaça, e, ao levantar um pouco a cabeça, viu o seu ventre acastanhado, inchado e arredondado em anéis mais rígidos, sobre o qual o cobertor, quase a escorregar, dificilmente se mantinha... O que me aconteceu? (Kafka, 2002;7).

Estas primeiras palavras de *A Metamorfose*, ilustram o pessimismo kafkiano relativamente ao humano, a perda da identidade e do instintivo, a constatação do confuso e do absurdo. Questões tão caras na contemporaneidade e no entendimento da primária duplicidade no cinemático. O duplo é criador de mitologias. O seu aparecimento enquanto aglutinador de angústias e inconscientes inquietações, provoca o ilusório multiplicativo da individualidade, sendo esta dividida, fragmentada, o que decorre para uma cisão da consciência. O cinema viria inicialmente a aproveitar duas fórmulas de desdobramento. Se por um lado o físico, cabalmente demonstrado pela entidade frankeinstaneana, por outro o metamórfico com os seus vampiros e os seus licantropos. Eram as primeiras décadas cinéfilas, mas de onde se torna possível extrair algo da autopoiesis deleuziana.

Freud (1999), identificava como inquietante o resultado conflitual existente entre o que é julgado como real, e o que o é enquanto ficção. O termo ficção parece ter origem no latim *fictio*, acto de fabricar, conceção, criação, fingimento e resultado. *Fictio*, por sua vez, deriva de *fictum*, inventar. Denotamos uma indisfarçável diferenciação ontológica entre duas significações, entre o natural e o artificial. Uma abordagem aristotélica ressalva o diferencial existente entre *poiésis* e *techné*, entre uma significação comprometida com a auto-criação, e

outra necessitando de intervenção exterior. Nesta dupla possibilidade não encontramos a técnica como detentora insofismável da criação do sujeito ou objeto. A produção artificial aparecia como privilégio do divino. Esse poder, todavia, suportado em condicionantes, veio a ser conseguido também pelo humano. Como característica basilar da modernidade, constatamos a dissolução da religião enquanto organização privilegiada da cultura, substituída pelo ideário da razão. Deus criou o homem, mas o homem também atinge o estágio de se criar a ele mesmo. Galileu terá dito (s.d.) : “*A matemática é o alfabeto com o qual Deus escreveu o Universo*”. Com um certo contraponto, bem mais tarde (1964), McLuhan afirmaria: “*Os homens criam as ferramentas, as ferramentas recriam os homens*”. Mas as duas encontrariam sustentações na pós-modernidade, na mitologia cinemática.

A obra de determinada arte oculta-nos essa arte ao mesmo tempo que no-la apresenta, porque a obra é simultaneamente menos e mais que essa arte. Qualquer filme nos mostra o cinema e é também a morte desse cinema. É por isso que existe espaço para um gênero particular de reflexões psicanalíticas sobre o cinema, reflexões cujo específico seria precisamente o de incidir sobre o próprio cinema (e não sobre os filmes), sobre o significante como tal. (Metz, 1980;43).

Duas semânticas paralelas sempre procuraram resolver o seu relacional: a verosimilhança e a fantasia, dominadas pela fragilidade da separação simplista e arbitrária entre elas. No decorrer do seu processo evolutivo, o cinema veio a provocar disputas e polémicas precisamente nas relações existentes entre imaginação e realidade. Julga-se que o primeiro trabalho escrito sobre a validade do cinema enquanto documento histórico terá aparecido em 1898, intitulado *Une nouvelle source de l'histoire: création d'un dépôt de cinematographie historique*. O seu autor, o polaco Boleslas Matuszewski, operador de câmara dos irmãos Lumière, defendia a imagem fílmica enquanto real testemunho ocular, detentora da verdade absoluta, incontestável. Nesses primórdios, o registo dominante era sobretudo documentarista. Mais tarde, Dziga Vertov e Serguei Eisenstein provocariam debates contributivos sobre a definição da natureza do imagético cinematográfico, opondo-se à irredutível autenticidade de Matuszewski, na consideração de que o filme é uma construção. Eisenstein (2002), apontava a montagem como ponto de partida para a criação de um filme, não podendo então ser o mesmo reproduzidor fiel do real, enquanto Vertov (in Granja, s.d.), permitia a expressão da realidade como exclusiva do cinema documental.

Do cinema primitivo ao cinema moderno, duas conceções não deixaram de lutar entre si, as quais poderíamos definir como cinema da encenação e cinema do olhar: o autor é, conforme o caso, organizador ou demiurgo, contemplador ou voyeur... A nível de conjunto, ou seja, do aspecto geral duma obra, da escolha dos processos de escrita, os grandes filmes são aqueles que apresentam relações originais e coerentes

entre a Imaginação (que, precisamente, reveste as formas da ficção), e a Realidade (seja ela parte documental ou elemento simbólico). (Lenne, 1985;16).

Desta forma, apresenta-se entre a obra fílmica e o mundo, um relacional determinista na orientação do resultado. A temática clássica era obrigada à dedução, partindo do dramatismo e do comportamento das personagens, quase por imposição, do conflitual entre o sonho e a realidade. Essa dedução veio a influir no apogeu do cinema clássico. Para Lenne (1985), a evolução do cinema provocou o privilégio da exploração da consciência, ultrapassativa do contexto da ficção, da mesma forma que o espectador cada vez mais se assumia como parte interessada. Vincada viria então a ficar a fronteira entre a idade clássica, com a sua regulamentação indefinida mas tacitamente aceite, e uma idade moderna, pesquisadora do questionamento dessa mesma regulamentação universalizante. Ainda segundo Lenne (1985), *“A divergência capital entre estes dois cinemas, é que o primeiro resolve o afrontamento Imaginação - Realidade pela fusão, a dosagem, a harmonia, e o segundo pelo estilhaçamento, a distorção, a rutura”*.

O cinema sempre tentava a transparência nessa multiplicidade, a qual por sua vez forçava o encobrimento pelo dominante formativo. Após a Segunda Grande Guerra, encontrou-se caminho aberto para o transformativo e experimental no referencial dispositivo cinematográfico. Concetualmente, o dispositivo encontra solidez entre os pensadores estruturalistas franceses, como Christian Metz, Jean-Louis Baudry ou Thierry Kuntzel. Objetivamente, procurou-se o definir da disposição particular, caracterizadora da condição de espectador, o qual navegava na afluência do sonho e da alucinação.

Como o prisioneiro da Caverna de Platão, o espectador é vítima de uma ilusão (impressão de realidade), de uma alucinação, uma vez que confunde as representações com a própria realidade. O cinema é visto, portanto, como uma máquina de simulação, uma espécie de “Matrix”. Segundo Baudry, na demonstração da metáfora da caverna, Platão decorre à descrição de um dispositivo onde o espectador se encontra numa situação (imobilidade, sala escura e projeção por trás), similar à do cinema. (Parente, 2007;6).

No estruturalismo baudryano, o dispositivo apresenta o relacionamento de constituintes heterogêneos, sendo por simultaneidade técnicos, discursivos, arquitetónicos, afetivos e mais. O cruzamento de sujeitos e signos sistémicos encontra-se projetado para além das particularidades psicológicas e metafísicas, da pessoalidade e da significação. Com alguma sustentação na obra de Deleuze, Foucault ou Lyotard, teóricos de um cinema característico da pós-modernidade vieram a problematizar o valenciamento do dispositivo. Duas motivações, de imediato, se vieram a denotar. Primeiro, a forma cinema enquanto dispositivo, tende a

gerar um imagético escapativo do representacional, do esquemático discursivo, da linguagem significativa. No último referencial somos confrontados com uma nebulosa discordância em relação a Baudrillard ou Hassan. Depois, assumimos a maravilhosa descoberta das imbricações do cinema com outros potenciais dispositivos geradores de oníricas imagéticas. O cinema, no pós-moderno, exige então o direito de se manifestar externamente às representações formais tendencialmente dominantes. Encontra-se com o eletrónico e digital (inovada mediatização), manifesta hibridização com as artes plásticas (no fundo sempre assim foi). Não resistimos até a dois momentos particulares da animação «clássica»: o oscarizado *The Cat Concerto* (1946), onde Tom e Jerry constroem uma delirante narrativa através da aparentemente intocável Rapsódia Húngara nº2 de Franz Liszt, e o pictórico *Destino* (1946), em que Disney comprometeu Salvador Dali na sua conceção. Viria a público somente em 2003, não sendo esta obra estreia nem para Dali no cinema animado, e muito menos para Disney em apológicas miscigenações com as artes. O pós-moderno criará uma virtualização espacial desocupando espaços da montagem e a videoarte aparece como desterritorialização do cinema reportada aos dispositivos virtuais.

A multiplicidade técnica provoca na década de 70 um sólido reavivar do letárgico «fantástico». A obra intelectual, o cinema de autor, o cinema europeu, tinham servido para renegar a ditadura da fábrica de sonhos, do «american way of filming». A indústria não se apresentava completamente recuperada da confrontação televisiva. Os referenciais resultantes da época de ouro da F. C., os anos 50, aliados à estranheza paradigmática de *2001: A Space Odyssey* (1968), dominante absoluto dos anos 60, provocam a necessidade de atrair o espectador para uma nova e diferente conciliação com um também novo cinema espetáculo e de diversão, em que o eclético apuro técnico deriva para consistentes efeitos visuais, comprometidos com a eficaz narratividade. Os anos 80 vieram a acentuar o primado de mundos futuros e a transfiguração do quotidiano, também pelo recurso a técnicas transformativas de algum tradicionalismo concepcional do cinema.

Para Shaviri (1993), o filme dilui as dimensões da «verdade» e esse fascínio pode “*estar relacionado à destruição da identificação e objetivação, à corrosão da estabilidade subjetiva e a uma afirmação das múltiplas técnicas que desnaturalizam (ou des-cartesianizam) a percepção cinematográfica*”.

O Eldorado não estava encontrado. As teorias analíticas e cognitivistas vieram a proceder a uma crítica da noção de dispositivo enquanto aglutinador de constituintes implicados, como o

espetador, a ficção, a rutura, a narratividade, entre outras. A questão suportava-se nas generalizações e abstrações não considerativas da textualidade fílmica. O espectador não deixa de ser passivo, decorrendo na redução da narrativa. O mesmo espectador torna-se responsável pela construção do filme (falsa passividade), no momento em que tenta a sua compreensão. Entendemos aqui a existência de uma vasta concetualização reportada às teorias do cinema enquanto média, o que reforça, no nosso entender, a constatação de uma pós-modernidade evidente. A aceleração condicional do espaço e do tempo em larga escala veio a permitir a transitoriedade entre o capitalismo e a flexibilização. O ciclo existencial de bens e serviços resvala para o imediatismo, em que a ansiedade social despoleta o necessário consumismo. Os referenciais serão então instáveis, assim como o caótico futurismo da megapolis de *Blade Runner* (1982).

Jameson (1991), para quem o cinema é «esquizofrénico», aponta o ruir de ideais modernistas pelo domínio do pastiche. O choque modernista veio a ser canonizado pela academia. A nova cultura pós-moderna produziria um cinema inócuo, nostálgico, simulacros de um “*pseudo passado para consumo como compensação e substitutivo*”, segundo o mesmo autor. Essa nostalgia poderia ser apontada a *American Graffiti* (1973) ou a *Star Wars* (1977). Ainda para o mesmo, a ausência da sátira e do humor modernista, espelha a incapacidade de apontar uma visão histórica a outras épocas. Manifestando uma não disfarçável discordância, Hutcheon (1990), recusa a rotulação de trivialidade apontada aos filmes pós-modernistas, assumida por Jameson, cuja concetualização de nostalgia e de pastiche foi sendo refutada por outros autores. Hutcheon declara que a surpresa nos filmes pós-modernos encontra-se na eliminação contrapontística com o relacional modernista.

A impureza em relação a outras artes e médias é com frequência tratada como pecado capital dos filmes pós-modernos, haja vista a exigência modernista de não-contaminação entre os meios, que, exemplificando, resultou na abominação de influências teatrais sobre o cinema. O modelo pós-modernista, contudo, escancara a intertextualidade, não só em relação ao cinema... O filme pós-moderno assume o carácter híbrido. (Pucci, 2006;374).

A aceitação como mero sintoma de uma pós-modernidade, aponta para a crítica tematizante e não tanto na linguagem. O cinema pós-moderno subverteu a lógica opositória da modernidade, precisamente por aproximar opostos. Assinou o hibridismo na sua pluralidade. Respira o dissolver de fronteiras e promove identidades prontas para o redesenhar constante, pelo que dificulta o esquematizável e coloca os constituintes em trajetos não isomórficos. Constatamos uma elipsidade na filmografia «surrealista» de Man Ray, pelo automatismo, pela

improvisação e ausência de lógica, na recusa do que possa ser explicado racionalmente ou organizado dramaturgicamente. Crença da presença de características pós-modernas do cinema em plena modernidade. Um outro testemunho possivelmente deslocado num conceito de período, será o filme *Hellzapoppin* (1941), declarado manifesto do «non sense». Transposição para o cinema de um sucesso da Broadway, torna-se esse mesmo cinema alvo de desmitificação, de desconstrução, de descontinuidade, de atemporalidade narrativa, através de gags que também não poupam *Citizen Kane* (1941), e tipificações do filme negro. Torna-se necessário sonegar o incompreensível real para que o mundo seja dissolúvel e melancólico. Se houver lugar para qualquer tipo de narrativa, ela tende a ser cíclica. Segundo Casetti (2007), enquanto ênfases da pós-modernidade, constatamos a perda de contacto e de significado, decorrentes da montagem e de uma ilimitada narratividade. A justaposição imagética decorre na dispersão e multiplicação da ação, onde encontros ou paralelismos residem no intervalar desse imagético, no silêncio ou vazio. Considerandos não totalitaristas ou redutores, pela existência de imagens insistentes na preservação do sujeito, mesmo no «non sense» ou até apológico abstrato, no universo do pós-humano ou do in-humano. O cinema, enquanto não inquisidor da própria autonomia, tende para a renegociação no contexto pós-moderno.

Através da reorganização temporal da narrativa fílmica, da sua interrupção e repetição dos diferentes momentos (analepses e prolepses), e dos saltos temporais na ação (elipse), o cinema reposiciona o espectador em relação à história contada, e pede a sua intervenção para a compreensão dos acontecimentos relatados. Obrigando o espectador a estar ativo mentalmente, o cinema consegue chamar para si um certo potencial interativo. (Caires, 2007;75).

Essa interatividade pode até ser permitida por reatividade e inclusão. Em 1967, na Expo de Montreal, Raduz Cincera apresenta *Kinoautomat*, considerado o primeiro filme interativo. Deveremos colocar uma prévia ressalva quanto à semântica lexical. Assistimos ao voraz fogo na consumação de um prédio, enquanto espetadores. O personagem Novak transparece a crença da responsabilidade pela tragédia. Com inusitada surpresa, a projeção é interrompida para dar lugar a um ator carnal, fisicamente presencial, extensão do tal Novak, que procura a expiação, a redenção com a ajuda do público, o qual escolhe uma das possíveis continuidades narrativas. Neste processo interativo, as interrupções tornam-se frequentes, criando os *intervalos* em que um ator transporta para o espetador duas opções de seguimento. Ilusória a existência de várias versões, dado que apesar da escolha, as soluções eram as mesmas. Mas o variável torna-se (falsamente) assumido, criando uma direta interatividade. A dispersão alia-se à concentração, reflexo da já considerada aproximação dos opostos, enquanto a valência

temporal derrete-se na indefinição e no imprevisto. A ocupação de espaços vazios requisita o espectador para a tentativa da não linearidade narrativa. Com *Smoking/No Smoking* (1993), Alain Resnais assume o propósito da desconstrução da narrativa fílmica. A obra é composta por dois filmes consumidos em separado, segundo a ordenação veiculada pelo espectador. Segmentados em vinte e cinco partes, os dois filmes rigorosamente complementam-se atravessando duas narrativas labirínticas, onde o espectador navega entre a variação e o desvio. Já em *Rashomon* (1950), Kurosawa colocava o espectador em frente da mesma história, manifestada em quatro versões diferenciadas. Esse desmultiplicar narrativo, suportado até pela subjetividade de dispositivo e compromisso do espectador, coloca o filme perante um valenciamento interativo.

Uma visível extremização do tempo morto no cinema moderno, e naturalmente na decorrência do pós-moderno, terá sido apontada em 1978 por Lyotard. No escrito *Acinema*, aponta o cinema experimental como tendenciado para tal radicalização. Curiosamente, também para a sua negação. Para Lyotard, o cinema experimental manifesta-se por duas tendências essenciais. Por um lado, a procura da imobilidade, visível nos intermináveis planos-sequência, de que *Sleep* (1963), de Andy Warhol será demonstrativo. Por outro lado, também procura a apologia da mobilidade, resultando em difícil percepção para o espectador. No extremo, chegou-se ao plano de fotograma único. Somos confrontados com a desconsideração do que permitiu a existência do próprio cinema, a percepção retiniana. Declarada sobreposição da intensidade e da temporalidade em detrimento do impressivo. A *videoarte*, o *clip*, o digital, vieram a manifestar-se como requisitores desses rizomas, numa constatação pós-moderna resultante do tecnológico também criador da linguagem.

A rapidez de sequências, moldada por declarada ausência de conexão e provocadoras do lúdico e efêmero reativo, assume forte possibilidade de rotular a obra de pós-moderna. A possível constatação de amoralidade social, sem propósito analítico e crítico, pode ser também indicador. Outra característica curiosa, sem dúvida fatural, reside na presença múltipla de géneros num mesmo filme, decorrendo na confusa perfusão de entendimento para o recetor. Ao aceitar estes considerandos como indicadores de um cinema pós-moderno, vem à tona um paradigma da diversidade multiconcetual, pelo obrigatório espalhar de visões e abordagens. Parecendo escapar ao definitório, o cinema pós-moderno trava uma batalha contra o estabelecido e o delimitado, situando-se mais no interrogativo do que no responsivo. Manifesta uma imediata heterotopia, na multiplicidade unitária de ambientes. Crente no

cogito baudriardeano, apresenta o simulacro enquanto superador do real, e promove o pastiche estilístico aliado ao não linear.

O cinema pós-moderno é um cinema obcecado por suas heranças. Cineastas como Quentin Tarantino e Martin Scorsese são exemplares (embora eu não acredite que seja frutífero tratar as suas obras somente a partir do conceito de cinema pós-moderno): assumem a história como um parque temático, (re)visitando-a com a obsessão de uma criança para quem a história se converte em uma série de brinquedos. As estéticas cinematográficas se esvaziam de seus sentidos históricos e se convertem em uma variedade de opções estilísticas potencialmente intercambiáveis, disponíveis tanto para cineastas (sobretudo os que trabalham em contextos de saturação de referências) quanto para outros criadores do campo do audiovisual. É isso que sugere de fato a necessidade do conceito de pós-cinema (embora o termo possa ser questionado, sem dúvida). (Ribeiro, 2011).

Entendemos então a necessidade da existência de constantes citações por parte do cinema pós-moderno, o qual com saudável pudor cruza referenciais, suportado na intensidade e na abundância alusiva. Encontramos sustentação para o hibridismo genérico de *From Dusk Till Dawn* (1996), delirante congruência da dupla Rodriguez / Tarantino, ou ainda com a integração de Frank Miller em mais um manifesto multialusivo por parte dessa mesma dupla, *Sin City* (2005). Além de se construir suportado em três histórias diferenciadas, o filme procurou a própria conceção na quase exclusividade digital. O esforço geralmente oco de integrar certos filmes em categorias, provoca reativamente uma concetualização da pós-modernidade no cinema, pela recusa deste ao classificativo teorizante, incapaz de diagnosticar tais inusitadas especificidades. Esse desafio pode ser constatado, segundo Pucci (2006), em obras como *One From The Heart* (1982), onde alguns situam Coppola navegando entre a comédia, o romance e o musical, em *Blade Runner* (1982), efusivo pastiche genérico, e ainda, entre outros, *Blue Velvet* (1986), onde o suspense se alia ao filme negro e ao surrealismo.

Suportados em Lyotard, nos referenciais afastativos dos processos históricos, enganadores da ilusória emancipação humana e substituidores de esquemas interpretativos, somos novamente despertados para a já considerada amoralidade e conseqüente esvaziamento social, sem propósito analítico e crítico, que aliada ao interrogativo, ao reportativo e opções intercambiáveis, nos poderão colocar defronte de obras externas em considerandos de período, mas com notórios laivos indicadores do pós-moderno. Se *Metropolis* (1926), ou *Aelita* (1924), requisitam uma análise estilística rebuscada, com a possibilidade formativa comprometida com gênero ou categoria, outras obras poderão dificultar essa pretensa necessidade de compreensão. Em *The Most Dangerous Game* (1932), assistimos à anulação da validade da própria existência humana, pela sua hipnótica necessidade de se converter em

troféu de caça. Com *Freaks* (1932), Tod Browning provoca a discussão entre desvio patológico e constatação de obra superior, pelo recurso ao questionamento da repugnante normalidade confrontada com o corpóreo mutilado, monstruado, fenómenos de feira herdeiros de exibição, dignos de um Phineas Barnum. Não resistimos ainda à contínua necessidade de compreensão de *Entr'acte* (1924), verdadeiro labirinto experimental de René Clair. Declarada ausência de história, ou até de lógica. Repositório de uma surreal semântica, onde Eros e Thanatos se cruzam no não previsível, não respeitando dogmas das próprias identitárias mitologias.

O espetador pode imergir num universo que até certo ponto parece existir por si próprio ou, ao contrário, apreciar o filme como um discurso com afetuosa provocação ao cinema do passado. A paródia lúdica tem esse aspeto duplo e antiético: é sancionada, porque não entra em choque destrutivo com os seus objetos, em geral produtos da cultura de massa, mas é transgressiva, porque os utiliza de forma descontextualizada, desconstruindo-os, revelando seu caráter discursivo. (Pucci, 2006;375).

Suportadas nestas considerações, algumas possibilidades se apresentam curiosas enquanto proponentes elaborativas de um produto. Em *Hell in the Pacific* (1968), dois mundos beligerantes são situados no conflito reduzido à individualidade, demonstrativa hiperestesia do absurdo da condição humana externa à própria tribo. Possível herdeiro de *Zéro de conduite* (1933), e de *Les Quatre Cents Coups* (1959), *If* (1968), testemunha a contestatória década de 60 do século passado, através da belicosa procura dissolutora da instituição escolar. *Zabriskie Point* (1970), desconstrói o politizado mito do social regulador, procedendo à sua substituição pela inadaptação e afastamento individual do globalizante para um pretenso mundo à medida, demonstrando certas analogias com *Easy Rider* (1969). O final do filme é ideologicamente roupado por uma antológica e poética sucessão de planos em «super slow-motion» de uma mesma explosão, em que os intervenientes visuais pretensamente estariam colocados na habitação dinamitada, objetos representativos do exercício capitalista. Alguns pontos de contacto poderão ser encontrados em *Liza* (1972), pela insana sujeição do indivíduo «normalizado» ao hermético universo requisitado e construído exteriormente às convenções, extremado pela substituição e apropriação figurativa do humano ao animal. E teremos sempre e ainda *A Clockwork Orange* (1971), mais uma estranheza de Kubrick.

Se bem com o privilégio de espaço exclusivo, julgamos suportada a recorrência à F. C. para credibilizar possíveis entendimentos, ou a procura dos mesmos, através de elementos comparativos. Em 1898, era publicado *The War of The Worlds*, mais um celebrado escrito

resultante da profícua criação de H. G. Wells. A obra seria motivo de incontáveis reportagens e sustentações por parte de diversas formas de expressão. Uma seria naturalmente o cinema. E no cinema destacamos as produções de Byron Haskin (1953) e de Steven Spielberg (2005), também pelo distanciamento temporal. Ainda num recente pós-guerra, Haskin deixa transparecer o pavor social de um também ainda lembrado nazismo, mas sobretudo do início de um latente nuclear. Por sua vez, em Spielberg, conseguimos denotar uma América receosa do terrorismo, além da habitual agradabilidade que o realizador sempre manifestou por temáticas extraterrestres. São palavras do próprio: “ *São um apelo para que acordemos e enfrentemos os nossos medos, tal como enfrentamos uma tentativa brutal de destruir o nosso modo de vida*”. Nos dois filmes, a necessária metáfora do monstro. Mas os distanciamentos superam os encontros. O social de 1953 é confiável e familiar, em comunidade unitária, distante da alienação e do caótico de 2005, onde Tom Cruise tipifica o desmembramento da instituição família, sem acompanhamento e até conhecimento necessário dos filhos, um dos quais navega pelo barroco e pelo punk, o que não será gratuito. Se Haskin, quase por imposição narrativa, desenha a atração homem / mulher sem apelo sexual, Spielberg já nem releva o multipossibilativo de grupos e géneros. Identificar como um produto exclusivo de F. C. o filme de 2005 talvez se apresente demasiadamente redundante, visto Cruise ser mais um herói americano, o que nos levaria a outros considerandos. Recusa assumida por Haskin, onde a crença da salvação reside na procura científica e declaradamente na fé. A evidente anulação da religiosidade é quase impositiva para Spielberg, onde uma igreja cristã se torna em vítima imediata da agressividade marciana, em contraponto com o lugar onde a multidão se reúne para clamar a ajuda divina em 1953, edifício sem uma beliscadela.

Apesar de Haskin ter reconhecido as influências da histórica emissão radiofónica de 1938, inspirada na obra de Wells, levada a cabo pelo quase homónimo Orson Welles, e apesar da insultuosa disparidade orçamental e técnica entre os dois filmes, ambos apresentam a mesma gratuita solução, respeitando a obra inspiradora. Spielberg, como em obras anteriores, procede a respeitosa reportação à obra de Haskin, pela inclusão no elenco do ator Gene Barry, manifesto de evidente homenagem ao produto antecedente. Com ou sem ciência, heroísmo ou religião, com modernidade ou pós-modernidade, a vitória reside no mero fato de os marcianos serem afetados por vírus, para nós inócuos, que o corpo humano aloja. Manifesto olímpico da nossa própria humanidade. Em *The Independence Day* (1996), o glorioso vírus já é informático.

## 2.2 - Ficção Científica, uma sincrética aglutinação

Desde épocas remotas que nos é possível, sobretudo através de exercícios literários, encontrar referenciais apontados à fantasia, ao conseguimento sobre-humano, ao insólito, ao fantástico. As próprias mitologias e divindades a isso se propuseram. Uma abordagem cognitiva ao imaginário da infância permitirá as mesmas percepções, pelo fascínio, pelo extraordinário, pelo maravilhoso. Uma civilização tende a procurar o fantástico decorrente do imperante real, sendo este um demarcado condicionante. O homem pagão ousou a requisição divina no seu problemático social, na senda de ilusórias convivências. Fomos confrontados com modelos recursivos do celestial, onde Júpiter / Zeus, Mercúrio / Hermes, Vénus / Afrodite e outros, desceram as escadarias dos altares para relacionamentos com o homem mortal. Numa responsável imersão por textos clássicos, por vezes encontramos o narrativo e o fantástico suportados no plausível imaginativo.

Homero parecia deter o salutar hábito de se libertar do mundo real. Vejamos o incomum Égeon (Briareu), fabuloso gigante de cem braços e cinquenta cabeças, companheiro de protagonismo histórico à altura de uma Circe, com o seu terrífico hábito de transformar os homens em porcos, só anulada por Ulisses. Na mitologia grega, encontramos ainda Pégasus, que à semelhança de Dédalo e Ícaro, eram detentores de asas, apesar da diferente zoologia. Os exemplos equinos foram sendo diversos como o atesta o célebre cavalo de Ébano das *Mil e Uma Noites*, privilegiado com um mecanismo de alavancas e engrenagens permissor da capacidade de voar. Em Roma, com a obra *Satiricon* (2006), Petrónio demonstra o conhecimento do mitológico lobisomem. Shakespeare transparecia certas analogias com o teatro da antiguidade clássica, pelas presenças fantasmagóricas e espetais. Num registo diferenciado, com *Orlando Furioso*, escrito em 1516, Ariosto descreve uma viagem à lua para aí depositar o juízo perdido dos homens. Hegel (1989), viria a considerar o metafórico de Ariosto como acusador da própria racionalidade humana. Entre 1620 e 1630, Johannes Kepler procede à elaboração de *Somnium*, onde retoma a viagem à lua, conseguida por um aparato impulsionado por demónios. Considerado como o fundador da ciência moderna, Francis

Bacon deixou-nos a *Nova Atlântida* (1996), manifesto de um estado ideal regulado pela ciência e pelo profético maquínico antecipador de considerandos modernos e pós-modernos.

Sempre se apresentou proeminente o não conseguimento de situar com exatidão o aparecimento de ramo ou género, sobretudo na literatura. Resta-nos um manancial de elementos marcadores de uma sistematização apontada para a especificidade. Diversos autores consideram Edgar Alan Poe comprometido com a génese do Policial, com a novela *Os crimes da rua Morgue* (1841), em tempos apológicos para o literário fantástico. Mas também encontramos considerandos que a primeira narrativa com esse rótulo é apontada a uma curta fábula de Esopo, *O Leão Velho*, também referenciada por *O Leão Velho e a Raposa*. Como narrativa de F. C., parece de referência a *História Verdica* (s.d.), de Luciano de Samotrácia, ainda anterior à era cristã. Mas também existem defensores que colocam o primogénito da F. C. num romance árabe do Séc XIII, intitulado *Fadil ibn Natiq* (c.1270). Uma obra parece reivindicar privilégios. Saída do prelo em 1818, veio a público o romance *Frankenstein*, na consideração de alguns, obra seminal para que uma rotulação de F. C. pudesse ser sustentavelmente considerada.

O Séc. XIX veio a fornecer a modernidade, com as suas evoluções culturais, técnicas e científicas. Essa ciência torna-se reconhecida como profissão. Nunca a história da humanidade tinha apressado tanto a ideologia e a tecnologia. Esse ritmo implica uma inevitabilidade da cultura, permitindo um primário género de F. C. na segunda metade do mesmo século, dividida entre seres, tempo e viagens e ainda o ficcional apocalíptico. Jules Verne e H.G. Wells arriscariam um latente pioneirismo, que se demonstraria incontornável. Mas continuam a existir referências, mesmo que pontuais. Em 1827, George Tucker, utilizando o pseudónimo de José Atterley, publica *Uma Viagem à Lua*. Tido como uma das iniciais obras de F. C., apresenta a inusitada utilização de tecnologia anti gravitacional. Curiosamente, Tucker foi, enquanto docente universitário, um imenso referencial para Edgar Alan Poe. O sombrio, a estranheza, o sobrenatural e o etéreo são habituais da literatura gótica do Séc. XIX, onde Poe e William Blake serão dos mais relevantes representantes. Como paradigma desse gótico teremos naturalmente Frankenstein, que ao mesmo tempo ficaria comprometido com considerandos da futura F. C.. A razão, a ciência e a sua questão de progresso não controlável encontram nesta obra parâmetros modelares para toda a história do cinema fantástico ou de F. C., em que esse gótico e o horror pertencem à génese da F. C.. O gótico aponta o sublime, os extremos e a condição humana confrontada com a transformação

social. O horror provoca a constatação de um «outro», empurrado entre o fascinante e a repulsa, entre o atrativo e o receoso.

Um dos efeitos da estética gótica junto do leitor veio a revelar-se como uma imbricação genérica, provocadora da necessidade de separar arte alta e arte baixa. A heterogeneidade da ficção gótica iria ser refletida numa diversificação representativa encontrada no cinema de Hollywood, onde seriam visíveis elementos de ameaça, de violência e destruição, onde se situa a genialidade insana de cientistas, a ameaça extraterrestre, detentores de psicopatias, mutações, monstros e tantos outros. Contudo, Neale (2000), aponta que a herança da ficção gótica se apresentou sobretudo descontínua e intermitente, ao dispor de ânsias de época e do social correspondente.

Estava apresentado um possível caminho da não suficiência de temáticas especulativas sobre a vida natural, do espaço berço. A satisfação extraída da imaginação seria questionada pelo carácter cético do vazio poético de alguns críticos. Assim, a F. C. procurou não comprometer-se com padronizados, mesmo com a ciência, a qual constantemente desatualizava. O onírico possibilativo extravasava o dogma académico. Realmente, essa intenção parece ser pós-moderna e seria incorporada pelo cinema. Na forma escrita, algumas obras acusaram antecipação e profecia. Contudo, a ausência intencional ou a dispersão motivacional, de certa forma tornaram-se até impeditivas de uma identidade de género. Ainda na passagem da pós para a hipermodernidade, não é concisa a definição de género, para alguns nem sequer existente, de temáticas que possam ser rotuladas de F. C. no panorama cinéfilo. Lenne (1985), para quem a F. C. é um «conglomerado heteróclito», manifesta que mesmo uma não cuidada visão sobre a mesma, denuncia a insuficiência das classificações que a considerem como categoria coerente. Poderá ser um rótulo, geralmente usurpado, provocativo de imagens precisas na consciência linguística.

A própria palavra «ficção científica» é reveladora quanto ao carácter híbrido do que designa, uma vez que veremos tanto ensaios científicos ou pseudo científicos, manifestando apenas uma preocupação medíocre com a construção ficcional, como obras de imaginação, de intensões diversas, mas afastando-se cada vez mais dos seus pretextos científicos. (Lenne, 1985;119).

H. G. Wells, residente no período clássico, procurou burilar a F. C. como género, pretensão levemente denotada na sua previsão de batalhas aéreas e aparatos atómicos. Pensamos no questionamento de a F. C. visualizar o futuro ou apresentar soluções. A resposta parece ser negativa. Asimov (1953), defendia que o imaginário de autor não ultrapassa o período e a

sociedade do mesmo. Assim, o futuro como temática não será mais do que uma metáfora do presente, sendo este o elemento tónico da história, enquanto o género F. C. não será profético, mas nostálgico, comprometido com a época da conceção. Não conseguimos disfarçar elementos da pós-modernidade, que aliados ao avassalador advento tecnológico e cibercultural posterior, teriam provocado não a ficção, mas o científico como responsável por um possível rubor em Adriano de Paiva, possíveis insónias a Niklas Tesla e até «maravilhamento» a Jules Verne.

No escrito *Social Science Fiction*, datado de 1953, Asimov considera a F. C. literária segmentada em três períodos essenciais. Desde os já longínquos percursores até 1926, ano em Hugo Gernsback inicia a publicação de *Amazing Stories*, que consideramos como o instante de consolidação para a moderna F. C.. Como segundo momento, de 1926 até 1938, considerada como a era «Gernsback», responsável pela proliferação de revistas e dos *Comic Strips*, tão ao jeito do ideal americano, e de 1938 até à atualidade, pela consciencialização do género e do apuro das qualidades literárias. Estas considerações reportam-se obviamente a 1953, pelo que Asimov, não manifestando futurologia no constatado, até pela sua impossibilidade, também não apresenta representações posteriores a essa época moderna. E foram notórias.

Somos assolados pela imposição de evitar certo tipo de confusões entre cinema e literatura F. C.. O primeiro é requisitor de uma conjectura temática mais restrita, por vezes indisposto pela mudança, no maquínico ou no científico, possível inimigo. A abordagem do cinema tende a ser mais irracional e fantástica, impellido por lendas, narrativas e abismos.

Embora hoje encontremos ficção científica em histórias de banda desenhada, videogames, filmes, etc., o género nasceu como narrativa literária. A Ficção Científica herdou das narrativas de viagens e das fábulas, a tarefa de contar histórias sobre seres maravilhosos ou extraordinários, fascinando assim seus leitores. As viagens fantásticas, como *As viagens de Gulliver*, de Jonathan Swift, descrevem seres maravilhosos e lugares exóticos e longínquos, acedendo a curiosidade sobre o desconhecido, mas mantendo em suspense a real existência dos ambientes descritos. A ficção fantástica – a ficção científica e seus primos mais próximos, a fantasia e o horror -, são produtos da Idade Média e constituíram-se no campo da literatura. Diferente da fábula, a literatura é ficcional, mas compromete-se a produzir efeitos da realidade. (Oliveira, 2004;2).

Aceitamos o facto de não se proceder a uma superior exigência crítica por parte do espetador inteligente, dado que enquanto público, pode maravilhar-se com o deslumbramento de magias e encantamentos nostálgicos, reportados a revistas dos anos trinta. Entretanto, de uma forma seráfica, a literatura F. C. ia evoluindo para identificações diferenciadas e complexas,

motivando por isso até aos anos setenta do século passado poucas semelhanças entre livros e cinema.

Um entendimento poderá decorrer de uma curiosidade, ou melhor, preciosidade arqueológica. Ainda antes de *Der Student von Prag* (1913), tida como a primeira longa-metragem de horror, Edison ocupa em 1910 uns estúdios que mantinha em Bronx, N. Y., para aquela que seria a primeira adaptação fílmica de Frankenstein, orientada por J. Dawley. O resultado, de onze minutos, foi também a primeira do «género» a ser banida pelos censores da época, dado como perdido desde então. Curioso reconhecimento o fato de o American Film Institute o ter colocado, em 1980, na lista das dez maiores raridades desaparecidas da história do cinema. Agradável surpresa, esse fato provocou uma repentina lucidez a um colecionador de nome Alois Dettlaff, doando a que se julga única cópia existente e nunca projetada. Após uma saturada recuperação, teve a sua exibição, a sua primeira vez, em 1997, pelas comemorações do duplo centenário de Mary Shelley. Desses onze minutos pode-se extrair que a figura representada pelo ator Charles Ogle, enorme e peluda, além de disforme, poeticamente aproxima-nos mais de um Quasimodo ou de um Golem, do que a um aparafusado Boris Karloff na versão de James Whale (1931). Na contemporaneidade, a imagem típica para o público é a cinematográfica, não a literária, encontrada em Dawley. Esse mesmo público não consumidor ou conhecedor da odisséia do monstro na procura do encontro com o seu criador, mas da confrontação de Frankenstein com ele mesmo ao espelho, desaparecendo para dar lugar ao reflexo do ser responsável pela sua existência. Mais um duplo imaginário.

Houve, no entanto, em momentos diferentes no decurso da história do cinema, filmes que tentaram, por vezes, de um modo muito interessante, abolir qualquer noção de dialéctica ao nível da escrita, para não reter senão o que se poderia chamar uma dialéctica da imagem... Mas, do mesmo modo que a colocação das imagens ao lado umas das outras obedece a uma espécie de empirismo absoluto, uma espécie de fé cega em que « daqui há-de sair alguma coisa », do mesmo modo a justaposição imagens-texto parece arbitrária, como se se dissesse: « com certeza que isto fica bem ». (Burch, 1973;91).

A perda de uma individualidade pessoal, terá sido a ocorrência mais comum em películas de F. C.. Com um aceitável atrevimento, poderemos afirmar que a literatura atingiu a idade adulta, enquanto a tardia infância do cinema F. C. terá sido excitada pelo advento de tecnologias possibilativas de outras concetualizações.

Aliás, o cinema não deve quase nada ao espírito científico. Seus pais não são de modo algum eruditos (com exceção de Marey, mas é significativo que Marey só se interessa pela análise do movimento e de modo algum pelo processo inverso, que permitia recompô-lo). Até mesmo Edison não passa de um bricoleur genial, um

monstro do concurso Lépine. Niepce, Muybridge, Leroy, Joly, Demeny, o próprio Louis Lumière são monomaníacos, desvairados, bricoleurs ou, no melhor dos casos, industriais engenhosos. (Bazin, 1991;27).

Deveremos proceder a uma distinção entre F. C. e Fantástico. Na literatura, parece mais clarificador. Para Asimov, o Robot funciona graças a um cérebro positrónico onde foram gravadas algumas leis. Em *2001*, segundo A. Clarke, a pedra negra é um computador destinado a estimular o salto cognitivo dos proto-humanos, ou em *The Incredible Shrinking Man* (1957), onde as moléculas se comprimem devido aos efeitos de uma nuvem radioativa. Explica-se quase tudo. Estamos na F. C.. A ciência, mesmo afastada do proscénio, organiza e justifica. Num filme fantástico, deparamos com um corte subtil ou brutal na ordem natural do estabelecido. Vagueamos pela incerteza, na negação de princípios lógicos. Na idade clássica, a F. C. transparece otimismo. Máquinas extraordinárias e prodigiosas invenções pertencem a um triunfalismo cienticista, onde o êxtase coloca-a no universo do fantástico. Os fatos apresentados num filme poderão até ser premonitórios, precedendo de alguns anos o acontecimento histórico, mas não por vulgarização. Lenne (1985), considera que esse desfasamento, pela sua maior extensão temporal em *Die Frau im Mond* (1928), coloca a F. C. como mero acessório cénico.

Ao percorrermos os trabalhos consagrados ao fantástico, vemos que ainda ninguém empreendeu, séria e metodicamente, uma reflexão temática e mitológica sobre o conjunto do cinema fantástico, reflexão essa que seja simultaneamente analítica e sintética. (Lenne, 1985;10).

Enquanto o cientista de F. C. manifesta a sua atividade, em plena luz do dia, como qualquer cidadão de uma ordem lógica estabelecida, o cientista do fantástico trabalha na obscuridade, de noite. São ambos criadores de demónios. O labor diurno criará um demónio mais de tipo fulminante, até de exaltação nuclear. O outro, sempre conturbado por falta de meios, tenderá a criar efeitos a uma população mais situada, à imagem de Frankenstein na procura de uma vítima submissa. A dualidade existente entre a ciência e a magia parece assim clarificadora de parâmetros. Contudo, o espetador parece sempre mais próximo de aceitar o que a razão rejeita, o caos, dado que a entropia reina, em vez da aceitação de princípios ordenadores.

O grafismo e estética da F. C., remontados ao início do séc. XX, pela utilização da imagem, sempre apresentou um leque de recursos mais vasto do que a literatura. A ilustração e a banda desenhada espelharam sempre popularidade, segundo eixos diversificados. Também constituem para o cinema fontes estéticas, que após um largo período de não confluência, onde não incluiremos *Metropolis* (1926), *Aelita* (1924), ou até *Der Golem* (1920),

manifestando nas últimas décadas uma exploração quase escrupulosa. O planeta Bepin, a cidade das nuvens de Lando Calrissian em *The Empire Strikes Back* (1980), foi concebido com uma hábil interseção da arquitetura russa dos anos vinte e a ilustração F. C. dos anos cinquenta. Tal acontece com *Alien* (1979), que transpôs para a tela um inédito universo visual. Quase da mesma forma, a banda desenhada foi fornecendo inúmeros temas, como *Superman* (1978), *Flash Gordon* (1935 / 1980), *Barbarella* (1968) ou *Buck Rogers* (1940), entre outros.

O anteriormente referido «conglomerado heteróclito», nas palavras de Gerard Lenne, poderá ser entendido e justificado pela diversidade de ingredientes e cardápios agrilhoados à F. C. em tempos de modernidade. No cinema, sempre houve espaço para uma F. C. em que a ciência era o mote. Noutra registo, seria mero pretexto. Esta, sem se libertar de um constatado pessimismo, integra-se na anterior de uma forma conjuntiva, enquanto elemento cénico suportado num indisfarçável primitivismo. Assim, entenderíamos filmes como *The Lost World* (1925) ou *Planet of The Apes* (1967). Da mesma forma, alguns filmes cuja temática abordasse a exploração temporal, manifestavam o científico num plano de delírio, e aí encontraríamos *The Time Machine* (1960) ou *Je T'aime Je T'aime* (1968). Esta F. C. procura a substituição do significado pelo significante. Geralmente são produtos criadores de utopias, de parábolas gerenciadoras de um pregão, avisador dos perigos para a humanidade na insistência do mau uso da ciência. Esse tipo de utopias explanado na antecipação social também nos traria apologias, como *Metropolis* (1926) ou *Alphaville* (1965), quadros de possíveis futuros do comunitário humano, onde a utopia pode residir até em exteriores galáxias, denotado em *Aelita* (1924) e *Flash Gordon* (1936). Similarmente, a F. C. também se apresenta no nosso próprio desconhecido, em regiões inexploradas, em civilizações esquecidas ou desconhecidas, sem contato. Obras como *One Million Years B. C.* (1966) ou *Lost Horizon* (1936), permitem uma visão significativa, apoiada na retrocipação, enquanto inversa da antecipação, em que o desmoronar de imaginários sociais não serão mais do que novamente um aviso ao nosso próprio social.

Pode-se estudar o significante mas não forçosamente o cinema «em geral», visto que há muitos patamares intermédios. Os agrupamentos de filmes de fraca amplitude, tal como o conjunto dos filmes de um cineasta, ou de um «género» historicamente muito circunscrito, dão lugar a pesquisas que estão próximas das análises textuais. Mas também existem categorias mais vastas, espécies de «supergéneros» que eu preferiria designar como outros tantos grandes regimes cinematográficos: cada um corresponde também a um grupo de filmes, mas apenas virtualmente, pois o grupo é imenso a não autoriza a numeração explícita, e também porque esses regimes se entrelaçam frequentemente, de maneira que um mesmo filme pertence simultaneamente a vários regimes. (Metz, 1980:45).

Retomamos mitos anteriores em novos formativos. O extraterrestre apresenta-se quase como o derradeiro avatar de invasores noturnos, conhecidos como vampiros. Mas o terror vampiresco vai sendo esbatido pelas apropriações defensivas, reconhecidas para um combate esperançoso, enquanto o extraterrestre pode até assumir a fascinação do total desconhecido, de possibilidades infinitas. A temática do exterior ao nosso mundo permite-nos caracterizações do filme de aventuras e do filme de guerra, demonstradas tanto em *The War of The Worlds* (1953), como em *Earth vs. Flying Saucers* (1956), entre muitos outros. E ainda temos o bestiário, desde o antepassado *King Kong* (1933), passando pelos «keija» japoneses (Rodan, Mothra, Gojira, Dogora, etc.). Gigantes ou monstruosidades, dinossauros ou vítimas da ciência, protagonistas em *The Beast from 20,000 Fathoms* (1953), em *It Came from Beneath the Sea* (1955), em *Tarantula* (1955). O pavor bíblico do castigo divino e os cataclismos referem implicitamente sistemas escatológicos.

No cinema, o desdobramento (possível) instaurado pela intenção ficcional encontra-se precedido por um primeiro desdobramento, sempre já realizado, que instaura o significante. Por definição, o imaginário combina em si uma certa presença e uma certa ausência. No cinema, não é apenas o significado ficcional, se é que há um, que assim se torna presente segundo o modo da ausência, é, primeiro o significante. (Metz, 1980;54,55).

Continuamos na esfera da criação, origem de medos e receios. Repete-se o mito, Prometeu que rouba o fogo sagrado, Adão e a maçã ou a abertura da caixa dos demónios de Pandora. Suportamos a crença de que a criatura escapa sempre ao seu criador, que a máquina substituidora do trabalho escravo acarreta consequências catastróficas. O aparelho que liberta a mão, criado ideal, sem consciência, não é então o salvador da humanidade, mas a apologia das ameaças. O cidadão comum vive no receio da substituição, da requisição, dado que a máquina poderá retirar ao homem a sua capacidade de trabalho. Esquecemo-nos dos limites. Concebemos a Natureza como algo que se constrói e se desmonta. Existimos num mundo onde o Princípio da Incerteza de Heisenberg é senhor absoluto. Saltamos do imaginário ao real e elipticamente retornamos de novo ao imaginário, num processo de criação que redime a um só instante uma temporalidade de obscurantismo e opositora lucidez, que continuarão a atormentar a humanidade. O perigo manifesta-se de várias formas, desde o medo do controlo social em *Metropolis* (1926) ou *Things to Come* (1936), passando pelo receio do controlo psicológico em *Donovan's Brain* (1953), até ao pavor do domínio mental pela eletricidade, como em *Batman* (1989). Não será tarefa difícil constatar a direta relação entre o terror pela

ciência e o gosto assumido por alguns realizadores em opor humanos defronte de forças impelidas, sem sucesso, a dominar o espírito do indivíduo.

O filme de ficção é aquele em que o significante cinematográfico não trabalha por sua própria conta, mas se dedica inteiramente a apagar os vestígios dos seus passos, a abrir-se imediatamente à transparência de um significado de uma história que em realidade é fabricada por ele, mas que ele finge apenas «ilustrar», de no-la transmitir como que fora de tempo, como se ela tivesse existido anteriormente. (Metz, 1980;47).

Parece constatado o diferencial conceitual do que possa ser a F. C. nas suas transformações e ruturas. Ela tende a manifestar-se como género provocador de relacionamentos com o utópico e o distópico no social, reveladora do tempo presente e não mera projeção do tempo futuro. Na possibilidade de especulação ideológica e na existência de conceitos teorizantes ou científicos, provavelmente assistiremos a uma criação de narrativa de F. C.. A utopia coloca-se na fila da frente no desfile do imaginário social, composta por uma não adaptação à sociedade, pela angústia do desconhecimento futuro, pelo aparentemente não desgastado propósito de contrariar a morte. Se o utópico pretende vislumbrar o melhor de universos propostos, a distopia opõe-se, conceituada com o obscurantismo do cogito tecnológico, sendo por isso comum na F. C.. O cyberpunk procedeu, nos seus momentos apológicos, à formulação de temáticas distópicas. O futuro foi proposto como obscuro e catastrófico, senhorio da confrontação do mega corporativo com o geralmente isolado reativo, opositor das engenharias genéticas ou das crescentes nanotecnologias. *Blade Runner* (1982), tornou-se paradigmático. A estética cyberpunk procede ao questionamento da fronteira entre o humano e o não humano, do dualismo entre mente e corpo. *Strange Days* (1995), escreve o pré-apocalíptico.

A pós-modernidade apresenta-se sobretudo posterior às periodizações de Asimov, com as suas novas subjetividades e conexões. Não devemos, todavia, renegar as evidentes constatações de um pós-moderno pelo cinema de F. C. em toda a sua história. A colocação de desafios poderá passar entre o real e o possível, sabendo que nem todo o possível será concretizável, pelo que mais uma dúvida ontológica se coloca, residindo na indeterminação da realidade, ou da hiper-realidade. A ciência ainda não resolveu o propósito de Mary Shelley, nem o de *A Fantastic Voyage* (1966). Mas pretensamente o terá conseguido na multi-milenar atração pela lua, em 20 de Julho de 1969. Ou então, Michael Collins, Buzz Aldrin e Neil Armstrong terão sido atores de uma desmesurada simulação, encenada por Kubrick. Para o cinema, o diametralmente oposto tornou-se igualmente considerado. O espaço subatómico

também faz parte do infinito universo físico, nas ínfimas partículas. O cinema pós-moderno coloca o mundo físico na totalidade do hiper-real, requisitando toda e qualquer possível territorialidade. Encontra-se assim com a criação ciberespacial.

As corrosivas ferramentas da teoria pós-modernista e as corrosivas ferramentas do discurso ontológico sobre sujeitos revolucionários, parecem constituir aliados irônicos na dissolução dos eus ocidentais, uma dissolução que se dá no interesse da sobrevivência. Estamos dolorosamente conscientes do que significa ter um corpo historicamente constituído. Mas com a perda da inocência sobre nossa origem, tampouco existe qualquer expulsão do Jardim do Éden. (Haraway, 2000;51).

Será na teoria que aborda as transformações culturais, que poderemos constatar concepções dominantes da subjetividade humana. Processos transformativos da nossa corporalidade que nos impelem para a reconsideração de «alma» humana. Qual é a natureza do que anima, e o que é então animado? Ao depararmos com clones, cyborgs e outras espécies de híbridos tecno naturais, vê-se colocada a questão do humanismo da nossa subjetividade. Uma questão prioritária parece decorrente: onde acaba o humano e onde começa a máquina? Ou pela ubiquidade das máquinas, a ordem poderá ser inversa. Os progressos da biologia molecular, especialmente a partir da descoberta do genoma, uma das mais importantes dos últimos anos, marca uma etapa do conhecimento que traz perturbações e coloca o corpo humano no centro das atenções no mundo. Radiografado, substituído em pedaços, recortado e enxertado por todos os cantos, o corpo humano é fonte e foco de pesquisas, provocando uma inflação de proibições e injunções que confluem num discurso mediático bastante confuso. O corpo então, como produto da ciência e da mídia, destaca-se como sensação da sociedade consumidora e transforma-se em «um produto maleável».

A consciência do modo de ser e do querer ser, é o impulso inicial para que o sujeito imagine ou se integre no universo da reconstrução física. O objetivo primaz é construir-se de acordo com os padrões físicos de cada época, traduzindo em cada transformação a satisfação pessoal em conseguir dedicar-se à elaboração de um novo corpo. (Novaes, 2004;23).

Implantes, próteses, órgãos artificiais, entes geneticamente modificados, farmacologia e ainda tantas e tantas possibilidades. No fundo, indistintamente corpos humano-elétricos. E a ontologia? Bom, ela não se aplica no imaginário cinemático de forma redundante. O cinema recusa a preocupação de caracterizar a máquina através do que caracteriza o humano: a matéria, a ser procura de definição em *Tron* (1982). A subjetividade humana é sobretudo herdada do cogito cartesiano, no paralelismo existente entre o sujeito e o pensamento, no raciocínio, na racionalidade e na reflexão. Esse mesmo sujeito fundamenta a ideia liberal de

democracia. As cortinas da cama de Victor Frankenstein são abertas por um monstro; Schwarzenegger renega a pele do seu antebraço, expondo um esqueleto de crómio e aço. Podemos encontrar essa hermenêutica de F. C. nos mais encovados temores de ciência, sociedade e tecnologia, aliados aos propagados avanços da medicina e da robótica, que juntamente com as pesquisas sobre inteligência artificial, manifestam uma aproximação da realidade. O cyborg reflete parcialidade, ironia e perversidade. Ele define uma polis tecnológica suportada na revolução das relações sociais do «oikos», a unidade doméstica. Com ele, natureza e cultura sofrem reestruturação; não manifesta perspectivas modelares da família orgânica.

A F. C. veio a não respeitar constrangimentos epistemológicos ou delimitativos, pelo que sempre deteve um potencial premonitório. Se por um lado a modernidade sonhava com o mito do progresso, com o irreversível temporal, por outro, a rebeldia da F. C. insistia em utopias, em distopias, em heterotopias, transparecidas em hibridismos humanos, animais e maquínicos, bem como de inusitados espaços e tempos. O interrogativo filosófico da contemporaneidade não se constata separável do condicionante tecnológico social, pelo que a experiência humana produz a subjetividade com a F. C.. Na sustentação de uma lógica opositora, a designação «ficção científica» tende a ser um oxímoro, por manifestar duas naturezas diferenciadas, uma ficcional e uma científica. A ficção escapa ao comprometimento da ciência. Mas a F. C. do pós-moderno não renega heranças anteriores, misturando-as com novas possibilidades culturais, filosóficas, tecnológicas e sociais.

No conjuntivo, a F. C. produz misturas. O híbrido aponta as vindouras etapas do humano como períodos de decisão política e filosófica da espécie. Nas transformações, seríamos aliviados do fantasma da máquina para dar lugar à máquina fantástica, externa ao cognitivo humano, o qual já não seria o Deus dos aparatos. As máquinas produzem o Matrix (*Matrix*, 1999), arquivista dos seres humanos pelo mesmo cultivados, que deles necessita para satisfazer a bioenergia necessária para o funcionamento das máquinas. Já em *Metropolis* (1926), o hipertecnológico maquínico controlava uma multidão de operários escravizados, sob a capa de um paraíso prometido. Tudo isto ao mesmo tempo que a tecnociência se constitui como uma necessidade escatológica. Novo Éden para as inquietações da humanidade. A virtualidade minimiza o défice da experiência humana em *Strange Days* (1995). Em *Gattaca* (1997), a genética promete a solução para pesadelos milenares do homem: a doença física e a

doença mental. A criogenia e a clonagem iludem ou resolvem o inevitável óbito em *A. I.* (2001), e em *Sleeper* (1973), verdadeiro pastiche assolado pelo hibridismo.

A história da ficção científica é uma história de mortes ambivalentes. Os vários movimentos dentro do gênero – a New Wave, a ficção científica feminista, o cyberpunk – são marcados tanto como mortes- como- nascimento transcendentais, finalmente demolindo as barreiras do “gueto”, quanto como nascimentos-como- mortes degeneradas, pervertendo a especificidade do gênero. (Landon, 1997;147).

A década de 90 veio a fornecer a produção de obras de temática apocalíptica, juntamente com a vontade da F. C., mais uma vez, de apresentar sociedades futuristas. Começam a aparecer considerandos baseados em análises e constatações pessimistas reportadas ao equilíbrio ecológico, à culpa do homem pelas suas tormentas. Proscênio da hipermodernidade. Foi a década da aceleração da tecnofobia, incerteza da capacidade dominante do homem sobre a máquina. Poderão estar apresentados os ingredientes para novas propostas da condição humana nas sociedades do futuro. Toma forma o receio da técnica vitoriosa, libertada do controle humano, transportando-nos para uma perca de referenciais. O novo projeto utópico é gerado em institutos de pesquisa e laboratórios, anunciadores da superação de imperfeições. Em palco, o fantasioso onnipotente da genética, da robótica, da inteligência artificial, atores representando o papel da mente humana em um qualquer computador, do genético para o binário, a nossa imortal descendência. Nada que o cinema tivesse desprezado, não só na pós-modernidade.

### 3 - Capítulo terceiro - A presença do Pós-moderno em três obras para análise

#### 3.1 – 2001, uma odisseia no ontológico-poético

Não sei quem me pôs no mundo nem o que é o mundo, nem mesmo o que sou. Estou numa ignorância terrível de todas as coisas. Não sei o que é o meu corpo, nem o que são os meus sentidos, nem o que é a minha alma, e até esta parte do meu ser que pensa o que eu digo, refletindo sobre tudo e sobre si própria, não se conhece melhor do que o resto. Vejo-me encerrado nestes medonhos espaços do universo e me sinto ligado a um canto da vasta extensão, sem saber porque fui colocado aqui e não em outra parte, nem porque o pouco tempo que me é dado para viver me foi conferido neste período de preferência a outro de toda a eternidade que me precedeu e de toda a que me segue. (Pascal, 2002;10,11).

Este extrato dos *Pensamentos*, poderá servir de inusitado introito para *2001: A Space Odyssey* (1968). Uma inicial abordagem ao filme de Kubrick transporta-nos à concetualização de Deleuze (1990) sobre épocas e imagens. Para o mesmo, crente das teorizações de Foucault, uma época não consegue a pré-existência dos enunciados que lhe dão expressão, não é detentora de uma estrutura definitiva decorrente de uma enunciação idealista. Esta será a senda da modernidade, formada pelos suportes das filosofias representacionais. Assim, julgamos assistir a uma redução de singularidades, que devido a isso mesmo transparecem subjetividades. *2001* escolhe uma rápida e prolética manifestação do homem, iniciada na pretensa alvorada do mesmo. Elementos de ligação irão apontar para visualizações de futuros não distantes, refletindo também elipses provocadoras de um deliberado desentendimento de narrativa. O desenho do tempo torna-se, ao mesmo tempo, projeção exacerbada mas coerente do ideário ocidental, no alvo da ciência enquanto verdade e na imutabilidade de valores. Kubrick colocaria em questão estes referenciais. Artefatos espaciais e o ordenador HAL 9000 não deixarão de ser prolongamentos do osso que o homínido, pela primeira vez, descobre como ferramenta. Nessa descoberta, entende que através da sua operação, detém um modo de controlar o envolvente, afastando-se e acreditando-se independente da própria natureza que o constitui.

No início do filme, deparamos com a alvorada ao som de Richard Strauss. A composição, *Also Sprach Zarathustra*, não muito divulgada até então, exige a sua estrela no passeio da fama. Veio a ficar celebrada não tanto como uma invulgar criação de Strauss, mas como a

música de *2001*. De tal forma que viria a sofrer uma saturada utilização através de diversas representações em diversos campos, sempre comprometida com a obra fílmica que lhe permitiu o estrelato. Como exemplo, a animação da Pixar *Toy Story 2* (1999). *Also Sprach Zarathustra* foi o resultado do compositor se basear numa obra de Nietzsche (2002), com a mesma designação. Na música como no livro, ganha preponderância a representação do homem sábio. Zarathustra desce da montanha para pregar o seu evangelho. Kubrick parece fazer o mesmo. No livro, ressalta a projeção de a humanidade vir a ser, num tempo futuro, superada por uma qualquer forma de super-homem. Enquanto possível assunto, Kubrick também o abordaria em *Dr. Strangelove* (1963) ou *A Clockwork Orange* (1971).

A arrumação entre Strauss, Nietzsche e Kubrick em volta de *Also Sprach Zarathustra*, não será um aproveitamento de coincidências. O livro não deixa de transparecer considerandos da seleção natural darwiniana. Uma luta cuja consequência será a sobrevivência dos mais fortes, onde a virtude será a força. Segundo Nietzsche, a evolução do homem iria atravessar três estágios essenciais, o homem primitivo (macaco), o homem moderno e o super-homem. O homem primitivo, pretensamente representado em *2001* pela espécie *Afarensis Australopithecus* (a espécie seria proposta somente em 1978), dado que o make-up *Neanderthal* (julgado ter aparecido há 200 mil anos), parece ter provocado problemas com os capilares aos atores, é espiritualmente dionisíaco, com a natural ausência de capacidades intelectuais. Temos matéria de clara incerteza, onde conjeturas poderão não ser mais do que isso. Pretende-se uma viagem de 4 milhões de anos. Ou não? O homem moderno já será apolíneo em espírito, conquistado pela religião, pela democracia, pela ciência. Neste estágio, Nietzsche acusa a extinção de capacidades instintivas, sendo o homem uma criatura patética. O super-homem será atravessado pela revisitação da natureza, sem ser um retorno, mas uma ascensão. O filósofo não se consegue assim isolar de considerandos niilistas.

Que é o macaco para o homem? Uma irrisão ou uma dolorosa vergonha. Pois é o mesmo que deve ser o homem para o Super-homem: uma irrisão ou uma dolorosa vergonha. Percorreste o caminho que medeia do verme ao homem, e ainda em vós resta muito do verme. Noutro tempo foste macaco, e hoje o homem é ainda mais macaco do que todos os macacos. (Nietzsche, 2002;13).

No filme, o capítulo *Dawn of Man* apresenta-nos o homem primitivo descobridor do instinto, do poder de provocar a morte, apropriação do domínio social e intelectual, apesar da dúvida do agir posterior. Este é o desenho do homem primitivo, do homem alvorada, criatura da ação e do momento. No ato de atirar para o alto o osso, objeto da exaltação do seu poder, *Moonwatcher* permite a transição para o segundo capítulo, *Ascent of Man*, depositário do

homem moderno, breve montra de mudanças evolutivas e intelectuais. Esse homem, de carácter intimista e cientifista, não esconde, assim como em Nietzsche, a sua palidez, contrária à vitalidade ancestral. Na senda do primitivo ao super-homem, a presença de um outro monólito na Lua apresenta-se relevante. O sol é representado por cima desse mesmo monólito, levando-nos novamente a Nietzsche (2002): *“o meio-dia quando o homem está a meio caminho entre o animal e o super-homem... um caminho para uma nova manhã”*. Mais um monólito, mais uma manhã, desta vez a primeira do super-homem. Este, será conseguido no fim do filme. Bowman e o leito de morte e a exigência do ser superior antes da sua expiração. *“Eu amo aquele que quer a criação de algo além de si mesmo e, em seguida, perece”*. Assim também falava Zarathustra. Strauss referiria sobre *Tod und Verklarung* (Morte e Transfiguração, 1889): *“o fruto do seu caminho através da vida aparece para ele, a ideia, o Ideal”*. Em *2001*, o super-homem incorpora uma criança, o Menino da Estrela, (Starchild). Mais uma ascendência reportada a Nietzsche, no metafórico para as três metamorfoses do espírito humano. Segundo o mesmo, o espírito será como uma criança, dado que esta é inocência, é esquecimento, é um novo começo. A humanidade renasce e retorna à Terra. Curiosamente, segundo os textos bíblicos (2004), Jesus disse: *“Em verdade vos digo que, se não vos converterdes e tornardes como crianças, vós não entrareis no reino dos céus”*, Mateus:18. David Bowman, ausente durante a sua odisséia espacial, volta para governar. Parece tudo começar de novo. A retórica de Nietzsche aponta o anseio da humanidade para o atingir de um ideal, a perfeição do ser. Esta filosofia encontra-se marcada em *2001*, não desmentida por Kubrick, autor do considerando de que o homem é o elo perdido entre o macaco primitivo e o ser humano civilizado. Para o realizador, o Menino da Estrela é o homem terminado, renascido como super-homem e regressando à Terra para proceder ao próximo salto da evolução da espécie. Uma característica do filme reside na não ultrapassagem de ambiguidades, provocadoras de múltiplas interpretações. Para Kubrick, se algo pode ser imaginado, pode ser filmado, o que poderá colocar *2001* paralelo a Nietzsche, visto que ao ser considerado ambíguo, encontra a forma de representar o ideário do filósofo.

Chamo no entanto a atenção para o facto que qualquer leitura que se faça do filme será sempre subjetiva. Aquilo que Kubrick descreveu como "odisseia de um ignorante sobre o desconhecido", aplica-se a todos nós. Ninguém consegue dar uma explicação definitiva ao filme, nem mesmo um dos seus criadores... Mesmo ensaios apenas dedicados aos significados de *2001* são incapazes de apresentar uma explicação final. Porquê? Porquê Kubrick não nos deixou. *2001* é o desconhecido, e nós os ignorantes, que nos limitamos a especular. (Andrade, 2001:9).

Kubrick parece colocar cada utopia como provocadora de especulação intelectual, numa incompreensibilidade de cálculo. O balanceamento entre o vivo e o inerte assume foros de pós-modernidade, pela contínua perda da matéria viva. O biólogo perde protagonismo para o físico, resultante da pretensão maior da cibernética, colocar a máquina servil para o homem em todas as tarefas. Se o perigo reside na progressiva impossibilidade de situar ou rotular o humano, em contraponto será reivindicado pelo tecnológico, minimizando valências cognitivas do biológico. O homem atravessaria então um processo de mecanização e existência até desnecessária. Com isto, aproximamo-nos de *The Sentinel* (1951) e *2001: A Space Odyssey* (1964/1982), obras literárias de Arthur C. Clarke, suportes essenciais para o filme. Clarke aponta para uma existência robótica, pois as máquinas irão prevalecer, dado que o seu potencial redundantemente se sobrepõe ao humano. Esta é a atração, este é o fascínio do desastre do homem pós-moderno. Novo romantismo da contemporaneidade resumido pelo precoce Norbert Wiener (*in* Lafontaine, 2004): “*Somos náufragos num planeta condenado à morte*”.

A intensa melancolia de Aram Khatchaturian acompanha o vazio e monótono existencial dos ocupantes da Discovery, cujo formato nos poderá levar a uma analogia espermatófito, o que decorreria em mais um elemento enigmático do filme. Kubrick não escondia a sua atração pela cibernética, pela ideia de organismos vivos poderem ser controlados remotamente. Essa manifestação de um poder era colocada pelo realizador na ciência futurista. Encontramo-nos com uma das possíveis leituras de *2001*: o homem, que tanto procurou a transcendência da sua condição animal através da tecnologia, tem que da mesma se libertar se pretende o atingir de uma condição sobre-humana. Uma das características de autores de F. C., é constatada pela habitual redução antropomórfica do universo, enquanto um dos temas recorrentes será o de outras civilizações. A visão de outros mundos tendencialmente está sujeita a aculturações e normativos do humano, podendo assim ser absurdos ou ridículos. Kubrick acusava o vazio dessa tendência, em que o cogito se torna impotente segundo tal contexto. Demonstrou-o numa entrevista a Michel Ciment.

Essa inteligência cósmica crescendo em conhecimento, estaria tão distante do homem, como nós das formigas. Eles poderiam estar em comunicação telepática instantânea em todo o universo. Eles poderiam ter alcançado total domínio sobre a matéria, que na sua forma final poderiam existir como uma consciência desencarnada e imortal por todo o universo. Quando começarmos a discutir estas possibilidades, entenderemos então que as implicações religiosas são inevitáveis, pois todos os atributos essenciais de inteligência extraterrestre, são os atributos que

imputamos a Deus. O que estamos a considerar é, na verdade, uma definição científica de Deus. (Kubrick, 1982 ;trad. nossa).<sup>4</sup>

*2001* confronta a nossa civilização com outra(s) sem afastar ou concluir o possível mistério desses confrontos. Sátira sobre o impulso religioso da humanidade, residente na dúvida do que haverá para adorar. Os Deuses parecem não existir, ou pereceram no espaço, assim como a tripulação da *Discovery*, vítima do maquínico concebido. Opositoriamente, as conotações e requisições deificadas são constantes na narrativa. Kubrick parece indicar que o progresso humano corresponde a uma satisfação de instintos, pelo que somente anulando HAL 9000 é que o homem poderá atingir um nível superior. Comum a vários dos seus filmes, o relacional entre medo e agressividade é exposto em *2001*. O objeto monólito, sendo imagem de Deus, de extraterrestres ou de qualquer força cósmica, é com certeza reflexo da noção determinista detida por Kubrick sobre o mundo. O macaco e o homem moderno não são assim mais do que servos passivos. Como outra odisseia, o filme fornece uma viagem para o mundo externo, para a autodescoberta. Ao partir dessa objetividade, a narrativa resvala para o subjetivo, mas ainda na autodescoberta, a intrusão de Bowman no banco de memória de Hal, permite-lhe mais uma viagem, desta vez através dos labirintos da própria consciência. *2001* requisita a mitologia homérica evocada no próprio título, onde representa, assim como no épico grego, também uma exploração interior. O gigante ciclope de Homero apresenta-se retratado em Hal. Kubrick afirmaria que para os gregos, a vasta extensão marítima seria tão misteriosa e distante como para nós os planetas objetos do nosso campo visual. A senda de Ulisses apresenta-se análoga à de Bowman, chamado ao espaço pelo canto de sereias extraterrestres.

Kubrick procede ao equacionar de paridades entre o macaco e o homem, e entre o homem e a máquina. Em *Dr. Strangelove* (1963), assistimos à génese de um robot reativo por reflexividade. Em *2001*, é a máquina que se torna demasiadamente humana, até na incapacidade demonstrada de gerir o opositório existente entre verdade e mentira. O ocaso de HAL torna-se suplicante, exacerbado por memória sensitiva, apontada numa canção de juventude. Este é um filme de metamorfoses, fecundações e nascimentos, uma odisseia pretensamente finalizada pela autoreprodução. À imagem do social primitivo, o rei deve morrer para que o sucessor assuma o trono. Se o extrapolarmos para uma escala cósmica,

---

<sup>4</sup> Such cosmic intelligence growing in knowledge over the aeons would be as far removed from man as we are from the ants. They could be in instantaneous telepathic communication throughout the universe; they might have achieved total mastery over matter; in their ultimate form, they might exist as a disembodied immortal consciousness throughout the universe. Once you begin discussing such possibilities you realize that the religious implications are inevitable because all the essential attributes of such extra-terrestrial intelligence are the attributes we give to God. What we're dealing with here is, in fact, a scientific definition of God.

*2001* procede a uma alegoria de paternidade e sucessão, drama familiar que sempre atraiu Kubrick.

O filme *2001* torna tudo mais complexo. A inteligência extra-humana continua a assumir diversas formas, anteriores e posteriores à humana. Contudo, a natureza ainda se impõe à ciência. O monólito acelera mas não determina a evolução do macaco ao homem. HAL rebela-se por impulso próprio, como o monstro do Dr. Frankenstein, que dessa vez sabe recuperar o domínio sobre a sua criação. Na conclusão, eis o monólito de volta, artefacto alienígena, por certo, mas também símbolo de outra radical evolução humana – positiva ou negativa? Esta ainda é uma questão em aberto. (Silva, s.d.;5).

*2001* pode apresentar-se assim como uma meditação suportada no questionar da intervenção extraterrestre enquanto influência no processo de evolução da espécie humana. Segundo Kubrick, um «documentário mitológico». Do Pleistoceno até à tecnologia espacial do Séc. XXI, somos transportados para uma meditação sobre o paradoxo da civilização, onde a teologia, a cosmologia, a metafísica, a tecnologia e a consciência colocam o homem na procura do seu universo espaço-temporal.

Se nomes como Douglas Trumbull, Ray Harryhausen, John Dykstra, e claro Willis o´Brian criaram uma áurea intemporal dentro do género, outros hoje manuseiam ferramentas eletrónicas e digitais condutoras de um admirável mundo novo. *2001* abriu caminho a cineastas que ainda não existiam, à elaboração de filmes que nem sequer imaginamos, mas que certamente assumirão a preponderância de uma nova imagem em cuja maturação estará contida a própria dramaturgia.

Um filme não é consumido com livro de instruções. No entanto, Kubrick ludicamente parece exigir uma nova Pedra de Roseta, com a delirante constatação de se tornar infrutífera. Enquanto isso, deglutimos sucessivos Enigmas da Esfinge, integrantes do corpo narrativo e temático. O líder dos homens-macaco é hipnoticamente atraído para o monólito. O seu dedo estendido é emprestado por Michelangelo do pictórico da Capela Sistina, o dedo de homem para tocar a mão de Deus. Spielberg também foi seu usuário em *E.T.* (1982). Ainda, e mais uma vez, o possibilativo significativo do rizomático litúrgico e mitológico. O toque no monólito é o fruto proibido do conhecimento, aglutinador da crescente multidão em seu redor. Atraídos pelo Grand Canyon e os imensuráveis cenários e cicloramas aí utilizados, palco lunar, também somos atraídos e tomamos conhecimento com HAL 9000, «cérebro» da Discovery, motivador de contínuas conjeturas, misticismos, ubiquidades, teorizações. Originalmente deveria ter sido batizado de Athena, detendo voz feminina. Não o foi, resultando numa das mais acintosas interrogações do filme.

No seu livro *IBM e o Holocausto* (2001), Edwin Black testemunha a surpreendente aliança da IBM com a Alemanha Nazi, iniciada em 1933, desde os programas de identificação e catalogação de judeus na década de 1930 até os processos seletivos da década de 1940, finalizando no extermínio. Kubrick era judeu. Prova-o na metáfora do quarto de Bowman, do corpo enquanto recipiente. Pão e vinho são os elementos sacramentais. O corpo é abandonado, mas o espírito permanece. Na tradição judaica, quebra-se o vidro no cerimonial, prenúncio de mudança, crença no maravilhoso. A sigla HAL tem as letras constituintes posicionadas um lugar antes das da sigla IBM. Podemos denotar no filme uma descrença característica da pós-modernidade na tecnologia exacerbada, bem como de breves reflexos luminosos nos capacetes dos astronautas, nebulosa e não distintamente perceptível palavra IBM, na atenção de alguns autores. Vários os ingredientes responsáveis por uma prolífera e continuada procura de significantes comprometidos ou apontados a possibilidades. Em relação a este e a outros pontos, Kubrick parecia promover a variação entre o mutismo e o livre arbítrio, comparando *2001* à Mona Lisa de Da Vinci, questionando qual o valor do quadro se o sorriso não fosse enigmático. Pouco antes de falecer, Arthur C. Clarke permitiria uma testamental entrevista a David Stork.

É claro que o personagem chave na expedição era o computador HAL, que como muitos disseram era o único personagem humano no filme. HAL surgiu aos poucos. Em certo momento íamos usar uma voz feminina. Athena, acho que era seu nome. Não sei por que, de novo, mudamos para HAL. Tentei por anos acabar com a lenda de que HAL viesse de IBM. Mas de fato, como disse no livro, HAL vem de 'Heuristic Algorithmic', e significa que ele pode trabalhar com um programa pronto ou pode olhar em volta e procurar uma solução melhor, desta forma você vai ter o melhor dos dois mundos. Foi assim que HAL foi criado. (Clarke, 2007).

*2001* estará sempre disponível para novas considerações. HAL estará sempre como repositório da mecanização do humano e da humanização das máquinas. Assume historicismos, esoterismos e misticismos. Torna-se interveniente da recriação de um dos mais celebrados jogos de xadrez da história, conhecido como *O Jogo Imortal* ou a *Partida Imortal*, opondo o mítico Adolf Anderssen ao habilidoso Lionel Kieseritzky, em Londres, em 1851. No filme, a derrota de Poole torna-se o prenúncio da sua morte. A mesma partida seria ainda recriada em *Blade Runner* (1982), tendo como opositores Tyrell e Sebastien. Curiosamente, em 1997, Kubrick parece ter dado certa atenção ao insano jogo entre um computador da IBM, denominado Deep Blue e o campeão Gary Kasparov. HAL é o predador triunfante sobre as carcaças dos tripulantes da Discovery. Como olho maçónico, qual Hórus que tudo vê, é o olho sobre a Grande Pirâmide. Vermelho como o olho do cyborg Schwarzenegger em *The*

*Terminator* (1984). Os cromatismos em *2001* por vezes invertem códigos semióticos. O preto pode ser favorável, esperançoso, no monólito enquanto conhecimento, e o branco até tativo, pelo estéril, pelo frio, pela ausência. Possibilidade de fundir o literal com o metafórico.

Odisseia no espaço, odisseia no homem. Tal como em *Korkarlen* (1921), não são renegadas representações do mundo espiritual, extraídas da enormidade de signos celestes e terrenos. Segundo o filme de Sjostrom, o último humano a perecer deverá obedecer a uma lenda que o encarregará da recolha das almas dos mortos. Segundo Kubrick, Bowman encerra ou eterniza um ciclo da própria humanidade. Fantasmagorias simples ou complexas, contudo efetivas e meticolosas.

Será a condição pós-moderna um avanço quanto às realizações morais da modernidade? A pós-modernidade golpeou as ambições modernas de legislação ética universal e solidamente fundada; mas será que também eliminou todas as oportunidades que a modernidade teve de melhoria moral? No campo da ética, deve-se considerar a pós-modernidade como passo avante ou como retirada? Afirmo que ambas as respostas a essa última pergunta são verdadeiras, e ambas são falsas. Constitui característica geral da mutação social, o fato de que, ao corrigir ou atenuar os erros de ontem, também introduz novos erros destinados a se tornarem alvo de esforços curativos amanhã. É só durante as breves paradas de hoje - estas estalagens a meio caminho entre as pedras de ontem e as areias movediças de amanhã - que se recordam as supostas vitórias, que se aprecia a memória da viagem do último dia como puro triunfo, e brilha a viagem do dia seguinte como ascensão à felicidade, e que surge absoluta, nítida e óbvia a diferença entre vitória e derrota. (Bauman, 1997;254).

A perca e a procura de horizontes, o medo e o caos, a incerteza, apresentam-se continuamente de forma embrionária em *2001*. Na provocada dúvida de fundamentação racional, Kubrick rejeita as narrativas globalizantes, configurando uma reação cultural pós-moderna. Indicia paralelismos com as posteriores pretensões de desmascarar a legitimidade da ciência por parte de Lyotard. Uma narrativa pós-moderna procura o retorno, a redescoberta de verdades originárias, extraídas no filme pela ideia de progresso e retorno temporal. Conseguimos extrair direções apontadas por Bauman (1999), na dúvida que cria a problematização do conhecimento na pós-modernidade, situada precisamente na divisão entre esse mesmo conhecimento e a ignorância. A impropriedade da certeza é por Kubrick manifestada na suspeição de que a ciência possa, ou não, ser uma mera forma de sofisticação mitológica. No adotar de resposta única renega-se a angustiante radicalização da dúvida. No momento em que o significante material consegue uma genuína autonomia, compromete-se definitivamente com a pós-modernidade. Paradoxalmente, em *2001*, denotamos uma ambiguidade entre liberdade e controle, parâmetros de dois mecanismos: fluidez e dispersão da fronteira.

Deleuze (2008), já tinha percebido o controle modular, não análogo às modernas disciplinas de Foucault. Esse controle impele o indivíduo para um gerenciamento de possibilidades. Shaviro (1993:23), assinalou “*A antinomia da percepção cinematográfica é resolvida pela forma como o filme desfaz as dimensões da “ verdade “ perçetual, ambos os lados da dupla articulação de uma só vez.”*

*2001, A Space Odissey*, talvez se apresente até à data como a obra mais bizarra, perfeita e complexa alguma vez realizada. A pontuação da metafísica é quase musical. Este é o fim de um divórcio. A F. C. atingiu a sua credibilização e impôs o seu respeito. A indústria inglesa ficaria para sempre devedora da escolha de Kubrick para a deslocalização da MGM. A forte oferta em efeitos especiais viria a ser apelativa para futuras megaproduções.

Adaptando livremente um dito napoleónico, poderemos afirmar que do alto deste monólito, quarenta mil séculos de história nos contemplam...

### **3.2 - David, o simbólico dicotómico**

Uma obra fílmica como *A. I. (Inteligência Artificial, 2001)*, pode provocar-nos a constatação de metáfora cultural, em que o entendimento do imaginário tecnológico também estará na reportação de arcaísmos, mitologias e arquétipos.

O corpo é, além do mais longo conceito da civilização ocidental, nossa referência mais radical. A persistência e a força desta categoria conceitual (já que o que temos, naturalmente, é sangue, músculos, nervos e ossos – e o corpo é a imagem totalizada e reconhecível que produzimos culturalmente), deve-se, imediatamente, à sua aparente evidência, que funcionou como suporte para que nós nos inventássemos, esquecêssemos que era uma invenção, esquecêssemos do que havíamos inventado e tornássemos a nos inventar, na categoria mais radical que parecia determinar a forma como podemos reconhecer-nos no espelho, no cinema e até mesmo na nossa sombra, que nos faz presentes na nossa ausência imediata. (Tucherman, s.d.;4).

Algures no tempo, Mary Shelley terá colocado no prefácio de uma edição do seu *Frankenstein*: “*O Doutor Darwin e alguns fisiologistas alemães têm dado a entender que o fato sobre o qual se fundamenta esta ficção não é impossível de acontecer.*” Opositor a dogmas teológicos, o corpo tende para o inacabado, enquanto possibilidade constante de autocriação. Campo aberto para parâmetros enigmáticos em confronto com qualquer tecnociência.

Em *A .I.*, o coma e a criogenia de Martin, resultante da esperança futura para a resolução do seu problema «biológico», além de transparecer uma possível incongruência típica do pós-moderno, sobre qual o valor da ciência, entra em choque com o legislativo espartano imposto por Licurgo, que forçava os progenitores a livrarem-se dos filhos nascidos com deformidades, os quais seriam inúteis para a guerra. Licurgo teria sido assim precursor de ideais eugénicos, que parecem ter acompanhado toda a Idade Moderna até ao contemporâneo, fortemente teorizados no Séc. XIX e claramente praticados no Séc. XX, pelo vórtice político-social e cientificamente possibilitado ou experimentado. A Eugenia Racial, matéria de formação de universidades alemãs nos anos 20 do século passado, também veio a servir de biombo para as experiências genéticas de Josef Mengele. Hitler não esconderia as influências de Joseph Gobineau, de Houston Chamberlain e de Jorg Lanz, bem como das interpretações deturpadas dos considerandos de Helena Blavatsky. É atribuída a Gobineau a célebre frase: “*Eu não acredito que viemos do macaco, mas creio que estamos indo nessa direção.*”

Ao mesmo tempo, fortemente protegido pelo regimental estalinista, Vladimir Demikhov, que viria mais tarde a ser estudado pela sua obsessão de alteridade corpórea, procedia a experimentações de separação entre cabeça e corpo, na procura de provar a possibilidade da continuidade da vida nessa situação, e noutros propósitos. Parece ter tido algum sucesso. O mito do monstro Frankenstein encurtava distâncias pela engenharia genética, procurando alterações na natureza, no animal e no homem, demonstrando o não retorno pela irreversibilidade das pesquisas.

Se o corpo necessita da técnica para se transcender, para se reinventar, a técnica precisa do corpo para se afirmar. Neolítico e nanotecnologia diluem-se por equivalência. Para esta dualidade, a ciberculturalidade de imediato afirmou a necessidade de uma solução simplista, ao mesmo tempo que ambígua, dado não se vislumbrar alternativa. A Norbert Wiener se deve o termo «Cibernética», título de um livro publicado em 1948 (*Cibernética: Ou Controle e Comunicação No Animal e Na Máquina*), no qual o cientista se debruçava sobre o estudo de autocontroles em sistemas estáveis, sendo mecânicos, elétricos ou biológicos. Wiener apresentaria uma progressiva historicidade do corpóreo em quatro modelos de tipo autómato, desde o judaico Golem, especulação cabalística da criação de Adão por Deus, passando pelo que considerava a era dos relógios, onde as figuras autómatas dependem da tecnologia e de maquinismos, indo depois para a era do vapor, criação do autocontrole que implica a correspondência do corpo ao engenho térmico, gastando combustível em vez de glicose. Por

fim, a era da comunicação e do controle, marcada pelo advento da engenharia computacional, onde o corpo será um sistema eletrônico. MacLuhan (1964), viria a reforçar tal proposição, colocando o computador e a sociedade de informação como produtores de extensões da nossa mente.

Cyborg. Este termo apresenta uma certa implausibilidade, que pode levar à consideração de mera fantasia. No entanto, poderemos considerar que estão entre nós há quase sessenta anos, desde que no Hospital Estadual de Rockland, New York, em final dos anos cinquenta do século passado, se implantou no corpo de um rato uma pequena bomba osmótica, alterando parâmetros fisiológicos. Era então, parte animal, parte máquina. Esse pequeno rato, tornou-se célebre num artigo com o título genérico de *Ciborgues e Espaço*, da autoria de Manfred Clynes e Nathan Kline. O ano era 1960. Criaram então o termo «cyborg», abreviatura de *cybernetic organism*. Tinham como pretensão um astronauta projetado para o futuro, sobre o controlo de injeções e anfetaminas, em que os pulmões seriam destituídos em favor de uma célula alimentada por energia nuclear.

Quanto à vida artificial, apesar ou por causa do seu sentido não-genuíno, ilusório, pareceu sempre reportar-se aos significados ligados à etimologia de poiésis, tais como invenção, criação, produção e artefacto, conjugando assim a sua natureza como o seu domínio e o campo da arte como o do seu obrar. Como sua etimologia, a vida artificial tem raízes históricas muito remotas, o que confere ao termo cyborg, que designaria em primeiro lugar a hibridização do natural e do artificial ou do corpo e do artifício (máquina), uma longa genealogia, apresentando termos que vêm de séculos atrás, como os autómatos, e outros mais recentes, de décadas passadas, como os andróides e os robôs, assim como o adjetivo biónico. (Tucherman, s.d.;7,8).

Assim, toma forma o conceito de cyborg, gerenciador, com alguma distância temporal, da lexical cibercultura. Estava anunciado um dos dilemas do pós-moderno: não redundantemente assumir a refutação do moderno, mas poder manifestar-se sem a recorrência transcendental da razão e do sujeito, da própria dialética. Ao afastar-se de fundamentações incondicionais, o sujeito iluminista dá lugar a um novo sujeito, resultado de um pensar localizado. Novos paradigmas, revoluções epistemológicas e pós-estruturalismos tornam-se significados de pós-modernidade. A ciência desdogmatiza-se, procurando fundamentação.

Admirador e divulgador de H.G.Wells, Brian Aldiss escreveria em 1969 o seu *Super-Toys Last All Summer Long* (Superbrinquedos Duram o Verão Todo). Considerada por alguns como a sua não melhor obra, não escaparia ao fascínio de Kubrick em 1982, prolongado até ao seu óbito em 1999. Spielberg afirmaria que o seu amigo Stanley detinha uma visão para

um projeto fílmico, evoluída ao longo de dezoito anos. Kubrick considerava Spielberg como o mais adequado para a adaptação, que apesar da aceitação, não escondeu a sua surpresa. Ao fim de dez anos de sigiloso e cúmplice trabalho entre os dois, Spielberg viria a considerar a história como ideal para Kubrick. Perto da pós-produção de *Eyes Wide Shut* (1998-99), Kubrick resolveria ser então o realizador e o seu amigo o produtor. Em março de 1999 o criador de *2001* falece, o que comprometeria o projeto *A. I.* Christiane Kubrick insistiria junto de Spielberg para a sua concretização, ao que este último acedeu, até como homenagem ao desaparecido amigo. Spielberg reescreveria o filme, requisitando escritores para que o curto conto se pudesse transformar em longa-metragem. Entre eles, o próprio Brian Aldiss e Arthur C. Clarke, o que cedo indicou a intenção de a película ser respeitosa da memória de Kubrick, reforçada pela produção de Jan Harlan, seu produtor desde *A Clockwork Orange*.

Se procurarmos uma sinopse para localizar o filme, poderia ser somente: é uma história sobre um filho brinquedo, não humano, adotado por uma mãe enquanto substituto do próprio filho, doente. Com o desenvolvimento, vai sendo apresentado um caótico e beligerante futuro entre entidades humanas e não humanas. Assumimos uma primeira visualização da obra, assim como entendemos, com estas exíguas linhas, estar a uma abissal distância do que realmente é o filme e da sua dissecação.

Em *A. I.*, o planeta Terra irá sofrer um degelo, mais um cataclismo escritural, mais um apocalipse tão caro ao cinema no pós-moderno, por vezes provocado pelo próprio homem. A catástrofe a caminho da escatologia, dissolutora do ordenativo ou ameaça final, exige a própria temática em obras como *Armageddon* (1998), *Dante's Peak* (1997), *2012* (2009), *The Day After Tomorrow* (2004), *Independence Day* (1996), entre tantos outros. O humano enquanto ameaça clarifica-nos a memória de *Five* (1951) ou *Planet of the Apes* (1968), onde um prostrado Charlton Heston demonstra pela comiserada interrogativa uma consequência do possível caótico social e tecnológico do homem. A sua grande referência, essa é a parcialmente soterrada Estátua da Liberdade, ícone da Idade Moderna e portão de um outro admirável mundo novo, durante décadas sorvedor principal de destinos migratórios. O cinema, aliás, diversas vezes procurou a obra de Frédéric Bartholdi e Gustave Eiffel simbolicamente como vítima de diversas ameaças, talvez pelo seu nome oficial ser *A Liberdade Iluminando o Mundo*, redundante manifesto modernista.

A. I. reflete uma cinematografia metafísica e apocalíptica, provocando uma reflexão suportada na possibilidade de uma fronteira utopia entre a atomização do sujeito pós-moderno a novas possibilidades tecnológicas, das quais se extrai a denominada inteligência artificial.

O filme de Spielberg e Kubrick pode ser pensado como uma última utopia possível em um tempo sem tempo, em que Deus não apenas está morto (está?), mas ainda quer levar consigo, no mesmo caixão, o sujeito burguês que o assassinou. O que se pode sonhar quando os olhos estão demasiado abertos – menos luz, menos luz, imploramos todos. (Oliveira, 2004;43).

O imaginário tecnológico do filme propõe a recuperação de antigos anseios do homem, transformando-se em paradigma no proposto de ressuscitar a unicidade e estabilidade inatas do homem religioso. David insiste numa inseparabilidade da condição humana, manifestação decorrente do mesmo ser somente uma intenção, um projeto. A liberdade, para ele, será na verdade um exílio ontológico e inalienável. Na sua insistência de humanização, David manifesta-se como um ser na demanda da realização. Com uma certa ironia, questionamos a natureza do cyborg, mas, começo de alguns perigos, também nos questionamos sobre a natureza do humano. A David não é permitida a imortal poética de Guerra Junqueiro (2005): *“Minha mãe, minha mãe! Ai que saudade imensa, do tempo em que ajoelhava, orando, ao pé de ti...”*

Primeiramente, a ubiquidade do cyborg. Uma das características mais notáveis desta nossa era (chamem-na pelo nome que quiserem: a mim, “pós-moderna” não me desagrada), é precisamente a indecente interpenetração, o promíscuo acoplamento, a desavergonhada conjunção entre o humano e a máquina. Num nível mais abstrato, num nível “mais alto”, essa promiscuidade generalizada traduz-se numa inextrincável confusão entre ciência e política, entre tecnologia e sociedade, entre natureza e cultura. (Tadeu, 2000;11).

Spielberg denotou um certo recato quanto a possíveis interpretações mais radicalizadas dessa belicosa oposição. O «seu» David é cálido, insistente por amor, maculado na sua condição. Este é um ligeiro afastamento tanto a Aldiss como a Kubrick. A anterior escolha de Joel Osment para o elenco terá sido uma das maiores felicidades para o realizador. David, Joe e Teddy dissolvem a exclusividade e a singularidade do humano. O cyborg heterogêneo invalida a homogeneidade humana, provocando dúvidas ontológicas da própria subjetividade.

O amor de David deveria ser aquilo que o torna humano, mas o subtil do filme é que a intensidade absurda desse sentimento no robot é artificial demais, mecânica demais. É próprio do ser humano vacilar nos sentimentos, mas David é possuído por uma certeza incorruptível, por um amor desmesurado por Monica que não encontra lugar na realidade humana. Na perfeição com que David o ostenta, o seu amor só pode existir na fantasia ou na morte — e nesse sentido a cena final de AI

se assemelha a uma versão edipiana do suicídio de Romeu e Julieta. (Oliveira, 2006;4).

As máquinas de *A. I.* provocam ambiguidade no diferencial previamente existente entre natural e artificial, entre a autocriação e a criação externa, diluindo anteriores preceitos aplicados ao orgânico e ao maquínico. Os cyborgs apresentam-se assustadoramente vivos e o humano terrivelmente inerte. Os anseios pós-modernos interferem e subvertem modelos biológicos. A certeza da natureza, enquanto dogma, é abalada fatalmente, provocando uma perda ontológica sustentadora da epistemologia ocidental. O filme torna-se catálogo de quimeras, forçando como nossa nova ontologia a detida pelo artificial, levando a uma nova política. O cyborg deriva da imaginação para a realidade material, estruturando o possibilativo de transformações históricas. Para Haraway (2000), a relação entre organismo e máquina tem sido uma guerra de fronteiras, estando em jogo os territórios da produção, da reprodução e da imaginação. David define e é definido pela *pólis* tecnológica, suportada nas convulsões das relações sociais do *oikos*, a unidade doméstica. Ele reestrutura a cultura e a natureza, questionando dominações hierárquicas.

É importante observar que no esforço para se construir posições revolucionárias, as epistemologias – enquanto conquistas das pessoas comprometidas com a mudança do mundo – têm feito parte do processo de demonstração dos limites da construção de identidade. As corrosivas ferramentas da teoria pós-modernista, e as construtivas ferramentas do discurso ontológico sobre sujeitos revolucionários parecem constituir aliados irônicos na dissolução dos eus ocidentais, uma dissolução que se dá no interesse da sobrevivência. Estamos dolorosamente conscientes do que significa ter um corpo historicamente constituído. (Haraway, 2000;51).

Joe, enquanto não «natural», apresenta uma perversidade. A apropriação sexual ainda se manifesta como *status* epistemológico de trabalho, provocador analítico e contributivo de uma mudança de códigos. A sua objetificação recusa a alienação, pelo que no domínio do conhecimento, o resultado resvala para a ilusão e abstração. O objeto, o corpo, não apresenta sacralidade. Joga pela construção de padrões e códigos, denominativos de uma linguagem comum. Para Haraway (2000): “*A procura de uma linguagem comum na qual toda a resistência ao controle instrumental desaparece e toda a heterogeneidade pode ser submetida à desmontagem, à remontagem, ao investimento e à troca*”. Teddy e Joe não reduzem a ciência e a tecnologia a simples meios capazes de satisfação humana. As suas imagens indicam escapatórias a dualismos usados no entendimento do nosso corpo. Assim, a essa linguagem comum, alia-se uma matricial heteroglossia. O ideal do robot humanizado continua persistente. O humano é insistente na criação de um outro ser, sempre mais perfeito, ao

mesmo tempo que reconhece a necessidade de combater o crescente hiato sentimental do social artificial e consumista. A ficção burila o robot cada vez mais humanizado. Mas este, apropriador destas características, assume também a «simulação» da dor, do sentimento, enquanto escravo de necessidades humanas. No social distópico, o controle das massas não deixa de ser desumano.

Na obra literária, Aldiss ironiza no distanciamento de sensibilização dos personagens humanos. Henry e Monica alertam sobre o possível humano de sociais vindouros, o qual se poderá afastar do emocional, da moral e da ética, afastamento esse integrador do mundo pós-moderno. Deparamo-nos com um certo paradoxismo. Como no filme, a capacidade de gerar piedade é entregue ao não-humano, e este será um temeroso palimpsesto do relacional familiar. A identidade do humano torna-se parametrizada pelo artificial, extremada na procura da crença de que o mais humanizante será precisamente aquele que o não é, e que nos leva a acreditar que o mais sensível é aquele que racionalmente nos colocaria a dúvida dessa pretensa impossibilidade. David insiste na formação da existência de modelo ideal na nossa sociedade ocidental, elemento integrante da família perfeita. Fragância de modernidade, ao mesmo tempo que, por isso mesmo, curiosamente demonstra o ideário de híper-real veiculado por Baudrillard, pela replicação de cópias sem o original. Na dificuldade de ambientação familiar, os progenitores passam a ter à disposição superbrinquedos a prazo, capazes da simulação relacional entre pais e filhos. Como cristãos no Coliseu, os Meca como David, Joe ou Teddy, se não autorizados, estão condenados a análogas arenas, para gáudio (medo e domínio?) dos humanos. O objeto descartável, de fato, transparece a necessidade humana para a desvalorização de relacionamentos.

Não é difícil escapar da confusão entre o real e o irreal ao entrar-se em contacto com David. Longe de limitar-se ao questionamento de que ele é um robot (e, portanto, cheio de características próprias do seu tipo), o leitor /espectador é levado a acreditar que ele deve ser feliz de alguma forma. Esquece-se da sua condição e prefere-se o mundo mágico das realizações que beiram o impossível... A inteligência artificial que oscila entre a vida real e a do filme, destaca-se enormemente, mostrando um espectro da existência humana em interação com os avanços tecnológicos e o mundo encantado da imaginação. (Stankiewicz, 2009;9).

Descobrimos as pretensões de David como as nossas próprias pretensões, no momento em que somos participantes do comunicativo cinemático. Ele é o nosso imaginário de funções simbólicas. Híbrido já se torna o nosso cogito, não sendo impedido de relacionamentos complexos entre a engenharia genética e o emotivo. E neste hibridismo pós-moderno, a imagem não aloja a metáfora, mas a metamorfose. O humanístico na cibernética de Spielberg

impele para uma atividade intelectual mitopoética, entre distâncias e proximidades. A *.I.* perspetiva a complexidade com a desconstrução, encarregando a condição pós-moderna de conceber a polivalência.

As transformações sofridas nos sistemas sociais através da mediação das tecnologias, evidenciam no filme a liquidez de parâmetros clássicos sobre os quais foram sendo construídas as culturas humanas, provando o conformismo subjetivo dos seus integrantes. Permite então um efeito demolidor na construção e entendimento de comunidade, identidade e corporeidade. Defronte do não-humano, fazemos apelo à particularização de estruturas cognitivas, com as quais insistimos para a nossa constituição identitária. Os herdados mecanismos de interpretação viciam o entendimento de fenómenos que nos afetam, forçando a uma aprendizagem de estratégias apontadas a novas racionalizações. A identidade apresenta-se, ao mesmo tempo, afetada por processos sociais e pela interação com a natureza, sendo esta última mediada pela técnica. É através desta que o homem procura exercer a transformação no geral e em si próprio. Aldiss, Kubrick e Spielberg podem demonstrar o caminho da vã glória de possíveis abismos.

Apresenta-se recorrente e consensual, além de presencial, a reportação de David ao conto de fadas *Pinóquio* (2004), de Carlo Collodi. As analogias são evidentes e até redundantes, na pretensão do humano pelo inorgânico, pelo recurso ao imaginário infantil requisitado pela figura da Fada Azul. O espectador de *A. I.* parece estar colocado perante qualquer tipo de catarse aristotélica da obra de Collodi. Walter Benjamin, décadas passadas, apontava para os objetos prediletos da criança no ato de brincar.

Madeira, ossos, tecidos, argila, representam nesse microcosmo os materiais mais importantes, e todos eles já eram utilizados em tempos patriarcais, quando o brinquedo era ainda a peça do processo de produção que ligava pais e filhos. Mais tarde vieram os metais, vidro, papel e até mesmo o alabastro. (Benjamin, 2002;92).

Mesmo com um certo afastamento temporal, retiramos entendimentos do conto de fadas clássico e tradicional e do proposto pelo filme. Pensada para crianças, esse tipo de literatura não deixava de ser para adultos. Figurativos pintados na «mastaba» criogénica, onde Monica lê *Robin of Sherwood*. David terá o seu bosque proscrito. Em *A. I.*, os desígnios parecem outros. David transporta-nos também para *A Menina dos Fósforos*, de Andersen, pela piedade, pelo anseio, por outra fada, a avó. Lembra-nos o périplo de *A Maravilhosa Viagem de Nils Holgersson*, onde Selma Lagerlof permite o retorno à forma humana de Nils, já capaz de

minimizar a própria felicidade em favor de outros, num mundo à procura do humanismo. Reporta-nos à piedade, ao «sozinho na multidão» de *The Boy with Green Hair* (1948).

Não resistimos até a um registo diferente, histórico-mitológico, onde por vezes o análogo se apresenta demasiadamente próximo. Davi tocou harpa para acalmar a depressão do Rei Saul, vindo ainda a vencer a ameaça Golias. A sua crescente popularidade viria a criar ciúme em Saul, que decide a sua morte. Depois de um pequeno salto no desenvolvimento, Davi faz do bosque de Herete o seu esconderijo (como Robin e David). Davi, que em hebraico significa amado, tornou-se no unificador monarca do reino de Israel. Tão distantes no tempo, as duas «narrativas» apresentam-se imbricantes. Talvez Kubrick e (ou) Spielberg, ambos de ascendência judaica, nos pudessem ter acrescentado algo em relação à obra de Aldiss...

Mas o apológico talvez resida num acréscimo de Spielberg em relação a Aldiss, e por isso seria até criticado. David, no fundo do oceano preso na imagem da sua Fada Azul, na insistente eternidade, na insuportável quietude da demanda pelo seu Santo Graal. Um tempo num futuro não medido no tempo. O encontro com entidades, com seres extraterrestres ou descendentes de cyborgs, onde o humano está extinto, vem a permitir, num fugaz espaço temporal, a David a razão da existência. Por breves instantes terá com ele a sua amada mãe, Monica. Não exige mais. Monica deita-se para voltar a «falecer». David teve finalmente o amor pretendido. Foi finalmente filho da sua mãe. Deita-se também, e mão com mão, finda também a sua existência. Nesse momento, torna-se finalmente humano. Nesse momento, o humano assume ontológico hibridismo. Este é um resgate do emocional. Nesse momento, a pós-modernidade parece endeusar-se. E nesse momento, acusa-se a necessidade de se vir a mapear a hipermodernidade.

David nunca teve uma festa de aniversário, pois David nunca tinha nascido...

### **3.3 - I, Robot - A pós-história do circuito integrado e Asimov desintegrado**

Elogio da técnica e filosofia da tecnologia. A técnica enquanto transgressora e enquanto libertadora, numa convivência paradoxal e transversal pela história do homem. Transgressora em Prometeu na fonte divina do roubo, ou neutra em Aristóteles, pela distinção entre natural e artificial, instrumento da realização do próprio ser. Se o elogio pode ser encontrado na liturgia medieval, o proibido poderá ser apontado, por exemplo, a Da Vinci e aos seus deslumbrantes

registros anatómicos, suportados na profana dissecação de cadáveres. Tanto Asimov como Proyas viriam, de certa forma, a validar alguns historicismos.

Do século XVI ao XVIII, parece ser de otimismo a postura adotada com relação à técnica. O contexto histórico de emancipação da burguesia, aliada ao advento do capitalismo e da revolução científica do século XVII, o que culminará no Iluminismo, bem o esclarecem. São exemplos clássicos Francis Bacon (1620), que preconiza “obedecer a natureza” somente para poder dominá-la, o próprio Descartes (1637) e, posteriormente, Diderot. O Século das Luzes traz, em seu seio, a cooperação entre capitalismo e técnica na Revolução Industrial e cria as condições para a crítica posterior a vários de seus procedimentos, que utilizam a técnica não apenas para o domínio da natureza, mas do próprio homem pelo homem... O século XIX testemunhará o convívio entre o otimismo positivista de Auguste Comte (1848) – derradeiro continuador da tradição iluminista – e a crítica marxista à técnica alienante. (Lima, 2007;2).

O período temporalmente sucessor à Segunda Grande Guerra irá apresentar uma prolífera teorização sobre o questionamento da técnica. Insuflando alguma da crítica marxista referida, pensadores como Heidegger, Arendt, Marcuse ou Habermas, entre outros, abordam possíveis resultados da transição da subordinação ao homem para o maquínico subordinador. Habermas, no seu *La Technique et la Science comme idéologie* (1963), compromete a tecnocracia com a tríade tecnicismo-cientificismo-capitalismo. Esta querela entre o homem, a máquina e o social apresenta-se necessária para a constituição de *I, Robot* (2004). O filme coloca à tona um certo valenciamento filosófico da tecnologia, suportado no indagar do progresso tecnológico, no diferencial entre ciência e tecnologia, entre técnica e tecnologia, ou entre engenharia e natureza e os sequentes significantes éticos, sociais, económicos e metafísicos. Já o tínhamos constatado com outras roupagens em *A. I...*

Os filmes *F. C.* no contemporâneo parecem acusar uma dificuldade de diferenciação entre o natural e o artificial. A consideração poderá encontrar sustento em *I, Robot*, pela percepção da inquietude crescente em relação ao desenvolvimento da inteligência artificial e da robótica, espelhada pela nossa amálgama ou aproximação com o artifício. Na sua génese, o fenómeno «robot» terá sido até cénico e incauto. Em 1921, o multifacetado checo Karel Capek elabora um escrito para teatro a que titulou de R.U.R. (Rossum's Universal Robots). O termo robot, significativo na língua nativa de Capek de algo como «trabalhador compulsivo», de imediato exigiu a própria onomástica no comprometimento com a decorrente mitologia. Para o autor, o robot foi de início obediente e atuante físico, enquanto a peça seria de imediato celebrada, levada a palco meses depois em díspares geografias, de New York a Londres, entre outros teatros europeus. Um pouco mais tarde, começariam a aparecer as primeiras popularizações

da miscigenação entre técnica, tecnologia e natureza, resultantes do cogito de Norbert Wiener, imutavelmente credibilizado em 1948 pela publicação de *Cybernetics*. E teríamos também as três leis da robótica propostas por Isaac Asimov no livro *I, Robot* (1950):

1ª Lei: Um robot não pode ferir um ser humano ou, por omissão, permitir que um ser humano sofra algum mal.

2ª Lei: Um robot deve obedecer às ordens que lhe sejam dadas por seres humanos, excepto nos casos em que tais ordens entrem em conflito com a Primeira Lei.

3ª Lei: Um robot deve proteger a sua própria existência desde que tal protecção não entre em conflito com a Primeira e/ou a Segunda Lei.

O propósito de tal regulação, segundo Asimov, era tornar possível a existência de robots inteligentes, não se revoltando contra o domínio humano. Pretensamente, um conjunto de contos do autor, publicados entre 1940 e 1950, serviriam como fonte para o filme de Alex Proyas. Este último, distancia-se dos escritos de Asimov, parecendo só manter a referência nominal de alguns personagens.

O inicial «homem no circuito integrado» renomeia-se através do relacionamento social da ciência e da tecnologia. Este não se esgota no determinismo tecnológico, perpassando um sistema histórico comprometido com relações estruturadas entre pessoas. A ciência e a tecnologia renovam o poder, gerando processos analíticos e ações políticas. Como vimos anteriormente, materiais e instrumentos não serão mais do que histórias recontadas de dualismos hierárquicos de identidades naturalizadas. Isto parece aprazer tanto à pós-modernidade como à obra fílmica de momento considerada. Para Haraway (2000), encontramos uma subversão dos mitos centrais de origem da cultura ocidental, constatada a avidez de uma plenitude concretizada, realizada no apocalipse.

O eu é o Um que não é dominado, que sabe isso por meio do trabalho do outro; o outro é o um que carrega o futuro, que sabe isso por meio da experiência da dominação, a qual desmente a autonomia do eu. Ser o Um é ser autónomo, ser poderoso, ser Deus; mas ser o Um é ser uma ilusão e, assim, estar envolvido numa dialéctica de apocalipse com o outro. Por outro lado, ser o outro é ser múltiplo, sem fronteira clara, borrado, insubstancial. Um é muito pouco, mas dois (o outro), é demasiado. (Haraway, 2000;91).

Dos escritos de Asimov depreende-se a procura da automação configurada ideologicamente às suas fronteiras, estabelecidas pela segurança e certeza de diferenciação do humano e de outras «figuras». Pretende-se então uma categoria analítica essencial, que permita o reativo no

autômato como resultado das vontades da sua criação. Da película de Proyas depreende-se o cruzamento de algumas dessas fronteiras, permitindo o inicialmente ficcional tornar-se perturbador, ao mesmo tempo criador de um fascínio navegante pela ambiguidade. Ao cinema pós-moderno é permitida então a construção de narrativas exploratórias, operando deslocamentos na representação do sujeito cada vez menos cartesiano. O mais perturbador não será o diferencial existente entre representações e o humano, mas precisamente a proximidade e o semelhante parametrizado. Ilusória redundância, o filme começa com uma anunciação das leis de Asimov, próximo de um extenso subtítulo.

A partir das noções desenvolvidas pela cibernética, passou-se a referir a existência de corpos cyborgs, formas pós-humanas ou pós-orgânicas, que ajudam a colocar em evidência representações que vêm atuando na dissipação das fronteiras entre o que até então era definido como natural ou como artificial, colocando, ao mesmo tempo, sob suspeita alguns binarismos modernos tais como homem/máquina, biológico/tecnológico e natureza/cultura. (Bicca, 2010;163).

Comparações entre a coleção de contos de Asimov e o filme de 2004 podem ser feitas, mas há uma «pequena» lista de divergências. A exploração extraída no filme sobre a influência e os limites da inteligência artificial contrasta fortemente com as histórias de Asimov sobre os benefícios da robótica e da ciência. A maior divergência do trabalho de Asimov é a atitude geral para com a robótica e a ciência representadas no filme. Aspectos positivos como o programa «Cibernética» que salvou a vida de Spooner, e da aprendizagem e humanização de Sonny, representam algumas das ideias defendidas por Asimov. No entanto, enquanto vemos alguns elementos da utilidade da robótica e da ciência na adaptação, na mesma encontramos robots hostis que tentam dominar o mundo. A natureza hostil de NS-5 e os planos secretos de VIKI contradizem diretamente a mensagem Asimov pró-robot.

Chicago, 2035. A megapolis parece, à primeira vista, apresentar um certo distanciamento das mitológicas cibercidades da F. C. cinematográfica. Mantém estéticas e existências consumistas e sociais de finais do Séc. XX e início do XXI. Os objetos e marcas de consumo são por vezes despidoradamente publicitados. A hipnose de Spooner por um modelo de ténis ou por uma arcaica forma de locomoção, mistura o capitalismo tardio de Jameson com o futurismo de uma marca de automóveis. Esse quotidiano social, no entanto, assistiu à introdução de autômatos, os quais promovem um lato possibilativo de interação social. O robot torna-se instrumento de mediação social. Inicialmente instrumentos às mãos dos homens, com a sua evolução, os robots não só apresentam benefício, como também prejuízo. O social não estava preparado para novas relações desenvolvidas por novos autômatos. A

sociedade pós-moderna apresenta-se como palco da inovação tecnológica. Anúncios publicitários promovem a venda de robots, qual deslumbrante vantagem para o potencial comprador. Mas esta poderá ser uma tese de neutralidade tecnológica, podendo não se sustentar devido ao possível totalitarismo da técnica e da ciência no domínio do social. Segundo Marcuse (1969), "A tecnologia não pode, como tal, ser isolada do uso que lhe é dado; a sociedade tecnológica é um sistema de dominação que já opera no conceito e na elaboração de técnicas".

A acidez demonstrada pelo detective Spooner em relação à máquina, e a sua forma de vestir e viver, reportam à memória um cliché histórico do cinema. Detentor de uma inabalável ontologia, situa-nos nos gangsters dos anos 30 (estamos em Chicago), em vão parece procurar a memória «clássica» de Bogart, alimenta-se de Constantine em *Alphaville* (1965), ou pretende reavivar um Harrison Ford de *Blade Runner* (1982). O filme enquanto género será de F. C., será policial, será ação ou até suspense. Será sobretudo híbrido, o que poderá, entre outras causas, comprometê-lo com o pós-moderno. Parece contudo, que Spooner necessita de evidenciar, por vezes, um falso conflito homem vs. máquina, transformando o tecnológico em fetiche. Esta personagem, ironicamente híbrida, vivencia a constância de um episódio traumático passado. O filme dificilmente fornece modelos de conduta, apesar da inegável tentativa. Nunca qualquer robot tinha cometido qualquer crime, o que veio a ser provado. A camuflagem de retóricas maniqueístas avisa-nos para a necessária recusa de tecnofobias, assim como de tecnoidolatrias. A indústria capitalista, representada pela USR Robotics, apresenta como parangona a proporção de um robot para cada cinco humanos.

Se a ciência deve ser confiada ao julgamento da sociedade de maneira democrática, são filmes como este que popularizam um discurso ideológico que favorece a manutenção das conquistas científicas como algo irrefreável e, muitas vezes, esses produtos comerciais não atingem todos os segmentos da sociedade, senão aqueles que podem pagar por isso. Esse discurso é popularizado, e as pessoas, ou boa parte delas, aceitam sem questionamentos essa pretensa união virtuosa entre ciência e mercado, naturalizando-a como uma questão de arbítrio em relação aos seus efeitos na sociedade. (Lima, 2009;172).

Numa fala (gravada) de Alfred Lanning, o cientista parece anunciar a possibilidade de um tipo qualquer de um *Deus ex maquina*:

- Desde os primeiros computadores que tem havido fantasmas na máquina. Segmentos de código ao acaso que se agrupam para formar protocolos inesperados. O que pode ser chamado de comportamento. Inesperados, estes radicais livres engendram questões de livre arbítrio, criatividade e até de natureza do que podíamos chamar de alma. O que acontece no cérebro de um robot quando cessa de ter utilidade?

O recurso expressivo de «fantasmas na máquina» corre o risco de se reportar a um princípio de evolução independente na inteligência das máquinas. Um robot poderá, dependendo da sua lógica, apresentar um qualquer manifesto evolucionista. Constatamos assim o receio da imprevisibilidade não dominadora da ciência, e lembramo-nos de teorizações de Lipovetsky (2005), sobre a hipermodernidade. Não se encontra afastada a possibilidade de os sistemas robóticos alcançarem autonomias, geradas nas linguagens da própria submissão, o que nos afasta desde logo de Asimov. Esses fantasmas terão levado Viki a um nível de automação independente preocupante. Enquanto cérebro positrónico, apresenta certas analogias com a pretensão de A. Clarke e os monólitos, bem como o HAL 9000 vítima de uma lobotomia. Ilusório dogma da perfeição, Viki assume a existência de um paradoxo próprio no entendimento do humano, a insistência pela liberdade em confronto com o trajeto de perdição. Subtil ironia, a máquina externa ao entendimento de liberdade, ter constatado o trémulo futuro do humano. Se o maquínico se pode desenvolver através da própria programação, assistimos de imediato a implicações do foro filosófico, resultantes da cavalgante pesquisa pós-moderna no campo da inteligência artificial. Nessa constatação, florescem questões de cariz antropológico, suportadas na dúvida da existência de algo essencialmente humano, na incerta possibilidade de uma máquina deter um cogito exclusivamente humano. No fundo, o que virá a diferenciar o exclusivamente humano da máquina potencial. Para Spooner, “*essas coisas são apenas luzes e mecanismos*”. Sobre robots construírem outros robots, comenta o mesmo: “*mas que estúpido*”.

Reservar a qualidade de figuras àquelas que atualmente estão vivas, recusá-la àquelas que se apagaram, não passa de uma convenção terminológica... É verdade que ela possui o mérito de nos lembrar a importância que há em situar na história, para as figurações que se tornaram habituais, o momento um pouco preciso da sua intervenção ativa e de não o confundir com a continuação do assunto. Mas uma vez devidamente distinguidos os dois casos, permanecemos perante aquilo que nos parece como o fundo do problema, e a distinção, doravante, já pouco nos ajuda, sobretudo se virmos nela um convite a estabelecer uma parede estanque entre figuras em exercício e figuras defuntas. (Metz, 1980;156,157).

Temos assim, mais uma vez, a figura do cientista criador. Criador da dicotomia entre corpo e mente. Cogitamos na forma em que as manifestações corporais e mentais são extraídas de uma substância única. O objeto constituinte da mente humana é o corpo, sendo aquela a ideia da corporalidade. Denotada correlação funcional entre os dois referenciais, em que se considera que o corpo é o objeto formativo da imagem, apresentando-se a mente como a inerente imagem do corpo. Constatada implicação da não existência de um sem o outro. Nas palavras de Paul Valéry: “*É preciso juntar a esta propriedade uma outra que nós possuímos,*

*a de nos dividirmos contra nós mesmos, a nossa faculdade de produzir um antagonismo interior. Temos a alma oponível “.* (in Miranda, 2008;112,113).

Na consideração de não ter origens sociais, a classe robótica de Sonny torna-se um produto biônico, cuja experimentação baseada na eugenia econômica, libertou a fusão da tecnologia e da biologia, na forma pós-histórica da vontade virtual. Mutações constatadas no instante da aquisição orgânica pela tecnologia, convertendo-se numa espécie viva, a classe tecnológica assume ser um produto da lógica combinatória. Esta classe ultrapassa assim as fronteiras da nação estado, podendo encontrar fraternidades através do interface cibernético e na carne como valor pós-humano. Numa reflexão sobre projeções futuras do humano, deparamos um mundo em que o diferencial homem-máquina se apresenta ténue, e onde a alma e o chip de silício se unificam. Somos transportados para um imaginário de F. C., mas este é o século XXI. Kurzweil, pioneiro nos sistemas de Inteligência Artificial e conhecido como Cybernostradamus, pelas suas profecias reportadas ao futuro da ciência e da humanidade, imaginava um milénio extraordinário, em que a ligação do sensorio com a inteligência artificial irá alterar a nossa vivência. Para Kurzweil (2007), a fronteira entre humanos e computadores será tão transparente que, quando as máquinas mensurarem algo como «estamos conscientes», não se apresentarão motivos para duvidar delas. Afirma que antes do final do século XXI, o ser humano não será a entidade mais inteligente ou capaz neste planeta. Estamos sempre dominados por expectativas, afinal.

*I, Robot* apresenta ainda modificações corpóreas possibilitadas pela biotecnologia e pela realidade virtual, configurando um corpo híbrido, desterritorializado, colocando na atualidade as discussões sobre o corpo e os pretensos limites da nossa corporeidade. O entendimento da não dissociação de corpo e cultura, acontece no momento em que entendemos que a cultura é coautora. Modifica o corpo com base nos acordos estabelecidos entre corpo e ambiente em suas interconexões, passando a ser entendida como um mecanismo processual de acesso estratégico e informacional, cuja função é a sobrevivência. Desta fusão, releva-se o hibridismo de um organismo protético ciber, propondo uma forma de relação ou continuidade eletromagnética entre o humano e o espaço da máquina. É o que similarmente ocorre com a captação de movimentos e descodificação posterior dos mesmos, em programas e software, a fim de serem manipulados de forma infinita.

Trata-se de realojar corpos e imagens em novos horizontes geográficos, mas ainda dentro do esquadramento político de outrora. O paradoxo está na ambígua potência de liberdade e de controle, faces dos mesmos mecanismos

contemporâneos: fluidez e dispersão da fronteira, ao mesmo tempo que, como Deleuze percebeu, o controle modular, diferentes das modernas e modelares disciplinas descritas por Foucault, impele os indivíduos a uma maior regulamentação de si, sob o tema da “ formação permanente “ e do gerenciamento das possibilidades. (Kunigami, 2010;3).

Ter uma alma disponível apresenta-se fundamental para o humano. Mas ela não cria necessariamente o nosso sistema de ética. Proyas sugere essa ética como uma construção do nosso cérebro, e dado que os robots também se apresentam como detentores de ética (as três leis), claramente algo mais será necessário para se ser um verdadeiro cidadão da humanidade. O compromisso isolado das ações éticas apresenta-se determinista para o humano. Sonny intenta o papel de pedagogo a toda a raça humana, no princípio de que a ética deve ser orientadora do social. Mas deparamos também que a sua ausência poderá ser mais prejudicial do que permitir que a mesma deontológica ética seja definidora de toda e qualquer ação. Ocasionalmente, as relações imediatas têm preferência sobre a consciência global. Sem conexões interpessoais, os seres humanos não poderiam ser identificados por esse nome. O filme corre o risco dessa particularidade, dado que no decorrer do mesmo Sonny manifesta duas interrogativas e constatações ontológicas: “*o que sou eu?*” e “*basicamente nunca estive vivo*”.

Jean Cocteau disse um dia (s.d.): “*À História prefiro a mitologia. A História parte da verdade e ruma em direção à mentira; a mitologia parte da mentira e se aproxima da verdade*”. Assim como os mitos, os contos de fadas falam de uma realidade individual e coletiva que faz parte da nossa vida quotidiana, como uma das formas do existir humano. Se em *A. I.* tivemos a onnipresença de Pinóquio, em *I, Robot* deparamo-nos com Hansel e Gretel. Poderá não ser uma obra infanto-juvenil tão inócua e desprovida de entendimento no filme como o veio a acusar Spooner. Personagens e acontecimentos inseridos nos contos poderão explicar conflitos internos, fornecendo pistas resolutivas e caminhos indiciadores da elevação humana. Hansel e Gretel apresenta-se como testamental e resolutivo indicador de perigos e consequências por parte de Alfred Lanning. O desprovido lar paterno dá lugar à floresta do desconhecimento, onde a mal intencionada bruxa alimenta as suas ações através da ilusão atrativa. Premonição do combate com a nova gama de robots, ordenados pela reguladora Viki. Com a supressão opositora, podemos voltar à já conseguida estabilidade do lar, com riquezas acrescidas. Claramente nos suportaremos num plano metafórico.

A aproximação entre humanos e máquinas procedida neste filme, portanto, não apenas contempla aspectos corporais, mas também habilidades tais como a de tomar decisões, em função de um sentimento, o temor. A semelhança da forma e

das funções do corpo dos robots com os humanos é representada neste filme como uma forma de facilitar a interacção entre humanos e máquinas e, também, como um recurso de design para um produto que tem como função executar tarefas anteriormente realizadas por seres humanos. De qualquer forma, tal representação é configurada como perturbadora por dificultar a identificação precisa de humanos e robots. (Bicca, 2010;168).

Numa fala do Chefe da Polícia: *“Bom, acho que vamos ter saudades dos bons velhos tempos, em que as pessoas eram mortas por outras pessoas”*.

## Conclusões

Jameson (1995), coloca a história do cinema, de cronologia recente, decorrente da lógica histórica de três estágios fundamentais da cultura secular burguesa ou capitalista como um todo. Para o mesmo, realismo, modernismo e pós-modernismo, não deverão ser entendidos apenas segundo as descrições estilísticas das quais derivam. O cinema não se encontra então obrigado à coincidência de temporalidades com outras artes, assim como com o próprio paradigma dos três estágios. Parece, todavia, que essas três fases historizam o cinema, suportadas na argumentação de analogias de percurso. Entendemos então a necessidade de comprometer o análogo com o produtivo, e não tanto com percursos temporais. A tríade realismo, modernismo e pós-modernismo será basicamente dialética, manifestando-se pelos compromissos económicos e sociais, afastados cronologicamente. O paradigma apresentado provoca a problematização do pós-estruturalismo, gerenciador da autoconsciência enquanto referencial da forma, parametrizada em dois momentos essenciais. Por um lado, uma autoconsciência modernista e formalizada, sorvedora de abstrações de um anterior realismo, e por outro, comprometida com a culturalidade pós-moderna, também acusada de saques ao *antiquitas*, de onde define a sua credibilidade. O cinema, herdeiro e também tutor de técnicas e linguagens, assume o postulado pós-moderno, conjunção e requisição de formas e conteúdos.

O produto fílmico apresenta-se disponível para dissecação de códigos na contemporaneidade, onde o domínio do abstrato afasta-se do moderno, procurando um espaço globalizante. Sujeita-se a aceitações realistas ou estilizadas, reflexo da fragmentação tácita e integrante do identitário de um novo sujeito. Os limites da linguagem cruzam-se com o empolgamento de intensidades. O simbolismo codificante, de intrínseca ossatura, parece assim impedir qualquer tipo de hegemonia discursiva. O alterativo formador de um novo cinema é encontrado também no evolutivo tecnológico, com a sua materialização de significantes. Se não determinista, será pelo menos um fator presente e contextual. O autónomo e genuíno significante material sentencia as trémulas autonomias do filme modernista, colocando-nos na plena pós-modernidade. Esta é uma sentença definitiva do pós-moderno. A cultura imagética

vem a penar com a própria obsessão da especialização, acompanhando vertentes estilísticas modernistas num certo esvaziar de sentido em relação à dominação do texto e da linguagem.

É-nos devido um certo recato na interpretação do prefixo «pós». Entendido como sucessor de algo anterior, numa lógica cronológica e substitutiva, encontra no cinema um caráter reativo ao seu dúbio e talvez hermético entendimento. Características conotadas com o clássico, com o moderno e com o pós-moderno, podem ser encontradas nas diversas idades da história fílmica. Mas o cinema pós-moderno exige ecletismo e alusão. Características ecléticas permitem figuras de estilo extraídas de diferentes géneros, provocando uma ludicidade transparecida em alusões, citações e pastiches. O filme pós-moderno transforma-se na consciência do vindouro, mas afastando-se da consciência da modernidade, pela não necessidade de conclusão. Procura a imersão, propiciadora de estímulos psicofisiológicos no espetador, diferente interatividade, modificadora do clássico dispositivo. A autoreflexividade do imaginário pós-moderno pode ter estado armadilhada. Ao considerarmos Baudrillard e o híper-real como universo de signos usurpadores do real, suportado no imagético enquanto referencial, denotamos que o que não tem imagem não existe. Este parece, no extremo, ser o fim do cinema, o fim da história. A catástrofe não deixa de ser sedutora, mas parece atribuída a outros média. A atividade cinematográfica deparou-se assim defronte do desafio da híper-realidade e do icónico, onde o espetador poderá estar até desligado de qualquer narrativa.

O cinema e a pós-modernidade, objetos do nosso estudo, parecem concordar com o esgotar da linearidade do progresso, acrescentando a dúvida quanto à finalidade da História. Se a modernidade transpareceu uma revolucionária lógica transgressiva, o período seguinte extremou pela quebra de processos históricos. Toma lugar o impasse da não possibilidade de travar a cavalgante revolução tecnológica e estética. Não deixa de ser um «déjà-vu». A criação cinematográfica pós-moderna deixa escapar a inocência em relação ao pretenso puritanismo da forma e conteúdo, e descompromete-se do complexo de uma realidade heterogênea. A tendência para o relativismo ultrapassa a ânsia modernista de transgressão. De qualquer forma, o cinema pós-moderno não afasta redundantemente o ideal crítico da modernidade, convocando os benefícios para uma sua revitalização. Esta será uma paradoxal liberdade relativizada, uma procura de tensões produtivas entre diferenciadas tradições livremente associadas. Uma ambiguidade fundamental promove a sua distinção. A auto-referencialidade assume importância no filme pós-moderno. A imagem absorve referências de outras imagens, o filme promove requisições de outros filmes, manifestando um

reinvestimento de algum passado. Mas não utiliza formas e discursos para a dissolução geral, fugindo do mero conjunto livre de referências. O sacrifício do ideal modernista apresenta-se melancólico, podendo derivar para o esvaziar de significado. O cinema veio a resolver essa lacuna pelo assumir de riscos de empréstimos e de simulacros, pelo que o filme pós-moderno adota estratégias, tentando retirar o objeto da rutura radical com o passado, ao mesmo tempo que precisa escapar de um qualquer síndrome de exercício de estilo, dada a necessidade de se distanciar formalmente do indissociável pastiche.

O cinema das últimas décadas é gerado por um contexto industrial diferenciado da «era clássica». Deparamos com autores comprometidos com a unicidade, substituidora do contrato temporal com os estúdios. A pós-modernidade apresenta-se com mudanças na produção, novos modos de construir o cinema. Advento de nova narrativa, pelo enfraquecimento da anterior, decorrente do alterado *mainstream*. A literatura, gigantesca fonte para o cinema (a F. C. sempre o provou), encontra a sua transição em manifestos apologicamente emotivos, mas acusando uma certa opacidade. A obra pós-moderna também emerge assim de uma pretensão industrial, acusada no desejo do filme para a globalidade, correndo o risco de perder significado para essa mesma globalidade, decorrente de ambiguidades narrativas, ao serviço de conglomerados e evitando partilhas opinativas. Uma abordagem analítica de histórias contadas, fraturadas ou polissémicas, apresenta como resultado a existência de elementos diferenciados da vivência pós-moderna. Extraímos a imbricação do real com o virtual, da miscigenação corpórea monotrópica, eletrónica e (ou) robótica, o incentivo da desorientação e da esquizofrenia pelo controle corporativo. Realmente, um filme pode ser pós-moderno na origem, na temática e nas possibilidades narrativas. Este é um ponto de aturado entendimento. Será necessário evitar o radicalismo de usar a alteração narrativa como redutora para as alegações da pós-modernidade. Constituintes do filme pós-moderno não deixam de ser caracterizantes para décadas de produção, de onde encontraríamos algo como marketing de massas, atoleiros morais, o *film noir* ou desordem utópica, anteriores à Segunda Guerra Mundial. O horror, o crime, a F. C., o imoral e o insano diversas vezes foram narrados de forma intrigante. Constatamos também a exibição de obras europeias e asiáticas em salas de cinema americanas, externas aos modismos hollyodescos. Esses filmes ajudavam o público consumidor no questionamento do real diegético e alucinativo. Mesmo na mistura do real com o alucinatório, o convencional hegemónico mantém o cogito na consciência do cinema-narração. O mesmo convencional insistido por alguns cineastas em novas formas. E o espetador continua a promover a identificação com o personagem. Assim, o cinema da

contemporaneidade pode não ser, por vezes, pós-clássico na sua forma narrativa, sem que com isso deixe de se preocupar com elementos da pós-modernidade enquanto temas.

Foi dado certo privilégio à F. C.. A mesma demonstrou a criação de personagens necessárias para o confronto com os mundos distópicos do cinema contemporâneo, mundos nos quais poderosas forças governam pela imensa tecnologia e imagináveis subversões. Acrescenta o consumismo de renovação urbana, onde a linguagem surrealista do pós-moderno sugere uma estética de certa irrealdade cyborg. Extraímos elementos essenciais, como o entendimento limitado da figura de «herói», da constante violação corpórea e a impossibilidade do agir lógico. Inebriados pelo passado, os personagens não podem confiar nos próprios sentidos. Demonstrando uma sólida tensão psíquica, os filmes F. C. tornam-se capazes de lúgubre confusão. Alguns movimentos de câmara passam a ser virtuais, aproveitamento do possibilativo eletrónico em espaços reais, mais uma vez a fantasia e a realidade. Efeitos de edição permitem ao espetador participar na desorientação de lugares e personagens. O humano pós-moderno oferece o corpo e penetra em outros, reivindicando uma genérica perversidade adversa ao mundano. Na F. C., o doméstico demonstra ser um falso set-up. A violação corpórea do herói parece tão inevitável quanto a mortificação do «vilão». Tucherman (2003), apresenta na F. C. aquilo que considera como conexões intempestivas. A cultura e a natureza, o humano e o não humano, o corpo e o espírito, o real e o simulado, vividos pela modernidade como jogos de oposição, próximo dos limites e das transgressões possíveis, encontram-se no pós irremediavelmente no domínio da imbricação, onde segundo a autora a tecnologia manifesta uma dupla presença: condição de possibilidade e agente de passagem para um novo contexto. Tanto *2001* como *A. I.*, ou ainda *I, Robot*, em alguns aspectos evitam celebrar a vitória da técnica, manifestando o receio da mesma escapar ao domínio do humano. Isto aproxima-nos da hipermodernidade. Necessitamos do paralelismo existente entre o hibridismo da F. C. e o concetual filosófico do Séc XX. Encontram a sua semelhança ao não poderem escapar aos riscos do pensamento criativo. O filme pós-moderno indica que a superior validade da F. C. não será a ciência, nem sequer a ficção, mas a hipótese filosófica da nossa própria natureza, aliada à especulação social.

A F. C. explora o tema da identidade coletiva, curiosamente contrariado no especulativo pós-humanista pela constatação do esvaziar distópico, gerando um discurso paradoxal defensor do sujeito individual, crente na apropriação da identidade por algum tipo de união mística. O individualismo tem então que se apresentar consensual com a utopia comunicacional. O pós-

humano pretende atualizar o sonho da união mística absoluta, renegando o diferencial sujeito-objeto. Mas a comunicação não existe sem diferenciais e distanciamentos. Assim, arriscamos o considerando de que a comunicação total não se tornaria em algo mais do que o fim da própria comunicação. A hipermediação seria o carrasco de qualquer média. Para a F. C., e segundo Felinto (2006), o futuro pós-humano apresenta-se como um território platónico propenso à inatividade e à imaterialidade.

Um inusitado aspeto assume foros de estranheza no cinema pós-moderno. Um filme pode derivar para uma reflexão sobre ele mesmo, ou sobre o próprio cinema, criando uma metalinguagem. Esta, estilhaça a ilusão ficcional e coloca o espetador na encenação. Tudo não passa de um filme condutor de emoções. Afinal, questionamos valores sem nada para troca. Parece paradoxal, quando já temos constatada a anulação das metanarrativas de Lyotard, desprovidas de impacto social. O cinema assume então o papel de valorizador psicanalítico, enquanto instrumento explicativo. A arte pode estar desculpada na regra de não existirem regras. De qualquer forma, a introspeção esteve sempre presente no fenómeno cinemático. O questionamento da própria identidade atravessa qualquer temporalidade, o que não define exactamente essa metalinguagem. Parece sobretudo insistir na sua procura.

Ao abordar uma concetualização para o cinema pós-moderno, ela terá que demonstrar dependência e interesse estratégicos, cujo sentido se compromete a questionamentos sociopolíticos, dado que os critérios não serão exclusivamente estéticos. O entendimento reside na necessidade de se proceder a uma radicalização apontada ao interrogativo moderno de especificidades artísticas. Se o cinema acusou testamentos da própria história, torna-se ele mesmo alusivo, apesar de não ser um fator redundante. Ao mesmo tempo, afasta-se de eurocentrismos, ocidentalismos ou hollywoodismos, englobando-se na ciberculturalidade, por diferentes momentos de configuração geopolítica. O que terá então estado sobre a mesa, terá sido não tanto a descrição de um novo período, mas talvez o esforço de indicar elementos modernistas em crise, cuja manipulação terá tido lugar na pós-modernidade a caminho de uma outra época. Lipovetsky e Charles (2004), apresentam a hipermodernidade. Relutantemente, o pós-moderno insiste no adiamento do seu ocaso, procura na farmacologia da própria hermenêutica o combate ao constatado declínio. Não resistimos a alguns questionamentos de Lurdes Macedo.

As ciências sociais, nomeadamente a sociologia e a antropologia, dizem-nos que todas as sociedades produzem culturas. Mas será esta relação unilateral? Não estaremos antes perante uma relação dialéctica na qual as culturas produzem

também sociedades? Em que medida a cultura do nosso tempo será determinante na construção do futuro? Com o cinema, a cultura contemporânea encontrou, como em nenhum outro tempo da História, meios para dar corpo à sua dimensão simbólica: num mesmo espectáculo foi possível conjugar a narrativa, o gesto e a imagem. (Macedo, 2004;25).

Diferentes deificações e simbologias foram sendo transparecidas. De um Empire State Building em *King Kong* (1933), passando por um Mount Rushmore em *North by Northwest* (1959), até à Tyrell Corporation de *Blade Runner* (1982). Das inovações técnicas de *The Birth of a Nation* (1915), passando pelo plano-sequência de *Touch of Evil* (1958), até à virtualidade pura. Do «kibutz» de *Our Daily Bread* (1934) à eugenia de *Gattaca* (1997), o cinema veio a demonstrar uma certa imunidade a processos de subversão radical manifestados por outras artes durante o Séc. XX, pois apesar de tudo, continua na senda dos grandes recitais místicos, absorvendo o social tecnológico, onde o imaginário reforça a importância de conceito, aceitando correlações como mito, metáfora ou fantasia. A expectativa e a representação também se tornam ciberculturais, geradas pelo paradigma digital. Mas a inteligência coletiva em alguns filmes de F. C. pode ser mais uma metáfora do que uma teoria com pretensões críticas e científicas. Será isto uma necessária colocação das mesmas pretensões segundo um cenário cultural integrativo. O pós-moderno reavivou-nos alguns considerandos de Tarde (1999), o qual colocava qualquer organização ou grupo social compostos por diferentes níveis de coexistência e de contradição. Nenhuma sociedade será então homogênea.

Vão sendo discutidas as transformações que o digital provocou, provoca e provocará no cinema, essencialmente nas projetadas consequências estéticas e mercadológicas. De imediato, duas frações se constituem. Uma renitência aponta a necessária fuga desse possibilativo, arauto do ocaso, enquanto para outros, esta é a anunciação de uma nova era, democrática e novamente autoral. O cinema digital não terá retorno, irá ser transformado ou identificado em algo, de momento ainda nebuloso. Integrou-se no pós-moderno, mas este não teve tempo para o batizar. Denotamos uma superposição de cenários, esperando a constatação de análoga rutura, de acomodação ou metamorfose. O cinema sempre apresentou cambiantes em diferentes épocas, mas irá redundantemente ser alimentado pelo digital. Ainda não atingimos o entendimento de futuros significantes ou vindouras semânticas, ou até da possibilidade de uma nova linguagem. A indústria cultural tem tendência para a indestrutibilidade. Parece-nos que a atividade fílmica também, até por ser a única arte da qual temos registado o nascimento. Aliás, o cinema já nasceu moderno, o que o emancipou em relação a origens místicas ou religiosas, enquanto arte. A pós-modernidade demonstrou a sua

constante auto-invenção, assim como ser a técnica que inventa a arte, e não tanto a arte que cria a técnica. A cronologia enfatiza o carácter moderno da invenção.

Com o pós-moderno, o cinema resolveu o problema da exclusão de convencionais estereótipos, tematizantes. O celibato, a homossexualidade, os marginais, a deficiência, as raças, o desmembramento da unidade familiar, os estilos de vida mais heterogéneos, todos fazem parte de uma abordagem transparente. Promoveu a pluralidade e a globalidade, ao mesmo tempo que a fragmentação e a multiculturalidade.

Mas o «pós» transformou-se em «pré». Já com um certo distanciamento em relação a Jameson, Lipovetsky e Serroy (2007), apontam a história do cinema marcada em quatro momentos da modernidade: primário, clássico, modernista e hipermodernista. O pós-moderno parece-nos assim ter sido placentário e incubador da necessária transição da modernidade para a hipermodernidade, o que poderá criar algum gelatinoso entendimento de períodos, dado que o cinema nasceu e continua moderno. E nesta fase de aprendizagem de uma nova era, o que se espera para a atividade cinematográfica? Desde os anos 80 do século passado, o hipercinema vem disseminando o seu olhar em todos os aspectos vivenciais. Vem criando a própria ontologia de modernidade pela massificação, democratização e mercantilismo. As estruturas narrativas abraçam a complexidade e a heterogeneidade. Vem encurtando distâncias entre o recetor e a imagem, sem perder a representação ilusionista. O vídeo-clip torna-se expressão de uma lógica híper, pelo excesso visual e múltiplo. O hipercinema parece sequioso do obscuro, do violento e do desregulado. Transborda de oximoros: simplicidade e complexidade, imediatismo e distanciação, falso e verdadeiro, fictício e autêntico. A publicidade e o marketing exigem um papel condicionante da indústria. A imagem torna-se excessiva, hiperbólica, desregulada e auto-referenciada.

A pós-modernidade, enquanto proposta, parecia querer procurar um social libertário análogo até na obra *O Deus das Moscas* (2002). Mas o romance de W. Golding progressivamente vai transparecendo a naturalidade do mal, do caótico, do utópico, do micro-distópico. Representamos um qualquer *Siddhartha* (2002), na senda do imo entendível. Nada mais a propósito, veremos a hipermodernidade. A hipermodernidade não é uma pós-modernidade. É uma modernidade onde tudo se extremiza e se torna vertiginoso, fora de limite. Daqui a uns tempos, veremos onde «arrumar» filmes como *The Tree of Life* (2011).

O cinema tornou a acusar a própria *autopoiesis*. Voltou a sustentar o mito-mágico. Demonstrou de novo a metalinguagem. Requisitou o primário, o clássico, o moderno e algo

mais na deliciosa vaidade genealógica. Usou o extremo digital e tecnológico no evidente tradicionalismo. Mais uma vez, falou de si. Só que agora, tudo foi diferente. O responsável, esse terá sido o cátedro Martin Scorsese. Objeto de culpa, o admirável e surpreendente *A invenção de Hugo Cabret* (2011). Avizinham-se novos teosofemas e teorizações...

## **Bibliografia**

### **Bibliografia impressa**

- Adorno, T & Horkheimer, M. (1985), *Dialética do Esclarecimento*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Adorno, T. & Levin, T. (2005), *Transparencies on film*. New York: New German Critique.
- Adorno, T. (2006), *Philosophy of New Music*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Aldiss, B. (2001), *Superbrinquedos duram o verão todo*. São Paulo: Editora Schwarcz.
- Anderson, P. (1999), *As origens da pós-modernidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.
- Andrew, J. (1989), *As principais teorias do cinema*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.
- Ariosto, L. (2007), *Orlando furioso*. Lisboa: Cavalo de Ferro Editores, LDA.
- Arnold, M. (1994), *Cultura e anarquia*. Lisboa: Editora Pergaminho.
- Asimov, I. (1953), *Social Science Fiction* (essay). New York: Coward-McCann.
- Aumont, J. & Marie, M. (2006), *Dicionário teórico e crítico do cinema*. Campinas, São Paulo: Papiris Editora.
- Bacon, F. (1976), *Nova Atlântida*. Lisboa: Editorial Minerva.
- Baudrillard, J. (1981), *Simulacros e simulação*. Lisboa: Relógio D'Água Editores.
- Baudrillard, J. (1985), *À sombra das maiorias silenciosas – O fim do social e o surgimento das massas*. São Paulo: Editora Brasiliense.
- Bauman, Z. (1998), *O mal-estar da Pós-Modernidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.
- Bauman, Z. (1999), *Modernidade e Ambivalência*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.
- Bazin, A. (1991), *Ensaio*. São Paulo: Editora Brasiliense.
- Benjamin, W. (2002), *Reflexões sobre o brinquedo, a criança e a educação*. Rio de Janeiro: Editora 34.
- Black, E. (2001), *IBM e o Holocausto*. Campus, Diversos.

- Borges, A. (2004), *A Bíblia em citações*. Lisboa: Editorial Notícias.
- Burch, N. (1973), *Praxis do Cinema*. Lisboa: Editorial Estampa.
- Casetti, F. (2007), *Cómo analizar un film*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Castells, M. (2001), *La galaxia internet*. Sevilla: Cultura Libre.
- Castells, M. (2009), *A sociedade em rede. (A era da informação: economia, sociedade e cultura; v.1 e v.2)*. São Paulo: Editora Paz e Terra.
- Chamisso, A. (1989), *A história maravilhosa de Peter Schlemihl*. São Paulo: Estação Liberdade.
- Charroux, R. (1998), *História desconhecida dos homens*. Lisboa: Bertrand Editora.
- Chevitarese, L. (2001), “As ‘Razões’ da Pós-modernidade”. Rio de Janeiro: In: Análogos. Anais da I SAF-PUC.
- Collodi, C. (2004), *As aventuras de Pinóquio*. Lisboa: Editora Cavalo de Ferro.
- Cunha, M. (2005), *Redes Glocais, articulação política e mobilização social na civilização mediática contemporânea*. São Paulo: P. U. C.
- Debord, G. (2003), *A Sociedade do Espectáculo*. Projeto Periferia.
- Deleuze, G. (1989), *Cinema 2, The time-image*. London: The Athlone Press.
- Deleuze, G. (1990), *Imagem-Tempo*. São Paulo: Editora Brasiliense.
- Deleuze, G. (1993), *Cinema, a imagem movimento*. São Paulo: Editora Brasiliense.
- Deleuze, G. (1995), *Cinema 1, The movement-image*. London: The Athlone Press.
- Deleuze, G. (2008), *Cinema and Philosophy*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, Parallax.
- Durkheim, É. (1977), *A divisão do trabalho social*. Lisboa: Editorial Presença.
- Eisenstein, S. (2002), *O sentido do filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- Felinto, E. (2006), *Visões perigosas: uma arque-genealogia do cyberpunk*. Porto Alegre: Sulina.
- Freud, S. (1999), *O mal-estar na civilização*. Frankfurt: Fischer.

- Golding, W. (2002), *O Deus das Moscas*. Porto: Público Comunicação Social, S.A. Coleção Mil Folhas.
- Gonzaga, L. & Luca, A. (2009), *A hora do cinema digital*. São Paulo: Imprensa Oficial.
- Granja, V. (s.d.), *Dziga Vertov*. Lisboa: Livros Horizonte.
- Gumbrecht, H. (1998), *Modernização dos Sentidos*. São Paulo: Editora 34.
- Habermas, J. (1990), *La Technique et la Science comme idéologie*. Paris: Ed. Gallimard.
- Hall, S. (1998), *Significado, representación, ideologia: Althusser e os debates posestructuralistas*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Haraway, D. & Kunzru, H. (2000), *Antropologia do Ciborgue: As vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autêntica.
- Hassan, I. (1985), *The culture of postmodernism*. Londres: Theory, Culture and Society.
- Hassan, I. (1987), *The post-modern turn : essays in postmodern theory and culture*. Ohio State UP: Columbus.
- Heidegger, M. (1989), *El Ser y el Tiempo*. México/Madrid/Buenos Aires, F. Cultura Economica.
- Hesse, H. (2002), *Siddhartha*. Porto: Público Comunicação Social, S.A. Coleção Mil Folhas.
- Hutcheon, L. (1990), *A Poetics of Postmodernism: History, Theory, Fiction..* London: Routledge.
- Jameson, F. (1989), *Ensayos sobre el posmodernismo*. Buenos Aires: PsiKolibro.
- Jameson, F. (1991), *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham: Duke University Press.
- Jameson, F. (1995), *As marcas do visível*. Rio de Janeiro: Graal.
- Jameson, F. (1996), *Teoria de la postmodernidad*. Madrid: Editorial Trotta, SA.
- Jauss, R. (1996), *Tradição literária e consciência actual da modernidade*. In *Histórias de Literatura: As novas teorias alemãs*. Org. Heidrun Krieger.. São Paulo: Ática.
- Lafontaine, C. (2004), *O Império Cibernético*. Lisboa, Instituto Piaget.
- Lagerlof, S. (2006), *A maravilhosa viagem de Nils Holgersson através da Suécia*. Lisboa: Relógio D'Água, Coleção Universos Mágicos.

- Landon, B. (1997), *Science Fiction after 1900. From the steam man to the stars*. New York: Twayne Publishers.
- Lemos, A. (2004), *Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre: Sulina.
- Lenne, G. (1985), *O cinema fantástico e as suas mitologias*. Porto: Árvore.
- Lévy, P. (1993), *As Tecnologias da Inteligência*. São Paulo: Editora 34.
- Lévy, P. (1999), *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34.
- Liotard, J-F. (1978), «L'acinéma» in *Cinéma : théorie, lectures*. Paris: Klincksieck,
- Liotard, J-F. (1991), *La condicion postmoderna*. Buenos Aires: Catedra.
- Liotard, J-F. (2001), *A condição pós-moderna*. Rio de Janeiro: José Olympio.
- Pereira, H.M. (2005), *Guerra Junqueiro: Percursos e Afinidades*. Lisboa: Roma Editora.
- Lipovetsky, G & Charles, S. (2004), *Os Tempos Hipermodernos*. São Paulo: Barcarolla.
- Lipovetsky, G. & Serroy, J. (2007), *L'écran global, Culture-médias et cinema à l'âge hypermoderne*. Paris: Ed. Seuil.
- Lipovetsky, G. & Serroy, J. (2009), *Anagrama*. Barcelona: LEG.
- Maffesoli, M. (1995), *A contemplação do mundo*. Porto Alegre: Artes e Ofícios.
- Mann, T. (2010), *Doutor Fausto*. Lisboa: Dom Quixote.
- Marcuse, H. (1969), *A ideologia da sociedade industrial*. Rio de Janeiro: Zahar Ed.
- Mattos, A. (2006), *Do cinetoscópio ao cinema digital: breve história do cinema americano*. Rio de Janeiro: Editora Rocco.
- McLuhan, M. (1964), *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix.
- McLuhan, M. (1967), *El médio es el mensaje*. New York: Bantam Books.
- Metz, C. (1980), *O significante imaginário, psicanálise e cinema*. Lisboa: Livros Horizonte.
- Miranda, J. (1994), *Analítica da Actualidade*. Lisboa: Vega.
- Miranda, J. (2008), *Corpo e imagem*. Lisboa: Vega.

- Morin, V.; Bremond, C. & Metz, C. (1973), *Cinema, estudos de semiótica*. Petrópolis: Editora Vozes.
- Nietzsche, F. (2002), *Genealogia da Moral*. São Paulo: Companhia das Letras.
- Kafka, F. (2002), *A metamorfose*. Porto: Público Comunicação Social, S.A., Coleção Mil Folhas.
- Kurzweil, R. (2007), *A era das máquinas espirituais*. São Paulo: Editora Aleph.
- Ojeda, B. (2006), *Homo Digitalis: Etnografía de la Cibercultura*. Buenos Aires: Colección Prometeo.
- Penafria, M. & Martins, Í. (2007), *Estéticas do digital*. Covilhã: U.B.I. Labcom.
- Pucci, R. (2006), *Cinema Pós-Moderno*, In *História do Cinema Mundial*. São Paulo: Papyrus Editora.
- Rocha, G. (2007), *Cinema digital: a transformação do olhar*. São Paulo: PUC.
- Sadoul, G. (1963), *História do cinema mundial*. São Paulo: Livraria Martins Editora. São Paulo: Paulos.
- Shaviro, S. (1993), *The Cinematic Body*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Shaviro, S. (2010), *Post-Cinematic Affect: On Grace Jones, Boarding Gate and Southland Tales*. Detroit: Wayne State University.
- Simmel, G. (s.d.), *Questões Fundamentais da Sociologia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor.
- Stam, R. (2000), *Pós-cinema: a teoria digital e os novos meios*. Campinas, São Paulo: Papyrus Editora.
- Tadeu, T. (2000), *Nós, ciborgues. Antropologia do ciborgue, as vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autêntica.
- Tarde, G. (1999). *La logique sociale*. Paris: Institut Synthélabo.
- Tucker, G. (s.d.). *A voyage to the Moon*. (by Joseph Atterley, pseud.). New York: Elam Bliss.
- Turelly, C. (2009), *Corpo, Corporeidades e Comunicação: Pressupostos e Proposições na Cibercultura*. Paraná: Universidade Tuiuti do Paraná.
- Vattimo, G. (1996), *O fim da modernidade*. Rio de Janeiro: Martins Fontes.
- Wells, H.G. (2006), *A guerra dos mundos*. Lisboa: Verbo. Coleção Vício da Leitura.

Wiener, N. (1970), *Cibernética ou controle e comunicação no animal e na máquina*. São Paulo: Polígono; Edusp.

Wilde, O. (2003), *O retrato de Dorian Gray*. Porto: Público Comunicação Social, SA. Coleção Mil Folhas.

Zizek, S. (2006), *Órgãos sin cuerpo. Sobre Deleuze y consecuencias*. Valência: Pre-Textos.

## Webgrafia

Anderson, H. C. (2010), *Hansel e Gretel*. Disponível em: <http://www.slideshare.net/Alvesana/conto-hanselgretel>, acessado Mar. 2012.

Andrade, M. (s.d.), *A odisseia musical de 2001: a space odyssey*. Disponível em: <http://macd.paginas.sapo.pt/2001/2001.html>, acessado Jan. 2012.

Arnold, M. (1865), *Essays in criticism*. Disponível em: <http://archive.org/details/essaysbymatthewa00arnorich>, acessado Jan. 2012.

Asimov, I. (1969), *Eu, Robô*. Disponível em: [http://e.livros.clube-de-leituras.pt/upload/e\\_livros/clle000024.pdf](http://e.livros.clube-de-leituras.pt/upload/e_livros/clle000024.pdf), acessado Jan.2012.

Baudelaire, C. (s.d.), *As flores do mal*. Disponível em: <http://pt.scribd.com/doc/53611283/Charles-Baudelaire-As-Flores-Do-Mal-Rev-PDF>, acessado Set. 2011.

Bauman, Z. (1997), *Ética Pós Moderna*. Disponível em: <http://pt.scribd.com/doc/49625288/Zygmunt-Bauman-Etica-Pos-Moderna>, acessado Fev. 2010.

Bicca, A. (2010), *Os filmes de ficção científica nos ensinando a viver em uma civilização cibernética*. Tese de Doutorado apresentada à Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Disponível em: <http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/24813>, acessado Jun. 2011.

Bush, V. (1994), *As we may think*. Disponível em: <http://web.mit.edu/STS.035/www/PDFs/think.pdf>, acessado Set. 2010.

Caires, C. (2007), *Da narrativa fílmica interativa. Carrossel e Transparências: dois projetos experimentais*. Disponível em:

<http://repositorio.ucp.pt/bitstream/10400.14/5268/3/Da%20narrativa%20f%C3%ADmica%20interactivaV1.PDF>, acessado Mar. 2011.

Calazans, F. (2001), *O Poder e os Efeitos da Realidade Virtual: O Solipsismo de Silício*. Disponível em: [www.terra.com.br/virtualbooks](http://www.terra.com.br/virtualbooks), acessado Jan. 2011.

Capek, K. (2003), *R.U.R.* Disponível em: <http://www.processtext.com/abclit.html>, acessado Set.2010.

Ciment, M. (1982), *Kubrick & the Fantastic* (entrevista a S. Kubrick). Disponível em: <http://www.visual-memory.co.uk/amk/doc/0005.html>, acessado Jan. 2012.

Clarke, A. (1951), *The sentinel*. Disponível em: <http://econtent.typepad.com/TheSentinel.pdf>, acessado Fev. 2012.

Clarke, A. (1982), *2001 Odisseia no Espaço*. Disponível em: [www.LivrosGratis.net](http://www.LivrosGratis.net), acessado Jan. 2012.

Clarke, A. (2007), *A alvorada de Hal*. Entrevista a David Stork. Disponível em: <http://capacitorfantastico.blogspot.pt/2008/04/alvorada-de-hal-entrevista-com-arthur.html>, acessado Jan. 2012.

Clynes, M. & Kline, N. (1960), *Cyborgs and space*. Disponível em: <http://pt.scribd.com/doc/2962194/Cyborgs-and-Space-Clynes-Kline>, acessado Fev. 2011.

Cocteau, J. (s.d.), in *Blog frazz – Frases de Jean Cocteau*. Disponível em: [http://www.frazz.com.br/index.aspx?frase=Jean\\_Cocteau%C3%80\\_Hist%C3%B3ria\\_prefiro\\_a-50706](http://www.frazz.com.br/index.aspx?frase=Jean_Cocteau%C3%80_Hist%C3%B3ria_prefiro_a-50706), acessado Fev. 2012.

Descartes, R. (s.d.), *Discurso do método*. Disponível em: [http://www.4shared.com/office/rfKYYhOR/Descartes\\_Renn\\_Discurso\\_do\\_mto.html](http://www.4shared.com/office/rfKYYhOR/Descartes_Renn_Discurso_do_mto.html), acessado Jan. 2011.

Descartes, R. (1997), *Princípios de filosofia*. Analytica. Disponível em: <http://pt.scribd.com/doc/49190180/DESCARTES-principios-da-filosofia-traducao-parte-01>, acessado Out. 2011.

Diderot, D. (1779), *Encyclopédie, ou, Dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers*. Disponível em: <http://archive.org/details/encyclopedieoudi00conggooq>, acessado Dez. 2012.

- Ésquilo. (2005), *Prometeu acorrentado*. Disponível em: [http://www.4shared.com/office/zumVKmX8/squilo\\_prometeu\\_acorrentado\\_co.html](http://www.4shared.com/office/zumVKmX8/squilo_prometeu_acorrentado_co.html), acessado Out. 2010.
- Felinto, E. (2006), *Cibercultura e Pós-Humanismo como Temas Comunicacionais*. Disponível em: [http://www.compos.org.br/data/biblioteca\\_763.pdf](http://www.compos.org.br/data/biblioteca_763.pdf), acessado Fev. 2011.
- Filho, W. & Sousa, M. (s.d.), *McLuhan, Deleuze e a linguagem do cinema: A imagem (ou o meio) como devir sensorial da arte e da técnica*. Disponível em: [www.bocc.ubi.pt](http://www.bocc.ubi.pt), acessado Fev. 2011.
- Flaubert, G. (1913), *Dictionnaire des idées reçues*. Disponível em: [http://www.ebooksgratuits.com/pdf/flaubert\\_dictionnaire\\_des\\_idees\\_recues.pdf](http://www.ebooksgratuits.com/pdf/flaubert_dictionnaire_des_idees_recues.pdf), acessado Jan. 2012.
- Foucault, M. (s/d), *Nietzsche, Freud, Marx*. Disponível em: <http://baixarbonslivros.blogspot.pt/2010/11/nietzsche-freud-marx.html>, acessado Dez. 2011.
- Galilei, G. (s.d.), in *Frases de Galileu Galilei*. Disponível em: <http://www.mundodasmensagens.com/frases-galileu-galilei/>, acessado Jan. 2012.
- Guerreiro, A. (1995), *Exposições Universais, Paris 1900*. Instituto Camões. Disponível em: [http://cvc.instituto-camoes.pt/conhecer/biblioteca-digital-camoes/cat\\_view/33arquitectura.html?start=20](http://cvc.instituto-camoes.pt/conhecer/biblioteca-digital-camoes/cat_view/33arquitectura.html?start=20), acessado Dez.2011.
- Harris, B. (1690), *Publick Occurrences Both Forreign and Domestick*. Disponível em: <http://raglinen.com/2010/01/30/benjamin-harris-and-his-publick-occurrences/>, acessado Set. 2010.
- Hegel, G. W. F. (1989), *Estética I*. Disponível em: <http://pt.scribd.com/doc/90544230/Hegel-G-W-F-Estetica-vol-I-1835%E2%80%93931838-ed-Peninsula-1989>, acessado Dez. 2011.
- Hoffmann, E. (s.d.), *A história do reflexo perdido*. Disponível em: [http://www.gargantadaserpente.com/coral/contos/et\\_reflexo.shtml](http://www.gargantadaserpente.com/coral/contos/et_reflexo.shtml), acessado Fev. 2012.
- Hryniewicz, S. (2009), *A filosofia e o paradigma ético da actualidade: dos paradigmas tradicionais à pós-modernidade*. Disponível em: <http://www.revistaidea.com.br/clip-n/Arquivos/3.pdf>, acessado Mar. 2011.
- Lima, L. (2007), *Considerações sobre filosofia da tecnologia*. 1ª Conferência Brasileira de Comunicação e Tecnologias Digitais da UMESP. Disponível em:

[http://www.walterlima.jor.br/academico/Pos/casper/evolutech\\_efpifanio.pdf](http://www.walterlima.jor.br/academico/Pos/casper/evolutech_efpifanio.pdf), acessado Dez. 2011.

Lima, L. (2009), *Dilemas do pós-modernismo na cultura de massa*. Dissertação de Mestrado apresentada à Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista. Disponível em: [http://www.marilia.unesp.br/Home/PosGraduacao/CienciasSociais/Dissertacoes/lima\\_lvf\\_me\\_mar.pdf](http://www.marilia.unesp.br/Home/PosGraduacao/CienciasSociais/Dissertacoes/lima_lvf_me_mar.pdf), acessado Fev. 2011.

Luciano, (s.d.), *Uma história verdadeira*. Disponível em: <http://entretenimento.uol.com.br/ultnot/livros/trechos/leia-trechos-de-a-fazenda-africana-e-a-maquina-do-tempo.jhtm>, acessado Fev. 2012.

Macedo, L. (2004), *O Homem na sociedade do futuro: Da esperança na tecnociência ao medo do apocalipse*. Atas dos ateliers do Vº Congresso Português de Sociologia. Disponível em: [http://www.aps.pt/cms/docs\\_prv/docs/DPR46151f3e138a5\\_1.pdf](http://www.aps.pt/cms/docs_prv/docs/DPR46151f3e138a5_1.pdf), acessado Jan. 2011.

McLuhan, M. (1964), *Understanding media: the extension of man*. Disponível em: [http://www.4shared.com/office/GYM6c5Xo/understanding\\_media.html](http://www.4shared.com/office/GYM6c5Xo/understanding_media.html), acessado Set. 2012.

Matuszewski, B. (1898), *A new source of history: the creation of a depository for historical cinematography*. Disponível em: <http://www.latrobe.edu.au/screeningthepast/classics/clasjul/mat.html>, acessado Jan. 2011.

Menegazzi, D. (2008), *Cinema: Arte, cibercultura e persuasão*. Disponível em: [www.intercom.org.br/papers/regionais/.../R10-0183-1.pdf](http://www.intercom.org.br/papers/regionais/.../R10-0183-1.pdf), acessado Fev. 2011.

Meyerhof, M. & Schacht, J. (1968), *The Theologus Autodidactus of Ibn Al-Nafis*. Clarendon Press, Oxford. Disponível em: <http://pt.scribd.com/doc/87814772/The-Theologus-Autodidact-Us-of-Ibn-Al-Nafis>, acessado Fev. 2012.

Miranda, J. (s.d.), *O controlo do virtual*. Disponível em: [www.bocc.ubi.pt](http://www.bocc.ubi.pt), acessado Fev. 2011.

Miranda, J. (s.d.), *Mapear a cibercultura*. Disponível em: <http://www.cecl.com.pt/redes/pdf/mapearjbm.pdf>, acessado Fev. 2011.

Miranda, J. (1995), *O fim do espectáculo*. Disponível em: [www.bocc.ubi.pt](http://www.bocc.ubi.pt), acessado Fev. 2011.

- Nietzsche, F. (2001), *Além do bem e do mal ou prelúdio de uma filosofia do futuro*. Disponível em: [http://www.controversia.com.br/uploaded/pdf/12886\\_friedrich-nietzsche-alem-do-bem-e-mal.pdf](http://www.controversia.com.br/uploaded/pdf/12886_friedrich-nietzsche-alem-do-bem-e-mal.pdf), acessado Nov. 2012.
- Nietzsche, F. (2002), *Assim falava Zarathustra*. eBooksBrasil. Disponível em: <http://www.ebooksbrasil.org/eLibris/zara.html>, acessado Nov.2011.
- Novaes, V. (2004), *Controle do corpo e consumo tecnológico: David le Breton e as críticas acerca das transformações do corpo na sociedade contemporânea*. Disponível em: <http://www.unicentro.br/editora/revistas/analecta/v5n2/Artigo%20%20Controle%20do%20c orpo%20corrigido.pdf>, acessado Mar. 2011.
- Kepler, L. (1967), *Somnium*. Disponível em: <http://www.sciencemag.org/content/157/3787/416.2.citation>, acessado Jan. 2012.
- Kunigami, A. (2010), *Estratégias da imagem: identidade, corpo e política no cinema contemporâneo japonês*. Disponível em: [www.uff.br/ciberlegenda/ojs/index.php/revista/article/download/7/8](http://www.uff.br/ciberlegenda/ojs/index.php/revista/article/download/7/8), acessado Fev. 2011.
- Oliveira, W. (2004), *McLuhan como personagem de cinema*. Disponível em: <http://www.adevento.com.br/intercom/buscatrabalho.asp?acao=consultar>, acessado Fev. 2011.
- Oliveira, A. (2006), *AI, ou a humanidade artificial*. Disponível em: <http://www.kinodigital.ufba.br/edicao1/pdf/inteligenciaartificial.pdf>, acessado Jan. 2011.
- Onuki, G. (2009), *Imbricações tecnológicas: o “entre-lugar” do corpo em movimento*. Disponível em: [www.intercom.org.br/papers/regionais/sul2009/resumos/R16-0556-1.pdf](http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sul2009/resumos/R16-0556-1.pdf), acessado Fev. 2011.
- Paiva, C. (2007), *O cinema, a realidade virtual e a memória do futuro*. Disponível em: [www.revistas.univerciencia.org/index.php/fronteiras/.../6073](http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/fronteiras/.../6073), acessado Jan. 2011.
- Parente, A. (2007), *Cinema em trânsito: do dispositivo do cinema ao cinema do dispositivo*. In *Estéticas do Digital – Cinema e Tecnologia*. Disponível em: [http://www.livroslabcom.ubi.pt/pdfs/20110824-penafria\\_esteticas\\_do\\_digital.pdf](http://www.livroslabcom.ubi.pt/pdfs/20110824-penafria_esteticas_do_digital.pdf), acessado Mar.2011.
- Pascal, B. (2002), *Pensamentos*. eBookLibris. Disponível em: <http://www.ebooksbrasil.org/eLibris/pascal.html>, acessado Dez. 2011.

- Perrault, C. (1856), *Querelle des anciens et des modernes*. Disponível em: [http://books.google.pt/books?id=i50CAAAAYAAJ&printsec=frontcover&hl=pt-PT&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](http://books.google.pt/books?id=i50CAAAAYAAJ&printsec=frontcover&hl=pt-PT&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false), acessado Fev. 2012.
- Petrônio, A. (2006), *The Satyricon*. Disponível em: <http://www.gutenberg.org/files/5225/5225-h/5225-h.htm>, acessado Set. 2011.
- Poe, E.A. (s.d.), *Os crimes da rua Morgue*. Disponível em: <http://pt.scribd.com/doc/7040431/Allan-Poe-CONTOS-OS-CRIMES-DA-RUA-MORQUE>, acessado Fev. 2012.
- Poe, E.A. (s.d.), *O retrato oval*. Disponível em: <http://www.arquivors.com/eapoe1.htm>, acessado Fev. 2012.
- Recuero, R. (2009), *Redes sociais na internet*. Sulina, 2009. (Coleção Cibercultura). Disponível em: <http://www.pontomidia.com.br/raquel/arquivos/redessociaisnainternetrecuero.pdf>, acessado Set. 2011.
- Ribeiro, M. (2011), *Sobre o cinema pós-moderno*. Disponível em: <http://incinerrante.com/sobre-o-cinema-pos-moderno/>, acessado Jan. 2012.
- Rousseau, J.J. (2001), *Discurso sobre as Ciências e as Artes*. Disponível em: <http://www.ebooksbrasil.org/adobeebook/cienciaarte.pdf>, acessado Set. 2010.
- Roxo, L. (2011), *Os sintomas da pós-modernidade na sociabilidade virtual*. Disponível em: <http://pucposcom-rj.com.br/wp-content/uploads/2011/11/Os-sintomas-da-p%C3%B3s-modernidade-Luciana-Roxo-2.pdf>, acessado Jan. 2012.
- S/A. (2008), *As mil e uma noites*. Disponível em: [http://www.4shared.com/get/cWt46L4A/AS\\_1001\\_NOITES.html](http://www.4shared.com/get/cWt46L4A/AS_1001_NOITES.html), acessado Fev. 2012.
- Shelley, M. (1818), *Frankenstein*. Disponível em: <http://www.literature.org/authors/shelley-mary/frankenstein/>, acessado Out. 2010.
- Silva, A. (s.d.), *Ciberantropologia. O estudo das comunidades virtuais*. Disponível em: [www.bocc.ubi.pt](http://www.bocc.ubi.pt), acessado Jan. 2011.
- Stankiewicz, M. (2009), *“Superbrinquedos duram”*: uma análise da adaptação cinematográfica de um conto de Brian Aldiss. Disponível em:

[http://www.letras.ufrj.br/anglo\\_germanicas/cadernos/numeros/092009/textos/cl25092009mariese.pdf](http://www.letras.ufrj.br/anglo_germanicas/cadernos/numeros/092009/textos/cl25092009mariese.pdf), acessado Jan. 2012.

Tucherman, I. (2003), *O Pós-humano e sua narrativa: a ficção científica*. Disponível em: <http://revista.cisc.org.br/ghrebh/index.php?journal=ghrebh&page=article&op=view&path%5B%5D=263&path%5B%5D=272>, acessado Set. 2011.

Tucherman, I. (s.d.), *Entre Anjos e Cyborgs*, Disponível em: [http://www.pos.eco.ufrj.br/docentes/publicacoes/itucherman\\_7.pdf](http://www.pos.eco.ufrj.br/docentes/publicacoes/itucherman_7.pdf), acessado Ago. 2011.

## **Filmografia**

- *2001: A Space Odyssey*, (1968). Kubrick, S. (dir.) & Productions, S.K. (prod.). Estados Unidos da América; Inglaterra: Metro Goldwyn Mayer.

- *2012*, (2009). Emmerich, R. (dir.) & Enterteinmant, C.; Productions, F. (prod.). Estados Unidos da América: Columbia Pictures.

- *A Clockwork Orange*, (1971). Kubrick, S. (dir.) & Films, H. (prod.). Estados Unidos da América; Inglaterra: Warner Bros. Pictures.

- *Aelita*, (1924). Protozanov, Y. (dir.) & Mezhrabpom, (prod.). Rússia: Mezhrabpom.

- *A.I.*, (2001). Spielberg, S. (dir.) & DreamWorks; Amblin, (prod.). Estados Unidos da América: Warner Bros. Pictures.

- *Alien*, (1979). Scott, R. (dir.) & Brandywine, (prod.). Estados Unidos da América; Inglaterra: Twentieth Century-Fox.

- *Alphaville*, (1965). Godard J.- L. (dir.) & Chaumiane; Filmstudio, (prod.). França: Athos Films.

- *American Graffiti*, (1973). Lucas, G. (dir.) & Lucasfilm; Coppola Company, The, (prod.). Estados Unidos da América: Universal Pictures.

- *Armageddon*, (1998). Bay, M. (dir.) & Bruckheimer, J. (prod.). Estados Unidos de América: Touchstone Pictures.

- *Batman*, (1989). Burton, T. (dir.) & Guber-Peters Company / PolyGram. (prod.). Estados Unidos da América; Inglaterra: Warner Bros. Pictures.

- *Barbarella*, (1967). Vadim, R. (dir.) & Dino de Laurentiis, (prod.). França; Itália: Dino de Laurentiis Cinematografica.
- *Beast From 20 000 Fathoms, The*, (1953). Lourié, E. (dir.) & Jack Dietz, (prod.). Estados Unidos da América: Jack Dietz Productions.
- *Birth of a Nation, The*, (1915). Griffith, D. W. (dir.) & David W. Griffith; Epoch, (prod.). Estados Unidos da América: David Wark Griffith Corporation.
- *Blade Runner*, (1982). Scott, R. (dir.) & Ladd Company, The; Shaw Brothers, (prod.). Estados Unidos da América; Hong Kong: Warner Bros. Pictures.
- *Blue Velvet*, (1986). Lynch, D. (dir.) & D. E .G., (prod.). Estados Unidos da América: De Laurentiis Entertainment Group.
- *Boy With Green Hair, The*, (1948). Losey, J. (dir.). Estados Unidos da América: RKO Radio Pictures.
- *Buck Rogers*, (1939, serial). Beebe F. & Goodking, S. (dir.). Estados Unidos da América: Universal Pictures.
- *Cat Concerto, The*. (1946). Hanna, H. & Barbera, J. (dir.). Estados Unidos da América: Metro-Goldwin-Mayor.
- *Citizen Kane*, (1941). Welles, O. (dir.) & Mercury Productions (prod.). Estados Unidos da América: RKO Radio Pictures.
- *Creature From the Black Lagoon*, (1954). Arnold, J. (dir.) & U.I., (prod.). Estados Unidos da América: Universal International Pictures.
- *Dante's Peak*, (1997). Donaldson, R. (dir.) & Pacific Western, (prod.). Estados Unidos da América: Universal Pictures.
- *Day After Tomorrow, The*, (2004). Emmerich, R. (dir.) & Centropolis Entertainment; Lions Gate Films, (prod.). Estados Unidos da América: Twentieth Century Fox Corporation.
- *Destino*, (1946/2003). Disney, W.; Disney, R. & Monfery, D.(dir.). França; Estados Unidos da América: Walt Disney Feature Animation / Walt Disney Pictures.
- *Dr. Strangelove*, (1963). Kubrick, S. (dir.) & Hawk Films, (prod.). Inglaterra: Columbia Pictures Corporation.

- *Donovan's Brain*, (1953). Feist, F. (dir.) & Dowling Productions, (prod.). Estados Unidos da América: MGM Studios.
- *Duck Soup*, (1933). McCarey, L. (dir.). Estados Unidos da América: Paramount Pictures.
- *Earth vs. the Flying Saucers*, (1956). Sears F.F. (dir.). Estados Unidos da América: Clover Productions.
- *Easy Rider*, (1969). Hopper, D. (dir.) & Pando Company Inc.; Raybert Productions, (prod.). Estados Unidos da América: Columbia Pictures Corporation.
- *Empire Strikes Back, The*, (1979). Kershner, I. (dir.) & Lucasfilm, (prod.). Estados Unidos da América: Lucasfilm.
- *Entr'acte*, (1924). Clair, R. (dir.). França: Les Ballets Suedois.
- *Eyes Wide Shut*, (1999). Kubrick, S. (dir.) & Hobby Films; Pole Star; Stanley Kubrick Productions, (prod.). Estados Unidos da América; Inglaterra: Warner Bros.
- *Fahrenheit 451*, (1966). Truffaut, F. (dir.) & Vineyard Film Ltd., (prod.). Inglaterra: Anglo Enterprises.
- *Fantastic Voyage*, (1966). Fleicher, R. (dir.). Estados Unidos da América: Twentieth Century Fox Corporation.
- *Five*, (1951). Oboler, A. (dir.) & Arch Oboler Productions; Lobo Productions, (prod.). Estados Unidos da América: Columbia Pictures Corporation.
- *Flash Gordon*, (1936, serial). Stephani, F. (dir.) & King Features Production, (prod.). Estados Unidos da América: Universal Pictures.
- *Flash Gordon*, (1980). Hodges, M. (dir.) & Starling Films, (prod.). Estados Unidos da América; Inglaterra: Dino De Laurentiis Company.
- *Forbidden Planet*, (1956). Wilcox, F. (dir.) & MGM (prod.). Estados Unidos da América: Metro-Goldwyn-Mayer.
- *Frankenstein*, (1910). Dawley, J. S. (dir.) & Edison Manufacturing Company (prod.). Estados Unidos da América: Edison Manufacturing Company.
- *Frankenstein*, (1931). Whale, J. (dir.) & Universal Pictures, (prod.). Estados Unidos da América: Universal Pictures.

- *Frau im Mond, Die*, (1928). Lang, F. (dir.) & Fritz Lang-Film, (prod.). Alemanha: Universum Film.
- *Freaks*, (1932). Browning, T. (dir.) & MGM, (prod.). Estados Unidos da América: Metro-Goldwyn-Mayer.
- *From Dusk Till Dawn*, (1996). Rodriguez, R. (dir.) & A Band Apart; Los Hooligans Productions, (prod.). Estados Unidos da América: Dimension Films.
- *Gattaca*, (1997). Niccol, A. (dir.) & Jersey Films, (prod.). Estados Unidos da América: Columbia Pictures Corporation.
- *Golem, Der*. (1920). Boese, C. & Wegener, P. (dir.) & P. A. G. U., (prod.). Alemanha: Projections-AG Union.
- *Hell in The Pacific*, (1968). Boorman, J. (dir.) & Selmur Productions; Henry G. Saperstein Enterprises Inc. (prod.). Estados Unidos da América: Metro Goldwyn Mayer.
- *Hellzapoppin*, (1941). Potter, H. C. (dir.) & Mayfair Productions Inc. (prod.). Estados Unidos da América: Universal Studios.
- *Hugo*, (2011). Scorsese, M. (dir.) & GK Films; Infinitum Nihil, (prod.). Estados Unidos da América: Paramount Pictures.
- *I, Robot*, (2004). Proyas, A. (dir.) & Mediastream Vierte Film GmbH & Co; Vermarktungs KG; Davis Entertainment, (prod.). Estados Unidos da América; Alemanha: Twentieth Century Fox Film Corporation.
- *IF*, (1968). Anderson, L. (dir.). Inglaterra: Memorial Enterprises.
- *Incredible Shrinking Man, The*. (1957). Arnold, J. (dir.). Estados Unidos da América: Universal International Pictures.
- *Independence Day*, (1996). Emmerich, R. (dir.) & Centropolis Entertainment, (prod.). Estados Unidos da América: Twentieth Century Fox Film Corporation.
- *Invisible Man, The*, (1933). Whale, J. (dir.). Estados Unidos da América: Universal Pictures.
- *It Came From Beneath The Sea*, (1955). Gordon, R. (dir.). Estados Unidos da América: Clover Productions.
- *Je T'aime Je T'aime*, (1968). Resnais, A. (dir.) & Parc Film, (prod.). França: Les Productions Fox Europa.

- *King Kong*, (1933). Schodsack, E. B. & Cooper, M. (dir.). Estados Unidos da América: RKO Radio Pictures.
- *Kinoautomat*, (1967). Cincera, R. (dir.) & Kalas, L. (prod.). Checoslováquia: Ladislav Kalas.
- *Korkarlen*, (1921). Sjostrom, V. (dir.). Suécia: Svensk Filmindustri (SF).
- *Les Quatre Cents Coups*, (1959). Truffaut, F. (dir.) & Sédif Productions, (prod.). França: Les Films du Carrosse.
- *Liza*, (1972). Ferreri, M. (dir.) & Lira Films, (prod.). França; Itália: Pegaso Cinematografica.
- *Lost Horizon*, (1936). Capra, F. (dir.). Estados Unidos da América: Columbia Pictures Corporation.
- *Lost World, The*, (1925). Hoyt, H. O. (dir.). Estados Unidos da América: First National Pictures.
- *Matrix, The*, (1999). Wachowski, A. & Wachowski, L. (dir.) & Village Roadshow Pictures, (prod.). Estados Unidos da América; Austrália: Warner Bros. Pictures.
- *Metropolis*, (1926). Lang, F. (dir.). Alemanha: Universum Film (UFA).
- *Most Dangerous Game, The*, (1932). Schoedsack, E. & Cooper, M. (dir.). Estados Unidos da América: RKO Radio Pictures.
- *North By Northwest*, (1959). Hitchcock, A. (dir.). Estados Unidos da América: Metro-Goldwyn-Mayer.
- *One From The Heart*, (1982). Coppola, F. F. (dir.). Estados Unidos da América: Francis Ford Coppola; Zoetrope Studios.
- *One Million Years B.C.*, (1966). Chaffey, D. (dir.) & Hammer Film Production; Seven Arts Productions, (prod.). Inglaterra: Associated British-Pathé.
- *Our Daily Bread*, (1934). Vidor, K. (dir.). Estados Unidos da América: King W. Vidor Productions.
- *Planet of The Apes*, (1968). Schaffner, F. J. (dir.) & APJAC Productions, (prod.). Estados Unidos da América: Twentieth Century Fox Film Corporation.
- *Rashomon*, (1950). Kurosawa, A. (dir.). Japão: Daiei Motion Picture Company.

- *Seven Years Bad Luck*, (1921). Linder, M. (dir.). Estados Unidos da América; França: Max Linder Productions.
- *Sin City*, (2005). Miller F. & Rodriguez, R. (dir.) & Dimension Films; Troublemaker Studios, (prod.). Estados Unidos da América: Dimension Films.
- *Sleep*, (1963). Warhol, A. (dir.). Estados Unidos da América: Andy Warhol.
- *Sleeper*, (1973). Allen, W. (dir.). Estados Unidos da América: Rollins-Joffe Productions.
- *Smoking / No Smoking*, (1993). Resnais, A. (dir.) & Caméra One; France 2 Cinéma, (prod.). França; Itália; Suíça: Arena Films.
- *Star Wars*, (1977). Lucas, G. (dir.) & Lucasfilm, (prod.). Estados Unidos da América: Twentieth Century Fox Film Corporation.
- *Strange Days*, (1995). Bigelow, K. (dir.) & Lightstorm Enterteinmant, (prod.). Estados Unidos da América: Universal Pictures.
- *Student Von Prag, Der.* (1913). Rye, S. & Wegener, P. (dir.). Alemanha: Deutsche Bioscop GmbH.
- *Superman*, (1978). Donner, R. (dir.). Inglaterra: Alexander Salkind; Dovemead Films; Film Export A.G.
- *Tarantula*, (1955). Arnold, J. (dir.). Estados Unidos da América: Universal International Pictures.
- *Terminator*, (1984). Cameron, J. (dir.) & Hemdale Film; Pacific Western; Euro Film Funding, (prod.). Estados Unidos da América; Inglaterra: Metro-Goldwyn-Mayer.
- *Things To Come*, (1936). Menzies, W.C. (dir.). Inglaterra: London Film Productions.
- *Time Machine, The*, (1960). Pal, G. (dir.) & George Pal Productions; Galaxy Films Inc., (prod.). Estados Unidos da América: Metro-Goldwyn-Mayer.
- *Toy Story 2*, (1999). Lasseter, J. & Brannon, A. (dir.). Estados Unidos da América: Walt Disney Pictures; Pixar Animation Studios.
- *Touch Of Evil*, (1958). Welles, O. (dir.). Estados Unidos da América: Universal International Pictures.
- *Tree Of Life, The*, (2011). Malick, T. (dir.). Estados Unidos da América: Brace Cove Productions; Cottonwood Pictures; Plan B Entertainment.

- *Tron*, (1982). Lisberger, S. (dir.) & Lisberger; Kushner, (prod.). Estados Unidos da América: Walt Disney Productions.
- *War Of The Worlds, The*, (1953). Haskin, B. (dir.). Estados Unidos da América: Paramount Pictures.
- *War Of The Worlds, The*, (2005). Spielberg, S. (dir.) & DreamWorks SKG; Amblin Entertainment, (prod.). Estados Unidos da América: Paramount Pictures.
- *Zabriskie Point*, (1970). Antonioni, M. (dir.) & Trianon Productions, (prod.). Estados Unidos da América: Metro-Goldwyn-Mayer.
- *Zéro De Conduite*, (1933). Vigo, J. (dir.) & Argui-Film, (prod.). França: Franfilmdis.