

Francisco Ricardo Cipriano Silveira

# **Hiper-Real(ismo) Milenar:** o cinema ciborgue à beira do ano 2000

Dissertação de Mestrado em Estudos Artísticos, orientada pelo Doutor Manuel Portela, apresentada ao Departamento de História, Estudos Europeus, Arqueologia e Artes da Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra

2017



UNIVERSIDADE DE COIMBRA

Imagem de capa: fotograma do filme *The Thirteenth Floor* (Josef Rusnak; 1999).

\* A presente dissertação segue as normas do acordo ortográfico de 1973.

Faculdade de Letras

# **Hiper-Real(ismo) Milenar:** o cinema ciborgue à beira do ano 2000

**Ficha Técnica:**

<b>Tipo de trabalho</b>	<b>Dissertação de Mestrado</b>
<b>Título</b>	<b>Hiper-Real(ismo) Milenar: o cinema ciborgue à beira do ano 2000</b>
<b>Autor</b>	<b>Francisco Ricardo Cipriano Silveira</b>
<b>Orientador</b>	<b>Manuel José de Freitas Portela</b>
<b>Júri</b>	<b>Presidente: Doutor Sérgio Emanuel Dias Branco</b> <b>Vogais:</b> <b>1. Doutora Elsa Margarida da Silva Rodrigues</b> <b>(Arguente)</b> <b>2. Doutor Manuel José de Freitas Portela</b> <b>(Orientador)</b>
<b>Identificação do Curso</b>	<b>2º Ciclo em Estudos Artísticos</b>
<b>Área científica</b>	<b>Artes</b>
<b>Data da defesa</b>	<b>12-10-2017</b>
<b>Classificação</b>	<b>19 valores</b>



## Agradecimentos

À Teresa, triplamente (como se isso chegasse...):

- Por se confundir com o sentido de todas as coisas;
- Porque é impossível não desejar o mundo a quem a ele nos eleva;
- Por ser a espinha dorsal que eu já não tenho de há ~~seis~~ sete idosos meses para cá.

Aos meus pais por sempre me darem a liberdade de ser quem sou e o que quis ser. Sem eles, incondicionais, os meus cinco anos académicos seriam mais um ponto por riscar em mil listas de mil coisas por fazer. Sem eles, estabilidade e responsabilidade, seria no máximo manicómio ambulante de uma formiga adulta esmagada pelo meu querido panda crónico infantil afogado no seu leite com bolachas.

À minha mãe, em particular, pelas imensas chamadas telefónicas em que soube amortecer o melodrama adolescente que sempre vivi por dentro até já não ter idade para o viver por fora... ou noutra hipotético lado qualquer.

Ao meu irmão por ser a minha maior influência até aos dezasseis, pois a ele devo as primeiras incursões artísticas, os primeiros derretimentos cinematográficos. Daí a uma jorrada de conexões transcendentais foi um momento e, sempre que mais precisei, aguntei-me nos braços de letras, sons e imagens relacionáveis.

Ao João Fazendeiro pela minha única amizade humana digna do termo durante o auge passionai do secundário e até à (in)finitude. Quando a nossa angústia fundamental se juntava em conversas e planeava planos de não “falharmos a vida”, eu podia subitamente respirar incrível: expirava abertura, inspirava abertura. Como no nosso Manifesto, para mim ainda “somos duas luzes à procura de claridade no silêncio frio e nocturno do parque”.

Ao Professor Manuel Portela por aceitar o convite para me orientar e pela orientação em si. Tal como “temia” pelas suas excelentes aulas durante a licenciatura em Estudos Artísticos (Introdução aos Novos Média; Arte e Multimédia), os seus métodos favoreceram e muito o valor desta dissertação: desde a bibliografia, cuja leitura me afastou de regurgitar trabalhos feitos e me aproximou de os usar como alicerces dos meus argumentos; à calendarização, porque a entrega por partes fez frente à minha indisciplina mental e aos meus acessos perfeccionistas; aos conselhos, como o de repensar conceitos através dos objectos artísticos e não os subjugar a meras ilustrações teóricas; às correcções, que atravessaram os erros linguísticos, a formatação, pontas soltas argumentativas, ideias obscuras por aclarar e sugestões de desenvolvimento de outras.

Ao Professor Sérgio Dias Branco, porque o trabalho de seminário, embrião desta dissertação, que desenvolvi na unidade curricular de Teoria do Cinema nasceu dos conteúdos aí

abordados. E também por, ausente de preconceitos elitistas, me ajudar a expandir a noção de cinema ao longo do meu percurso universitário.

Aliás, aos vários ótimos professores com que me cruzei e a todos os que permitiram a criação e a continuidade de um curso como o de Estudos Artísticos.

Meros dois anos depois do fim, os meus tempos de licenciatura já ganharam contornos mitológicos: os filmes, as canções ou os poemas, quais melhores amigos que nunca tive a crescerem comigo por tudo o que aprendi naquelas salas de aula... A capacidade de falar deles e com eles, perder-me sobejamente nas razões posteriores de existir de outros seres humanos, sentir-me a tornar-me mais uma dessas razões...

E depois a indissociabilidade do lado de fora da faculdade, tudo à volta dos meus derradeiros empolgantes Setembros adolescentes, cada um dos últimos relógios de areia que separou o querer infinito (aventura...) do ser finito (sepultura.). 23?! 24?! Obrigado querido universo indiferente, pelo adeus à sensação de crescer sem envelhecer... 2017?! Bolas se não estou já a viver a ficção científica da minha infância... Não fosse utopia, distopia adulta, construía uma máquina ao tempo só para que ele pudesse voltar para mim...

## Resumo

### **Título: Hiper-Real(ismo) Milenar: o cinema ciborgue à beira do ano 2000**

Entre 1998 e 1999, cinco filmes de ficção científica oriundos da América do Norte - *Dark City*, *The Truman Show*, *eXistenZ*, *The Matrix* e *The Thirteenth Floor* - denotaram uma unidade estético-temática que reclama uma conceptualização e uma análise à luz retrospectiva dos olhos de hoje. Através da formulação “hiper-real(ismo) milenar” para efectivar essa constelação artística, numa oscilação entre teoria e análise, procura-se aqui explorar os imensos pontos de contacto que convertem as cinco obras num quinteto. “Hiper-real(ismo)”, desde logo porque, tal como na corrente artística homónima pinturas e esculturas de alta resolução (muitas vezes através de computadores e subjacente digitalidade) parecem ter referente real (conforme uma fotografia analógica), estes filmes jogam com simulações da realidade dentro da narrativa. “Milenar”, porquanto a passagem de 1999 para 2000 situa as fitas numa época de paranóia, profecias apocalípticas (da informática à religião e à ecologia) associadas à mudança de milénio.

No hiper-real(ismo) milenar, arauto de um “cinema ciborgue”, a nostalgia do rolo de celulóide e a emergência do digital coexistem numa imagem compósita, quer na produção, quer explícita ou implicitamente na narrativa. Por conseguinte, as cinco obras em consideração alicerçam-se em dimensões nunca menos que duplas, regressam a passados cinematográficos nervosos como o expressionismo alemão dos anos 20 de Weimar e o *film noir* americano dos anos 40/50 persecutórios do comunismo. Fazem-no num limbo futurofóbico, entre o escapismo que condena tudo a uma profecia auto-realizável e a resistência que penetra no medo pelo qual recusa ser determinada. É essa (in)consciência histórica, passando pelas noções de hiper-realidade de Jean Baudrillard e Umberto Eco e pelo surgimento do processador de texto, que importa também desenvolver. Sob vários ângulos e temas, um conjunto de falsas disjunções (... ou antonímias sinonímicas?) serve de instrumento para orbitar à volta dos cinco filmes.

**Palavras-chave:** *Dark City*; *The Truman Show*; *eXistenZ*; *The Matrix*; *The Thirteenth Floor*; Hiper-Realismo; Simulacro; Cinema Ciborgue; Imagem Digital.

## Abstract

### **Title: Millennial Hyper-Real(ism): cyborg cinema on the brink of the year 2000**

Between 1998 and 1999, five science fiction films from North America - *Dark City*, *The Truman Show*, *eXistenZ*, *The Matrix* and *The Thirteenth Floor* - denoted an aesthetic-thematic unity that calls for a conceptualization and analysis in the retrospective light of today's eyes. Through the "millennial hyper-real(ism)" formulation created to produce this artistic constellation, oscillating between theory and analysis, this dissertation explores the numerous points of contact that convert those five works into a quintet. "Hyper-real(ism)", because, as in the art movement of the same name in which high-resolution paintings and sculptures (often through computers and underlying digitality) seem to have a real referent (as in analog photography), these movies play with simulations of reality within the narrative. "Millennial", since the passage from 1999 to 2000 places those feature films in a time of paranoia, apocalyptic prophecies (from informatics to religion and ecology) associated with the millennium shift.

In millennial hyper-real(ism), herald of a "cyborg cinema", the nostalgia of the celluloid roll and the emergence of the digital coexist in a composite image, both in production and explicitly or implicitly in the narrative. Therefore, the five motion pictures under consideration are based on never less than double dimensions, returning to nervous cinematographic pasts such as the German expressionism of Weimar's '20s and the American film noir of the '40s/'50s communism persecution. They do it in a futurephobic limbo, swinging between an escapism that condemns everything to a self-fulfilling prophecy and a resistance that penetrates the fear by which it refuses to be determined. This historical (un)consciousness, as well as the notions of hyper-reality by Jean Baudrillard and Umberto Eco, and the arrival of the word processor, are also of utter importance. Under various angles and themes, a set of false disjunctions (... or synonymous antonymies?) serves as a tool to orbit around the five films.

**Keywords:** *Dark City*; *The Truman Show*; *eXistenZ*; *The Matrix*; *The Thirteenth Floor*; Hyper-Realism; Simulacrum; Cyborg Cinema; Digital Image.

## Índice

1. Introdução ou 31 de Dezembro?.....	10
2. “Apocalypse Now” ou “Golden Age Thinking”?.....	16
2.1. O Bug Telepático de 1900 e Tal em <i>Dark City</i> .....	22
2.2. A Síndrome da Terra Pequena em <i>The Truman Show</i> .....	32
3. Hiper-Realismo ou Hiper-Real? .....	41
3.1. O Hiper-Real(ismo) Hiper-Agnóstico em <i>eXistenZ</i> .....	52
4. Real ou Virtual?.....	68
4.1. <i>The Matrix Floor</i> .....	84
5. A Futurofobia como Resposta ou uma Resposta à Futurofobia? .....	98
5.1. Circular no Relógio de Areia.....	104
5.2. Forças Verticais e Fendas Horizontais .....	108
5.3. “Narcísifos” .....	113
5.4. A Vida Líquida de Éden no Inferno .....	120
6. Conclusão ou 1 de Janeiro? .....	130
Bibliografia.....	136
Filmografia .....	145
Anexo - Fotogramas dos Filmes.....	150

*“The future is there [...] looking back at us.  
Trying to make sense of the fiction we will have become.”*

- William Gibson, *Pattern Recognition* (2003)

*“There’s a monkey in the jungle  
Watching a vapour trail  
Caught up in the conflict  
Between his brain and his tail  
And if time’s elimination  
Then we got nothing to lose”*

- Gorillaz, “19-2000” in *Gorillaz* (2001)

*“Quería soñar un hombre: quería soñarlo con  
integridad minuciosa e imponerlo a la realidad.  
[...] Con alivio, con humillación, con terror,  
comprendió que él también era una apariencia,  
que otro estaba soñándolo.”*

- Jorge Luis Borges, “Las Ruinas Circulares” in *Ficciones* (1944)

## 1. Introdução ou 31 de Dezembro?

Para alguém nascido em 1993, é possível que 1998 e 1999 se assumam como os primeiros anos em que as memórias ganham narrativa, em que vastos blocos negros amnésicos entrecortados por meia dúzia de fogachos reminiscentes não se sobrepõem a uma história íntima aqui e acolá interrompida por *bugs* de esquecimento. Esses são os tempos em que o tacto soporífero de cabelos maternos a partir de um berço, o pão oferecido a veados em passeios por um parque florestal ou a face repentinamente temerosa e traumática de uma animada bruxa cinematográfica ganham as grades lineares e consciencializadoras da escola.

Isto é, os momentos amontoam-se na claridade progressiva de um só espaço confluyente e um cérebro já naturalmente crescente, também “instrucionalmente” crescente, ilumina num afunilamento inverso o lar, a rua, o hospital e, sobretudo, todos os caminhos entre uns e os outros - em analogia, a mente aprende a rota até à *Shell Beach* que iremos estudar nesta dissertação<sup>1</sup>. Assim sendo, os poucos fogachos memoriais de outrora explodem em multiplicação como num fogo-de-artifício interno que comemora um “ano (mais) velho”, unificam-se por letras e números, por alfabetos e tabuadas *per se* unificados por horários e calendários. Manipulados por forças obscuras, os protagonistas dos filmes aqui investigados metaforizam tal percurso ontológico, desde uma amnésia que os infantiliza ao cúmulo da pré-primária até a um conhecimento sempre em devir. Ténues lembranças ou *déjà vu*, justamente, iniciam esse despertar da noite para o dia.

*Dark City* (Alex Proyas; 1998)<sup>2</sup>, *The Truman Show* (Peter Weir; 1998), *eXistenZ* (David Cronenberg; 1999), *The Matrix* (The Wachowski Brothers; 1999) e *The Thirteenth Floor* (Josef Rusnak; 1999), os trabalhos fílmicos em estudo, estream temporalmente no universo mítico da minha infância. Apesar de não os ter experienciado então, algo inefável, parece-me, aproxima-os de uma aura familiar.

Situam-se, portanto, algures entre o conceito de “legislated nostalgia” - definido em *Generation X: Tales for an Accelerated Culture* (1991) pelo escritor Douglas Coupland para «imagens ou ideias nostálgicas apresentadas de forma a que mesmo as pessoas ainda não nascidas sintam “lembrar-se” desse tempo»<sup>3</sup> - e um período de facto vivido. Desta feita, as referências dos média não significam só uma capacidade de relacionamento com as memórias

---

<sup>1</sup> Vide páginas 31, 50, 82-83 e 110 desta dissertação.

<sup>2</sup> Para o presente trabalho recorreu-se à *director's cut* lançada em 2008 por omitir a narração inicial que explica antecipadamente a natureza (manipulável) do universo diegético, quebrando assim a sintonia desmemoriada entre o protagonista John Murdoch e os espectadores (algo que maximiza para nós um efeito hiper-realista de indistinção dimensional). Além disso, a importante figura da “espiral”, que abordarei mais à frente (no subcapítulo 5.1.), é reiterada na nova versão - pela adição de um plano subjectivo em que o protagonista se depara com esse padrão ao observar as suas impressões digitais, por exemplo.

<sup>3</sup> Frase retirada de *Word Spy*: <http://wordspy.com/index.php?word=legislated-nostalgia>. (Acedido a 30 de Agosto de 2017.) Sempre que parta de uma fonte em língua estrangeira e não indique uma tradução para português na bibliografia final, fui eu que traduzi a citação.

dos próprios criadores, mas também e, sobretudo, edificam intelectualmente o 1998 e o 1999 culturais que apenas vivenciei através de um intelecto elementar.

Numa espécie de concretização parcial do sonho impossível de Fernando Pessoa, da consciência inconsciente/inconsciência consciente da sua “ceifeira”, uma primeira visualização destes filmes já enquanto adolescente e num curto espaço de tempo, provocou-me um estranho conforto mental, dissonante com os temas e tons inquietantes neles abordados e estilizados. Uma parte de mim tornou-se um “eu pueril” avistado na terceira pessoa, no saudoso chão da sala de estar onde era a televisão que me fitava a mim em puros avassalamentos sensoriais.

Como se a minha corporeidade juvenil fosse nessa altura uma câmara imaterial (porquanto o *status quo* se tende a confundir com invisibilidade ou uma ideologia vigente com a realidade - as cinco fitas também nos mostram isso), um *travelling* frontal avançava-me em direcção ao meu passado vislumbrado... até me fundir nele, nos seus olhos. Imerso na experiência fílmica, o terreno fértil que ainda hoje é o lugar infantil que me engloba mais reminiscências mundanas açucaradas era sentido presente, não reflexão e passado. Antes dessa dimensão retrospectiva chegar com os créditos finais, eu ~~existia~~ existo sem palavras naquele continente fronteiro, entre o frio irregular de azulejos e o calor macio do tapete.

Numa segunda visualização enquanto adulto, pese embora o imiscuir nostálgico das minhas quimeras pubescentes, do meu corpo maior e mais recente de então a sobrepor-se ao distante afastamento menor do “eu pueril”, pude ainda captar a ambiência mágica daquele pré-terceiro milénio. Assim foi por intermédio de um novo *travelling* frontal, agora avançando a minha terceira pessoal actual e imaterial em fusão até ao “eu adolescente” virtual, agora corporizado pela clareza crítica que só o tiquetaque possibilita. Fixava-me aí, “eu adolescente” a fitar o “eu pueril”, porque já maciço não tinha como avançar e fundir-me, como evitar a maior interferência reflexiva de um intelecto não-elementar.

Antes de num novo embutimento de bonecas russas ou num afundamento da *mise en abyme* [tão familiares ao hiper-real(ismo) milenar] só conseguir, envelhecido, fundir-me adulto mais novo a olhar-me adolescente que obstrui *in toto* a criança pequena que fui, interessa-me cogitar os cinco filmes desta dissertação. Antes de ser uma terceira pessoa na terceira pessoa sentada no solo infantil mais pisado de sempre numa fila recta rumo à televisão, quero pensá-los a cada um com as auréolas na cabeça que os objectos fílmicos não têm como ter.

Mas para além de segundas memórias em cima das primeiras, desse sucessivo processo banalizante e angustiante de perda em vida, é o próprio distanciamento crítico que motiva a conceptualização de um movimento artístico designado hiper-real(ismo) milenar. Tal como os tempos em que eu podia vir a ser qualquer letra do alfabeto se tornaram nos tempos em que posso vir a ser *x* - o conjunto de escolhas que convergiu na especificidade da escrita desta dissertação -, os cinco filmes escolhidos alcançam agora a maioridade, 18 (1999) e 19 (1998) anos.

Com ela, a roupagem dos noventa tardios, o cabedal reluzente de *The Matrix* - como a obsessão com tecnologias VR (*Virtual Reality*) ou os exemplos randômicos do *nu metal* e do (revivalismo) *bubblegum pop* - ressurgem exponencialmente identificável e, logo, problematizável<sup>4</sup>. Da mesma forma que a investigação, uma brevíssima entrevista materna em 2017, me diz que os meus ancestrais veados afinal eram gamos, a expectativa passa por também desmistificar cinco produtos míticos da minha era infantil... mitológica - começando por falsos dualismos.

À semelhança do próprio acto de escrever enquanto experimentação e produção de conhecimentos nas ciências humanas, método que procuro seguir aqui, estas fitas de ficção científica, diegeticamente, assumem-se laboratórios (hipóteses hiperbólicas) perante o pânico da transfusão de toda a memória civilizacional para um gelatinoso terreno digital, perante o transe de uma realidade próxima: o ano 2000. Aliás, em algumas das obras, acontecimentos narrativos de cariz farmacológico, de comprimidos a injeções, são um indício directo disso.

Na mesma senda, visa-se pensar os filmes em primeiro lugar para repensar conceitos a partir deles, não diminuindo o objecto de estudo principal a um carácter teórico plano em 2D, a uma mera lógica de corroborar (via exemplificações) tudo o que alguém já disse. Não obstante esse objectivo, não se toma uma metodologia concreta nas relações entre cinema e filosofia futuramente estabelecidas<sup>5</sup>, algo que acredito extravasar o propósito e as possibilidades desta dissertação (até porque a natureza de compêndio temático-estilístico e a análise entrecruzada de diversas fitas requerem mais flexibilidade e menos esquematismo)<sup>6</sup>.

Se os motivos que congregam estéticamente e conteudisticamente os cinco filmes foram já mencionados no resumo e serão expandidos no capítulo 2, a pertinência de conceptualizar um conjunto de obras cinematográficas enquanto (micro-)movimento artístico requer atenção imediata. À custa de um momento histórico líquido, veloz, instável, no qual a sobrecarga informativa leva à dispersão perceptiva e a Lei de Moore<sup>7</sup> é realidade científica, a organização/arrumação teórica, crítica e mental de unidades aproximadas num pequeno todo parece especialmente oportuna.

Não se trata de destituir trabalhos autónomos da sua individualidade, mas antes, “num afunilamento inverso”<sup>8</sup>, de iluminar “todos os caminhos entre uns e os outros”<sup>9</sup>. O busílis da

---

<sup>4</sup> Não será por acaso que quase todos os principais precursores investigativos deste trabalho - comentados adiante na introdução - tenham surgido, quais reflexões de fim de ano, já na presente década, mais de um decénio depois de 1998 e 1999...

<sup>5</sup> Sobretudo no capítulo 3 e inerente articulação fílmica com o conceito pós-moderno de hiper-realidade.

<sup>6</sup> O estudo e a aplicação de uma ou múltiplas metodologias filosóficas motivariam outro trabalho. A título de exemplo vide “Philosophy Screened: Experiencing *The Matrix*” (2003) e “Film as Philosophy” (2009), ambos de Thomas E. Wartenberg. O primeiro dedica-se ao caso concreto de *The Matrix*, à capacidade do filme suscitar um pensamento experimental análogo mas actualizado do génio maligno de Descartes. O segundo presta-se a enumerar, sintetizar, demonstrar e objectar vários métodos.

<sup>7</sup> Regra prevista pelo químico Gordon Earle Moore em 1965 segundo a qual a capacidade de processamento dos computadores duplicaria a cada 18 meses/2 anos. (Ainda assim, este ritmo de expansão, que se situou no intervalo previsto por Moore durante as primeiras décadas, abrandou a partir de 2012. A duplicação da capacidade de processamento está actualmente calculada em cerca de dois anos e meio.)

<sup>8</sup> Vide página 10 desta dissertação.

questão reside na formulação de saídas do labirinto, no regresso às “grades lineares e consciencializadoras da escola”<sup>10</sup> para, num percurso escavado de conceitos novos, fazer frente à maioridade caótica das redes sociais *online* em 2017. A secção 3.1. deste estudo, por exemplo, através de uma sub-dissidência, focará analiticamente *eXistenZ* como uma boneca russa embutida dentro da própria boneca russa (de pequenez maior) em que consiste o hiper-real(ismo) milenar. Com efeito, e a imagem do encaixe múltiplo da última frase também o prenuncia, o prefixo “micro-” torna-se necessário ao “hipotesizar” um movimento artístico contemporâneo. Quer isto dizer que a era leve do *pixel* e do *bit* é mais bem apreendida através de agrupamentos contidos no tempo, no espaço, no número e no tema, em detrimento de “vastos blocos”<sup>11</sup> pesados.

Em concordância com o intuito da dissertação, embora de forma solta e sob diversos ângulos os filmes seleccionados tenham sido todos eles abundantemente investigados, os antecedentes de uma tentativa colectiva consistente ao longo dos anos são surpreendentemente escassos. A revisão dessa literatura identificou apenas um incisivo infográfico (muitíssimo desenvolvido para as limitações do formato) que antecipa o corrente esforço conceptual, ao englobar quatro destes filmes num mesmo quarteto (*eXistenZ* fica de fora).

Em 2011, portanto, Tim Peters rememorou o tecimento teórico das *comedies of remarriage* por Stanley Cavell (1981) - tal como o *film noir* foi argumentado por Nino Frank (Agosto de 1946) e Jean-Pierre Chartier (Novembro de 1946), diga-se -, sistematizando *Dark City*, *The Truman Show*, *The Matrix* e *The Thirteenth Floor* como pertencentes a um género ou subgénero que denomina “conspiracy gothic”<sup>12</sup> (PETERS, 2011). O investigador argumenta que “entre 1998 e 1999 estrearam quatro filmes de ficção científica oriundos de Hollywood que contavam todos variações mínimas da mesma história” (*ibidem*). Explana que “a essência” (*ibidem*) dessa narrativa “é que o herói - um homem solitário - descobre que está encerrado num mundo prisional inteiramente artificial e tem de tentar escapar, com a ajuda de uma mulher, em direcção à realidade” (*ibidem*).

Depois de classificar os “guardiões dessas prisões virtuais” (*ibidem*) como “alienígenas, robôs ou burocratas” (*ibidem*), Peters concretiza: “Chamo este género de *conspiracy gothic* porque todas as obras envolvem uma sensação de conspiração nas quais o protagonista é um homem perseguido ou sente que o mundo inteiro está contra si. Nessa linha, estas histórias têm muito

---

<sup>9</sup> Vide nota 8.

<sup>10</sup> *Ibidem*.

<sup>11</sup> *Ibidem*.

<sup>12</sup> Também a diferença entre género teórico - na senda do *film noir*, das *comedies of remarriage* e deste *conspiracy gothic* - e movimento artístico (provavelmente não mera semântica) seria passível de uma discussão complexa, impossível nos limites espaciais aqui impostos. Tim Peters retoma, aliás, um debate difícil ao afirmar que as obras mencionadas formam um (sub)género porque “[...] they all uniquely express the same story, the way the children of a family all uniquely express the same genes.” (PETERS, 2011). Parafraseia esse argumento de Stanley Cavell antes de o citar: “Let us think of the common inheritance of the members of a genre as a story, call it a myth. The members of a genre will be interpretations of it, or to use Thoreau’s word for it, revisions of it.” (Stanley Cavell *apud* PETERS, 2011). Na sua finalidade colectivizante mas também individualizante, este trabalho académico aproxima-se dessa acepção de Cavell. O infográfico está disponível em: <http://therumpus.net/2011/09/conspiracy-gothic/>. (Acedido a 30 de Agosto de 2017.)

que ver com o horror gótico dos séculos XVIII e XIX, cujas narrativas envolvem protagonistas aprisionados, loucura, o sinistro e forças sobrenaturais malévolas. Além disso, a literatura gótica foi uma das origens da *sci-fi*” (*ibidem*). Refira-se ainda e aliás que o autor expande o subgénero a dois romances de ficção científica, *Time Out of Joint* (Philip K. Dick; 1959) e *Simulacron-3* (Daniel F. Galouye; 1964)<sup>13</sup>, incluindo também um filme televisivo baseado neste último livro: *World On A Wire* (Rainer Werner Fassbinder; 1973).

Quando comparada com a de Peters, cujo trabalho peca só por ser um exercício incompleto, faltando um aprofundamento posterior (como o próprio reconhece), a proposta em curso tem uma extensão dez vezes superior e reenquadra as relações entre as obras sob a perspectiva da ontologia diegética e imagética da simulação da realidade. De um ponto de vista teórico, a abordagem de Peters é quase exclusivamente narrativista, assente em ligações com literatura gótica e de ficção científica que ficam por substanciar, apostando na enumeração preliminar de imensas obras-parentes/pontos de contacto - desde a filosofia e a literatura à televisão e ao cinema.

Em contraposição ao seu breve fundamento teórico nos dualismos de Platão e Descartes, encontro o núcleo destes filmes no hiper-realismo (enquanto movimento artístico das artes plásticas e conceito filosófico) e em Baudrillard, ou seja, na convergência de duas margens ontológicas: a dita realidade e a dita artificialidade. Adoptando um esquema poli-perspectivista, expando a desconstrução de energias opostas para questões como “passado/futuro”, “utopia/distopia”, “real/virtual” e “analógico/digital”. Pretendo ainda justificar a coexistência destas obras no tempo e no espaço com o contexto envolvente, tocando em aspectos políticos, económicos e culturais (como a não-indiferença face ao Y2K). Por fim, em relação a Tim Peters, proponho uma maior articulação estética por via da análise fílmica, já que metade das páginas que se seguem servem para pesquisar à escala de planos, cenas ou sequências.

Quanto aos demais antecedentes, enquanto são profusas as referências pontuais à proximidade não-aleatória entre quatro ou cinco destes filmes (no início do capítulo 2 indico três exemplos desse reconhecimento por pessoas pertencentes a áreas distintas do meio cinematográfico), artigos ou trabalhos mais alongados tendem a concentrar-se num só tema ou a incluir as fitas entre diversas outras - isto é, conceptualizam géneros ou movimentos de muito maior amplitude. Passo então para uma enumeração sumária de alguns dos estudos que se me afiguram mais relevantes e menos distantes do âmbito da actual dissertação.

Principiando por um artigo de 2004 - “The Slipstream of Mixed Reality: Unstable Ontologies and Semiotic Markers in *The Thirteenth Floor*, *Dark City*, and *Mulholland Drive*” -, os autores N. Katherine Hayles e Nicholas Gessler analisam os três filmes do título enquanto subgénero contemporâneo. Embora a denominada “slipstream fiction” (Bruce Sterling *apud* HAYLES, 2004: 1) aponte para uma mescla entre simulação e vida quotidiana [ocorre até uma saída do universo *sci-fi* com *Mulholland Dr.* (David Lynch; 2001)] da qual a presente

---

<sup>13</sup> Seja relatado de passagem que *The Thirteenth Floor* resulta de uma adaptação livre desse mesmo romance.

dissertação é afim, não se propõe um termo novo. Investiga-se sim, cinematograficamente, essa “slipstream fiction” antes assinalada num campo literário pelo escritor *cyberpunker* Bruce Sterling (em 1989).

Já em 2013, na sua tese de doutoramento - *Skepticism Films: Knowing and Doubting the World in Contemporary Cinema* -, Philipp Schmerheim começa por ponderar relações possíveis entre cinema e filosofia, especifica depois esse vínculo na esfera do “cepticismo” e acaba a formular uma tipologia abrangente de filmes cépticos, modos de os analisar filosoficamente. Da tendência contemporânea que identifica, centra-se em *The Truman Show*, *The Matrix*, *The Thirteenth Floor*, *Vanilla Sky* (Cameron Crowe; 2001), *Moon* (Duncan Jones; 2009) e *Inception* (Christopher Nolan; 2010), mas trabalha com inúmeras obras.

No ano seguinte, a investigadora Sylvie Magerstädt publicou *Body, Soul and Cyberspace in Contemporary Science Fiction Cinema: Virtual Worlds and Ethical Problems*, cujas 100 páginas se dedicam interdisciplinarmente a questões espirituais, filosóficas e éticas em representações do ciberespaço. Não obstante considerar um conjunto de filmes de ficção científica recentes - entre os quais *eXistenZ*, *The Matrix* e *The Thirteenth Floor*, mas também *Aeon Flux* (Karyn Kusama; 2005) ou *Avatar* (James Cameron; 2009) - sob temas múltiplos, Magerstädt sobrepõe os tópicos de análise a um pensamento unificador das obras. Há somente categorizações, como entre realidades virtuais externas e internas<sup>14</sup> (MAGERSTÄDT, 2014: 58), que abeiram uma fita de outra aqui ou acolá<sup>15</sup>.

No livro *Cinema of Simulation: Hyperreal Hollywood in the Long 1990s*, editado em 2015, Randy Laist alarga o apego à hiper-realidade e a Baudrillard a toda a década de 90 estadunidense. Dividido em mais de uma dezena de capítulos, *The Truman Show* e *The Matrix* têm direito a um cada, no entanto o autor estende o contacto entre cinema e teoria crítica pós-moderna a muitos *blockbusters* dos anos 80 ou 90 - como *Aliens* (James Cameron; 1986) e *Jurassic Park* (Steven Spielberg; 1993).

Em conclusão, este “compêndio” de motivos visuais, narrativos e temáticos num quinteto cinematográfico também encontra a sua razão de ser perante tal lacuna académica. Algures em *The Thirteenth Floor*, o protagonista Douglas Hall desabafa: “Either I did murder Fuller and I can’t remember, or I’m being framed. The one clue I have is in that machine”. Irónico, o mestre dos fantoches e o próprio fantoche (con)fundem-se... Uma parte de Douglas não o recorda, mas foi outra parte de si, uma espécie de *doppelgänger* futurista (David) a possuí-lo, quem cometeu esse crime. A única pista está numa falsa máquina do tempo (viajado até 1937) a que poderíamos chamar “auto-conhecimento”. O índice assim o proclama, interessam-me

---

<sup>14</sup> Embora declare que alguns filmes complicam a diferenciação, esta é a sua base: “I will outline two different types of virtual realities that are represented in contemporary cinema, namely external virtual realities that we find in computer simulations and the like; and internal virtual realities that take place within the mind of the characters, involving memory and dreams.” (58).

<sup>15</sup> Por exemplo, *The Matrix* e *The Thirteenth Floor* são comparados a *Tron: Legacy* (Joseph Kosinski; 2010) no subcapítulo “Beyond the Grid - External VR” (64-68) e o primeiro motivo para o serem reside na categoria comum aos três (exposta no título dessa secção).

mais perguntas erradas, mais simulacros de disjunções. A minha versão de 1999 ficaria orgulhosa, importa-me ir à caça da própria ideia de bruxa.

## 2. “Apocalypse Now” ou “Golden Age Thinking”?

O passado para prever o futuro e o futuro para rever o passado. Um futuro que nunca deixou de existir e um passado que nunca irá existir. Começamos por partir de um filme anterior e de outro posterior aos cinco em foco para dissolver uma antinomia entre “ontem” e “amanhã”, já que a constelação artística aqui teorizada se define pela interpenetração e por simulacros dessas coordenadas temporais através de mediação tecnológica.

Em 1979, *Apocalypse Now* (Francis Ford Coppola)<sup>16</sup>, na cena em que o barco do capitão Willard alcança o território vietnamita do presumidamente insano coronel Kurtz, acorda-nos para um sentido esquecido, uma etimologia perdida pelo senso comum para a primeira palavra do título. *Apocalypse* não é tanto um literal fim do mundo como é um “fim do mundo como o conhecemos”. Com efeito, a preposição *apo* remete para movimento e mudança, enquanto *kalyptein* aponta para esconder e dissimular. É a junção desses dois elementos gregos que nos indica o significado “revelação”<sup>17</sup>, do mesmo modo que é o barco de Willard, vasculhando pelas águas do rio Nung, que levanta o véu da humanidade, encenado *ad nauseam* em enormes árvores, na vegetação imensa, no nevoeiro, nas estátuas, nos rostos silentes e corpos imóveis da multidão que toma Kurtz por semi-deus [Fig. 1 e 2].

Chegando a essa espécie de *cul-de-sac* aquático, que desemboca aporeticamente numa civilização primitiva e sacrificial, o profeta ocidental Willard rasga qualquer ~~verdade~~ (é mentira!) de um primeiro e terceiro mundos, qualquer pretensa superioridade ética, cultural e política dos americanos. O desenvolvimento tecnológico destes, sustentado em parte num sistema e burocracia sacralizados, é tão só um simulacro de progresso. Percebemo-lo no choque com a assunção da inextricável imperfeição humana por parte das “tropas” de Kurtz, algo exposto no nu, nos cadáveres, no sangue e, sobretudo, na inscrição da verdade numa pedra: “Our motto: Apocalypse Now!” [Fig. 3]. Ordenar (ao “não-traidor” Willard) a morte de um homem (o “traidor” Kurtz) por desobedecer a ordens e chacinar descontroladamente numa lógica de guerra, em que a primeira cláusula é matar outros tantos, consiste na suprema loucura. Dezanove anos depois, tememos descobrir uma realidade em que esse amanhã é iminente<sup>18</sup>.

---

<sup>16</sup> Intradramaticamente, o filme decorre em 1969, em plena Guerra do Vietname.

<sup>17</sup> *Online Etymology Dictionary*: <http://www.etymonline.com/index.php?term=apocalypse>. (Acedido a 23 de Janeiro de 2017.)

<sup>18</sup> Jogo com o ano de estreia de *Apocalypse Now* - 1979 - e o das primeiras obras da constelação artística em investigação - 1998.

Em 2011, *Midnight In Paris* (Woody Allen), situado na contemporaneidade, tem como personagem principal um argumentista devaneador - Gil - encantado com a corrente modernista parisiense da década de 1920. Com dificuldades em escrever o seu romance inaugural, sobre um homem que trabalha numa loja de nostalgia, e sentindo-se incompreendido na relação com a noiva, o estadunidense Gil, de férias em Paris, vê-se transportado para o seu passado ideal por várias vezes. O badalar da meia-noite e passeios nocturnos solitários, respectivamente simbólicos de transiência e introspecção, aliados ao *souvenir* de um automóvel dos anos 20 [Fig. 4], constituem os requisitos para essas viagens no tempo (nas quais conhece nomes como Jean Cocteau, Ernest Hemingway e Pablo Picasso). Numa narrativa em *mise en abyme*, apaixona-se aí por Adriana, que por sua vez elege a Paris da *Belle Époque*, da década de 1890, como auge eutópico<sup>19</sup>.

Nesse encadeamento, surge a certa altura uma carruagem [Fig. 5] que os direcciona até lá. No famoso Moulin Rouge, conhecem Edgar Degas, Henri de Toulouse-Lautrec e Paul Gauguin, que interpelados por Gil distinguem o Renascimento enquanto Olimpo humano. Um outro Paul, nos dias de hoje, afirmava ainda antes dessas viagens: “Nostalgia is denial, denial of the painful present. [...] And the name for this fallacy is called golden age thinking. [...] The erroneous notion that a different time period is better than the one one’s living in. It’s a flaw in the romantic imagination of those people who find it difficult to cope with the present”.

A perspectiva da personagem é passível de sintetização por palavras da investigadora Nicole Pohl, que define o pensamento de uma idade do ouro não como “lembranças irreflectidas de coisas passadas” (POHL, 2009: 144), mas sim enquanto “saudades por um passado que ainda está por ocorrer” (144). Pegando no caso concreto dos Loucos Anos 20, embora a mitificação do “ontem” não seja problematizada<sup>20</sup> por Gil no sentido de esta ter sido uma época anómica, agitada pelo temor de uma nova guerra mundial e em que o ideal iluminista de progresso foi trucidado, a consciencialização da subjectividade e ilusão do conceito de “golden age thinking” permite-lhe um amadurecimento ontológico. O protagonista aprende a conciliar a sua existência em 2011 com o amor à “história” (uma versão mitificada desta). Treze anos antes, já em plena atomização pós-moderna, quando a memória histórica se torna a actualidade ou as últimas quarenta e oito horas de notícias, reflectir sobre o presente com o passado no horizonte urge em igual medida<sup>21</sup>.

Tendo tudo isto em consideração, entre 1998 e 1999 cinco filmes de ficção científica originários da América do Norte denotaram uma unidade estético-temática que reclama uma conceptualização e uma análise à luz retrospectiva dos olhos de hoje.

---

<sup>19</sup> “Utopia”, formada pelos termos gregos *ou* (não) e *topos* (lugar) define etimologicamente uma comunidade inexistente, impossível. “Eutopia”, assente em *eu* (bem) e *topos* (lugar), designa um espaço em que o bem-estar humano é maximizado, sendo portanto uma aspiração prática e realizável. Adriana crê que esse espaço-tempo idílico existiu mesmo, daí que para si não seja um “auge utópico”.

<sup>20</sup> Pelo menos não de forma explícita.

<sup>21</sup> Novo jogo, agora com o ano de estreia de *Midnight In Paris* - 2011 - e o das primeiras obras da constelação artística em investigação - 1998.

No fantasioso *Dark City*, o herói John Murdoch acorda amnésico numa cidade sempre nocturna e sinistra, que aparenta situar-se por volta de 1940-1950, sendo perseguido pela polícia por suspeita de uma série de homicídios. Em busca de um antídoto para a sua sobrevivência, uma raça alienígena de pele pálida conhecida por “The Strangers”, oculta no subterrâneo, controla e experimenta em segredo com a memória e consciência humanas através de poderes telecinéticos.

*The Truman Show*, num registo tragicómico, centra-se em Truman Burbank enquanto protagonista de um *reality show* cuja existência se confunde com a dele. Orientado pelo criador Christof, o programa é transmitido global e continuamente desde o seu nascimento por via de milhares de câmaras escondidas. Toda a pequena cidade costeira de Seahaven - materialização do *American way of life* de 1950 em idênticas moradias nos subúrbios - se resume a um gigante cenário artificial protegido por uma abóbada (algures em Los Angeles) e todos os habitantes são actores que conspiram contra a ignorância de Truman.

Em *eXistenZ*, um característico acesso de *body horror* de David Cronenberg, Ted Pikul é um porteiro que defende a criadora de videojogos Allegra Geller de tentativas de assassinio por realistas que abominam as realidades virtuais? Outra hipótese: Ted e Allegra são afinal um casal anti-simulação vestido de Cavalo de Tróia? Talvez localizada num futuro próximo, a obra desenvolve-se no lugar de infância ou de velhice nostálgica “ruralidade” e faz de consolas de jogo tecido orgânico análogo a um útero fecundado e inerente cordão umbilical.

O *blockbuster* de acção *The Matrix* distende-se a partir da dupla vida de Thomas A. Anderson, um programador informático de nome-código Neo enquanto *hacker*, que se revela o aguardado messias. Instruído por um grupo de rebeldes evadidos, constata como o ano de 1999 que a humanidade habita se trata de uma simulação arquitectada por “Máquinas” sencientes. Servindo-lhes de fonte de energia, os corpos humanos estão presos numa placenta mecânica, avessos à verdadeira realidade: a escravidão em 2199.

*The Thirteenth Floor* assume-se como um *thriller* criminal em que Douglas Hall, segundo na hierarquia de uma poderosa e vanguardista empresa de computadores, é acusado pelo assassinato do seu chefe Hannon Fuller - inventor de uma Los Angeles em 1937 sob a forma de uma realidade virtual. Douglas duvida da sua própria inocência e investiga uma mensagem deixada por Fuller dentro do programa. Num *twist* narrativo de bonecas russas, descobre que a Los Angeles de 1998 é já ela uma simulação: 2024 é a derradeira realidade... até o filme encerrar num ecrã que se desliga.

Não há coincidência possível em tamanha proximidade conteudística de cinco obras esculpidas a partir do mesmo género num tão curto segmento espaço-temporal, algo reconhecido por cineastas<sup>22</sup>, críticos<sup>23</sup> e teóricos<sup>24</sup>. Aliás, o cronograma produtivo de qualquer

---

<sup>22</sup> No próprio ano de estreia de *Inception*, 2010, Christopher Nolan afirmou sobre a sua realização: “I think when I first started trying to make this film happen it was very much pulled from that era of movies where you had *The Matrix*, you had *Dark City*, you had *The Thirteenth Floor* and, to a certain extent, you had *Memento* too. They were based in the principles that the world around you might not be real.” (Christopher Nolan *apud*

uma das fitas imiscui-se no das demais quatro, não havendo, portanto, um distanciamento temporal que justifique a existência de uma por influência de outra. Resta a hipótese de um clima intelectual e cultural do mundo soprar forte, como que sementes, a gravidez de cinco ideias artísticas até ao mesmo solo estilístico de um mesmo jardim temático, até por aí brotar um quántuplo cinematográfico...

Na verdade, estes filmes são em simultâneo produtos que alinham e contra-atacam o espírito do seu tempo. Num século XX marcado por duas guerras mundiais, por um ruinoso *Crash* da Bolsa (1929) entre elas e pelo fim do pensamento “preto e branco” - objectivador de um só inimigo - da Cortina de Ferro, o optimismo vira conto de fadas. Citando Jean Baudrillard, «a coesão das sociedades, no passado mantida pelo “imaginário” de progresso, passa a edificar-se pelo “imaginário” de catástrofe» (BAUDRILLARD, 2002: 137).

Ainda que as longas-metragens em estudo encaixem à primeira vista no não-engajamento político e na apatia do *fin de siècle*, no sentido em que o Estado não só nunca é antagónico como é uma força nebulosa nos enredos, o seu cepticismo gnosiológico “nível estratosfera”<sup>25</sup> face à natureza da realidade alude a discriminações instituídas, interiorizadas e subliminares. Truman é esse fantoche involuntário, nas mãos de um megalómano rico que o manipula a belo prazer perante o descomprometimento e a invisibilidade de um eventual governo, qual código somente percepcionável para uma minoria iluminada (os “Redpills” de *The Matrix*<sup>26</sup>).

Paradoxalmente, no planeta da era informática, o Holocausto repete-se no esquecimento do Holocausto dentro de uma esfera virtual preferida para o escape, desvitalizadora inevitável enquanto mediação de qualquer abordagem que se pretende documental do cataclismo sem a

---

BOUCHER, 2010). Entrevista disponível em: <http://articles.latimes.com/2010/apr/04/entertainment/la-ca-inception4-2010apr04/3>. (Acedido a 25 de Janeiro de 2017.)

<sup>23</sup> “If you look at what’s playing in the multiplex, the millennium is truly upon us. There have always been movies questioning the very nature of reality (starting way back with *The Cabinet Of Dr. Caligari* and going all the way through *Total Recall*), but now they come in droves, and this time they’re augmented with technology. Last year, there was *The Truman Show*, about an unwitting man reared up in a huge dome with reality painstakingly fabricated up to the smallest details. This spring only, at least three movies follow up, dealing with the idea that we are manipulated by forces beyond our control, and said malevolent forces try to fool us by creating a fake reality like a gauze over our eyes. *The Thirteenth Floor* (scheduled to open in May) deals with the technological side of the issue; *eXistenZ* (late April) - with the biological side. *The Matrix* merges these two aspects of artificial existence into one, liberally spices it up with Hong Kong style stunts, eye-popping special effects, wickedly inventive visuals, and a multi-layered story.” (ZELEVINSKY, 1999). A crítica pode ser lida em: [http://tech.mit.edu/V119/N18/The\\_Matrix\\_revi.18a.html](http://tech.mit.edu/V119/N18/The_Matrix_revi.18a.html). (Acedido a 25 de Janeiro de 2017.)

<sup>24</sup> “In May 1999, I took advantage of a bachelor weekend in New York to make the rounds of the new summer movies. Something was clearly afoot. Released earlier that spring, *The Matrix* was dominating the screens. As I settled in to watch previews at a large downtown cineplex, I noticed that nearly every big summer film was following its lead. This was the summer of digital paranoia. In a trend that began with *Dark City* the year before, films like *The Matrix*, *Thirteenth Floor*, and *eXistenZ* each played with the idea that a digitally created simulation could invisibly and seamlessly replace the solid, messy, analog world of our everyday life.” (RODOWICK, 2007: 3-4).

<sup>25</sup> Por palavras simples, a suspeita epistémica elevadíssima dos filmes.

<sup>26</sup> O termo “Redpill” (proveniente da escolha pelo comprimido vermelho - vide página 51 desta dissertação) define os seres humanos que se consciencializaram da natureza da “Matrix”, sendo que a maior parte dessa minoria consegue libertar-se das amarras do programa.

metáfora e a poesia - ambas estruturais do, ou melhor, favoráveis ao espectáculo (cinematográfico)<sup>27</sup>.

Assim, nestas cinco fitas que também formam autênticos museus da amnésia - recordando-nos que há quem prefira olvidar (ou fazer outros olvidar) massacres humanitários sob o nome de um bem comum chamado “Ignorance is bliss”<sup>28</sup> -, tudo se passa como se chegássemos a 31 de Dezembro de 1999 como um “inconsciente colectivo”<sup>29</sup> sem chão a fitar o céu, sem história a pensar 2000. Somos, então, uma pilha de espelhos quebrados e espalhados por todos os locais em que vagueámos e porque esquecemos de cor o ponto em que descansa cada um dos fragmentos, temos essa estranha obsessão de lhes passar por cima e dispersá-los ainda mais. Como se perguntássemos à amnésia “aonde vamos?”, é-nos indiferente que a viragem milenar seja ela mesma um simulacro<sup>30</sup>.

Ao colocarmos o corpo nos três dígitos que caem, em promessas de um garrafal *THE END* cinematográfico, há uma aceleração do tempo psicológico sobreposto ao cronológico que encurta - substancializada nos vários planos incidentes em relógios que vemos em alguns destes filmes, sobretudo o colossal de *Dark City*. A ansiedade antecipatória, banho comunal omnipresente ora sob a forma de um assunto sério ora de uma piada engraçada, ergue-se como atracção através de profecias apocalípticas religiosas<sup>31</sup> e ecológicas<sup>32</sup> e de bugs digitais como o Y2K, temido inclusive pela classe dirigente dos EUA<sup>33</sup> - é sintomático de uma cronofobia recalcada que a ameaça desse colapso tecnológico tenha consistido numa

---

<sup>27</sup> Estando os média, tradicionais e novos, impedidos do *hic et nunc* (ao contrário das artes performativas e inerente possibilidade de não só diluir como exterminar fronteiras), para desencaixar neles e promover mais reflexão há que reconhecer a sua artificialidade e, por conseguinte, não adoptar uma representação mimética da realidade, não corroborar a vontade dos primeiros de substituir esta última.

<sup>28</sup> Essa expressão, não dita (mas implícita) nas restantes três obras, chega a sê-lo *ipsis verbis* no solo verde homólogo de *The Matrix* e de *The Thirteenth Floor* (investigado em 4.1.).

<sup>29</sup> Termo cunhado pelo psicoterapeuta/psiquiatra Carl Jung para designar uma parte da psique. Precede o indivíduo, sendo comum a toda a espécie humana e está ligado a impulsos, emoções e comportamentos ancestrais que não podemos compreender, tais como a experiência de *déjà vu* (também sondada na secção 4.1.) ou o amor à primeira vista. Aquilo que sugiro é que os múltiplos traumas do século XX se elevaram a esse patamar universal.

<sup>30</sup> Explicação “oficial”: “Years in the most popular calendar used today, the Gregorian calendar, are counted from the year A.D. 1. There was no year 0. Before A.D. 1 came the year B.C. 1. Thus, the first century ran for 100 years from A.D. 1 until the end of A.D. 100; the first millennium, from A.D. 1 until the end of A.D. 1000; and so the current millennium will not end until December 31, A.D. 2000.”. Para mais pormenores *vide*: <http://www.scientificamerican.com/article/when-is-the-beginning-of/>. (Acedido a 26 de Janeiro de 2017.)

<sup>31</sup> Tal como a Grande Tribulação, a Segunda Vinda de Cristo, a Batalha de Armagedão ou outras 39 previsões para 2000 (ROBINSON, 2004) que podem ser lidas em: [http://www.religioustolerance.org/end\\_wrl10.htm](http://www.religioustolerance.org/end_wrl10.htm). (Acedido a 26 de Janeiro de 2017.)

<sup>32</sup> «Kenneth Watt, an ecologist at UC Davis in California and a key leader of the early environmental movement, declared on Earth Day 1970, “the world has been chilling sharply for about twenty years. If present trends continue, the world will be about four degrees colder for the global mean temperature in 1990, but eleven degrees colder in the year 2000. This is about twice what it would take to put us into an ice age.”» (Kenneth Watt *apud* HART, 2015: 122-123).

<sup>33</sup> O jornalista Lee Davidson dá o exemplo de vários senadores e da consequente criação do *Senate Select Committee on the Year 2000 Technology Problem*. Acrescenta as comparações com o Apocalipse feitas por alguns desses políticos, mencionando ainda as subjacentes receadas falhas nos sistemas de armas e nos tratamentos médicos (DAVIDSON, 1998). Para mais detalhes, *vide*: <http://www.deseretnews.com/article/627163/Bennett-to-lead-millennium-bug-battle.html?pg=all>. (Acedido a 26 de Janeiro de 2017.)

indistinação informática entre o ano de 2000 e 1900 (tópico deslindado com detalhe já na secção 2.1.).

Colando-se à tendência de convergência do cinema no divergente, fragmentado e hipertextual computador, desde logo na medida em que as narrativas comentadas são análogas à mudança ontológica da película para o digital, o movimento artístico que designo por hiper-real(ismo) milenar alicerça-se em falsas bifurcações. A hipótese aqui argumentada é que esta corrente cinematográfica, impelida pela paranóia de um presente volátil e acelerado, não só reflecte a maleabilidade instantânea da cultura do *software* para se refugiar no passado como também para reactivar sufocos de outrora em resposta armada ao escuro do tempo.

Qualquer fobia é futura no sentido em que o medo precede um acontecimento ou uma acção, mas a ficção científica representa por excelência o meio de perguntar “e ses?” civilizacionais e globalizados, estando “ligada à tomada de consciência das possibilidades que a tecnociência abre à humanidade” (DUFOUR, 2012: 11). Contudo, para lá de meros anacronismos, a especificidade dos filmes investigados reside no facto de se situarem em múltiplas dimensões diegéticas, num compêndio de estilhaços de referências temporais mediadas pela tecnologia. Sob o recorte de distopias críticas, encontram-se em futuros próximos, realidades alternativas, ilusórios passados idílicos como o *American way of life* dos subúrbios racistas ou pretéritos perfeitos nervosos que evocam o *cyberpunk* e o capitalismo tardio do “Estado-desprovidência”, o *film noir* e as perseguições ao comunismo, o expressionismo alemão e o *tiquetaque* nazi da República de Weimar.

Gorado o projecto expansionista ou interestelar de um dia vivermos felizes para sempre na Disneyland, a ficção científica simulatória dos anos 90 introduz uma roda passado-presente-futuro e quebra a homogeneidade do espaço-tempo em “dissonâncias cognitivas”<sup>34</sup>. Daí que a utopia remonte às ensolaradas e pueris memórias perdidas da *Shell Beach* de *Dark City*, daí que a mãe-natureza se conceba na viscerosa biomecânica dos *game-pods* de *eXistenZ*. Nesse nexu baudrilliano, a mediocridade dos dias “reais”, a banalidade de um “ontem” sem alta tecnologia ubíqua são feitas paraíso trágico que já não há como resgatar.

Fatalismos ambulantes pois, na tentativa de recuar à presumida realidade, “encontramos não a natureza mas um parque natural” (GORDON, 2003: 110); a artificialidade a tomar o lugar da naturalidade (110). Entretanto consciencializados disso, aglutinamos ao escapismo nostálgico um activismo arqueológico, tateando o outrora tecnologicamente avantajados por lanternas de agora... à procura de terra estável para edificar um novo e eutópico “depois”.

Continuando flutuantes entre este fugir-agir e como que só já velhos (por viver e por morrer) na horizontal, mitificamos a *sci-fi* cibernética no ponteiro possível, porquanto esta «talvez [...]

---

<sup>34</sup> “A ficção científica de dissonância cognitiva mostra a radicalização da incerteza cognitiva da existência pós-moderna. A desorientação, fragmentação, desintegração, dissolução de fronteiras e hibridação entre humano e inumano, real e virtual são temas dominantes nesta década, reflectindo a crescente complexificação do mundo. A ansiedade milenar conduz a uma sensação de pós-futuro, de não cumprimento dos projectos tecnológicos da década de 1950 e do desejo reformista das décadas de 1960 e 1970.” (RODRIGUES, 2012: 100).

não possa senão esgotar-se na ressurreição “artificial” de mundos “históricos”, tentar reconstruir *in vitro* [...] os acontecimentos, as personagens, as ideologias acabadas, esvaziadas do seu sentido, do seu processo original, mas alucinantes de verdade retrospectiva» (BAUDRILLARD, 1991: 153).

Ainda com tanto para aprender, habituados a um pensamento dualista absoluto, julgamos o 1937 virtual de *Thirteenth Floor* evidência flagrante do 1998 actual. Por intermédio de um híbrido transfronteiriço e “pantópico”<sup>35</sup> como Douglas Hall, apreendemos numa fenda a indistinção hiper-real de um génio maligno simulado: 1937 existe para nos convencer que 1998 é a realidade. 2024 feito andar verídico também não persiste - *it's turtles all the way down* -, porque já vivemos (e não o sabemos) felizes para sempre na Disneyland...

Mas antes de repensar e ilustrar o hiper-realismo a partir do quinteto em causa, é tempo de circular para duas reconfigurações do milénio à beira do fim: o “apocalypse now” de *Dark City* (2.1.) e o “golden age thinking” de *The Truman Show* (2.2.), a lua distópica do primeiro e o sol utópico do segundo (com suporte na análise de uma sequência no trabalho de Proyas e de duas cenas mais uma sequência no de Weir). Mais que tudo, considerar-se-á a tensão entre as duas margens que habita ambos os filmes, um preciso “eterno retorno” que os faz encaixar no aludido conceito de “distopia crítica”<sup>36</sup>. No reajuste deste operado pelo hiper-real(ismo) milenar, dentro de uma diegese cuja escuridão ultrapassa a da realidade empírica, paira no fim a promessa só brevemente sugerida ou apresentada de um futuro claro, melhor, sem que uma madrugadora sensação de nova sombra possa por sua vez ser evitada - o fluxo a pender para a “noite” é *conditio sine qua non*.

## 2.1. O Bug Telepático de 1900 e Tal em *Dark City*

Já perto do clímax da fita, Dr. Daniel Schreber, cientista/psiquiatra subjugado pelos “The Strangers”, esclarece sobre esses *aliens* autoritários escondidos debaixo do solo, sintetizando os seus testes com a matéria humana: “They abducted us and brought us here. This city, everyone in it... is their experiment. They mix and match our memories as they see fit, trying to divine what makes us unique. One day, a man might be an inspector. The next, someone entirely different. When they want to study a murderer, for instance, they simply imprint one

---

<sup>35</sup> No sentido de existir em vários lugares, níveis dimensionais.

<sup>36</sup> Socorrendo-se do pensamento de Lyman Tower Sargent, Peter Marks define o mesmo como «[...] a text that shares the main characteristics of the dystopia but “that normally includes at least one eutopian enclave or holds hope that the dystopia can be overcome and replaced with a utopia”.» (MARKS, 2005: 225). O autor ilustra adiante: «It is important to keep in mind the distinction between the audience watching the “The Truman Show” on television and those watching *The Truman Show* in the cinema, because this latter group is likely to interpret the show almost immediately as a dystopia, whereas most of the television audience treats the show as close to a utopia. This tension between utopian and dystopian possibilities and imperatives signals *The Truman Show* as a critical dystopia, one that offers a compelling account of a seductive dystopian prison, and a freer, and therefore utopian world beyond.» (MARKS, 2005: 227).

of their citizens with a new personality. Arrange a family for him, friends, an entire history... even a lost wallet. Then they observe the results. Will a man, given the history of a killer, continue in that vein? Or are we, in fact, more than the sum of our memories?”.

Recuperando o quase só nomeado conceito de *Y2K* (também conhecido por *Bug* ou Problema do Ano 2000)<sup>37</sup>, há que traçar o seu esqueleto para depois incidir numa analogia com o universo de *Dark City*. Dito isto, o *Y2K* trata-se provavelmente do obstáculo mais verosímil dos muitos alarmes soados perto da passagem de milénio, sendo por isso mesmo alvo de medidas preventivas a uma escala global como nenhum outro foi. A ameaça tinha epicentro na representação da data em programas informáticos antigos, sobretudo aqueles delineados na década de 1960 (como o *COBOL* - *COmmon Business Oriented Language*).

Numa altura de computação primitiva em que cada *byte* de memória a menos correspondia a uma poupança de dinheiro significativa, o *software* possuía apenas dois dígitos para o ano aquando do armazenamento da data, ou seja, o “19” inicial referente ao século XX ficava subentendido. Se hoje o digital está impregnado em todas as áreas da sociedade tanto num âmbito íntimo como profissional (ao ponto de esta cisão talvez nem fazer sentido agora), a verdade é que no segundo terreno esse estado das coisas já estava lançado há vinte/trinta anos.

Assim, com a viragem de milénio, o comércio, a indústria ou a “saúde” - imensas grandes empresas e instituições mantinham programas velhos - debatiam-se com o risco de os computadores interpretarem 2000 como 1900, resultando isto numa espiral descendente de dados trocados e arruinados. No sistema bancário credores tornar-se-iam devedores, juros passariam de positivos a negativos, *ATMs* poderiam não funcionar; no campo dos transportes, o medo escalou de comboios atrasados a controladores aéreos com disrupções informáticas concretizadas em acidentes; acumularam-se mil outras possibilidades sorumbáticas como cidadãos com registo de idade abaixo do zero, ficheiros digitais desaparecidos, elevadores bloqueados, descontrolos de temperatura em equipamentos médicos ou falhas eléctricas a enegrecerem cidades inteiras.

Mihões gastos em revisão de *software* e horas a fio dedicadas ao *Y2K* pelo mundo fora desde meados dos anos noventa reduziram eventuais consequências à insignificância, mas o *Bug* serviu de sinédoque à influência pervasiva do meio informático, à fragilidade da força aparente por tudo aí se concentrar, qual abstracto ser divino feito à imagem defeituosa de quem o criou.

Claro está, numa era da velocidade rumores alimentaram rumores, ao Problema do Ano 2000 interligaram-se e confundiram-se apocalipses de contornos religiosos, como milhentas visões de uma mudança que devolveria um estatismo infernal aos ditos pecadores, um paraíso sem relógio aos da Terra levitados. Como William J. Palmer proclamou na descrição dos anos

---

<sup>37</sup> Para um esclarecimento sumário e televisivo sobre este problema *vide* “*Bug Y2K, o Temor de Há 15 Anos*” (CELSO, 2014): [http://www.rtp.pt/noticias/mundo/bug-y2k-o-temor-de-ha-15-anos\\_n788857](http://www.rtp.pt/noticias/mundo/bug-y2k-o-temor-de-ha-15-anos_n788857). (Acedido a 26 de Janeiro de 2017.) Para uma narrativa igualmente resumida mas mais conceptual *vide* *Chronophobia: on Time in the Art of the 1960s* (LEE, 2004: 259-261).

noventa enquanto década pautada por um rodopio vertiginoso<sup>38</sup>, Hollywood foi limusine para o novo ideário de idade das trevas (PALMER, 2009: 222).

A Los Angeles de *Strange Days* (Kathryn Bigelow; 1995) virtualizou o 31 de Dezembro de 1999 numa estética *cyberpunk* de cabedal preto, no tema de simulacros corruptos em que assentam as obras exploradas nesta dissertação. *Entrapment* (Jon Amiel; 1999), longa-metragem de assalto caracterizada por um tom mais leve, constitui um exemplo menos ambicioso de uma acção situada na mesma data cronológica. De qualquer modo, *Dark City* e *The Matrix* expressam melhor a louca mescla de referências idiossincrática do seu contexto histórico, edificam-se num cinzeiro brumoso que indistingue a tecnologia da teologia<sup>39</sup>, complexificando um *Millennium Bug* nunca nomeado, porquanto o ultrapassam<sup>40</sup>. Decerto, “perante um mundo que é ininteligível e problemático” (Jean Baudrillard *apud* COULTER, 2010: 7), sabem que urge torn(e)-á-lo “ainda mais ininteligível, ainda mais enigmático” (7). Ambos antenas hiperbólicas, os ditos filmes “vão aos limites das hipóteses e dos processos” (*ibidem*), chocam o estado das coisas qual electricidade terminal.

Dentro de *Dark City* - o presente objecto de análise - nem os anos têm calendário nem a mudança se reconhece aos olhos amnésicos dos humanos diegéticos, o antes e o depois são só descoordenadas. Em fuga da polícia por vários assassínios que só os responsáveis “The Strangers” e Dr. Schreber sabem ser forjados, John Murdoch surge sombra num beco, ainda alheio ao sucedido como nós (audiência) ou o inspector Bumstead. Tido como especial por muitas vezes resistir ao sono telepático dos alienígenas, por partilhar com eles a capacidade mental de mover e transformar matéria, o protagonista escapa também ao seu assédio metafísico, jogando ao “gato e rato” no encaicho de Schreber - remoinham-se os papéis.

Quando a luz escura da permanente cidade nocturna lhe ilumina o rosto, o característico fitar vago do herói expressa bem a ausência “hopperiana”<sup>41</sup> que habita o local e o âmago de todos os seus congéneres. Tal pesadelo de anonimato urbano reitera-se no estranho vapor exalado

---

<sup>38</sup> Conforme a *mise-en-scène* e a estrutura narrativa do hiper-real(ismo) milenar sondadas em 5.1., diga-se.

<sup>39</sup> Em oposição à análise de pendor “tecnológico” aqui distendida, um artigo de Eric G. Wilson sobreleva a “teologia”: “In exploring this spiritual paranoia, Proyas draws on a trend of second-century Gnosticism: the Valentinian dispensation. According to Valentinus, the visible cosmos is the product of an epistemological error committed by a group of immortals. Most individuals endorse this mistake and take the misguided ideas of these eternal for true substance. However, some rare souls, nervous and insomniac, never feel comfortable with the *status quo*.” (WILSON, 2006: 232).

<sup>40</sup> Na impossibilidade de me alongar sobre o caso da obra dos Wachowski, refira-se que sabemos pelas palavras de Morpheus (o líder dos insurgentes que libertam Neo) o facto de a iteração corrente da “Matrix” se situar enquanto simulacro “[...] at the end of the 20th century.”. Mais do que isso, a analogia com o *Y2K* concretiza-se porque a fita nos sugere que a “Matrix” vai sendo reiniciada e passando por várias versões ao longo da sua existência. Cingindo-nos ao primeiro filme da saga, tomamos conhecimento de uma versão número um, “cor-de-rosa”. Culmina recusada pelos seres humanos, porquanto estes a interpretaram como um sonho utópico, descobrindo-lhe a artificialidade informática. Somos também informados de um “The One”, entretanto falecido, anterior a Neo. Quanto ao que fica para a audiência teorizar, como funciona o tempo na “Matrix” actual, redesenhada para o suposto pico da humanidade, para o final dos anos 90? Chegando o relógio do programa a 31 de Dezembro de 1999, ocorrerá uma limpeza de memória populacional e uma reconfiguração urbanístico-tecnológica que devolvem os escravizados ao início da década, por exemplo?

<sup>41</sup> Referência a Edward Hopper, pintor estadunidense do século XX, nomeadamente à alienação e à penumbra que atravessam os seus muitos retratos do homem urbano. No subcapítulo 5.4., espiralo a alusão hopperiana devido a e com base num tenso passado cinematográfico...

do subterrâneo, trepa pela cor ferrugenta da parede tijolada em frente. De repente, uma espécie de “ondular magnético” (efeito de *warping*) já ouvido e avistado noutros momentos de telecinese invade-a e uma pontual porta misteriosa dispõe-se à entrada do cientista, desvanecendo logo que atravessada.

Tempo somente para Murdoch espreitar uma luminosidade forte, turquesa - a prometer qualquer fonte ou motor abaixo - antes de deixarmos a sua subjectividade em detrimento de uma cena omnisciente no interior, sintomática da leitura do mundo que os moradores “The Strangers” podem ter, na medida em que o moldam a seu belo prazer. Schreber segue com um alienígena num elevador horizontal rodeado de abóbadas em metal azebre cuja tonalidade desperta uma aura de velhice e frieza. O semi-plano de conjunto seguinte capta frontalmente uma linha de montagem prolongada em profundidade, sempre ladeada por “Estranhos” à esquerda e à direita.

Silentes, apáticos, repetições uns dos outros nas armaduras pretas e feiticeirescas que os cobrem dos pés ao pescoço, nas cabeças nuas e brancas, encaixam que nem camaleões num modelo de produção fordista. Diversos objectos pessoais vão sendo colocados na passadeira que um *travelling* desvenda não estar só (são múltiplas!), carimbam-se papéis numa mesmice burocrática, enquanto a voz *off* em alto volume esclarece: “Tonight’s requirements are 12 family photo albums, 9 personal diaries, 17 love letters, assorted childhood photographs, 26 wallets, ID’s and social security cards”.

Reunidos os *souvenirs* íntimos e documentais da humanidade acima, a próxima etapa fica ao encargo de Schreber e percebe-se uma forte estrutura hierárquica: é criado dos *aliens* dominadores do Homem tal como outrora fizera cobaia de um rato num labirinto experimental<sup>42</sup>. Deste modo, Proyas reflecte dilemas éticos do antropocentrismo, vira-o de pernas para o ar num retrato contrafactual, pós-Y2K, em que somos nós os escravizados de seres que elevam o capitalismo e o cientismo ao cubo. Aliás, o projecto “desumano” destes é sem dúvida mais nobre que o nosso, uma vez que, pelo menos, contextualiza-se como medida desesperada de uma espécie doente, à beira da extinção.

Presente na morada dos “The Strangers”, Schreber (o seu papel de agente duplo ainda se desconhece) traz à baila o lado farmacológico de *Dark City* e manifesta um certo lunatismo nostálgico ao manipular memórias de outrem. Seja o ridículo de um “catalog of conquests” (amorosas) ou o infortúnio de uma “tragic death in the family”, independentemente das trocas identitárias que é obrigado a perpetrar, o doutor reconforta-se na impressão de calor humano, no *milkshake* de individualidade que lhe suscitam, em busca de um milénio (sempre a ser) perdido.

---

<sup>42</sup> Não é por acaso que, nessa cena transacta, o rato do cientista olhado em picado “[...] is not heading toward the exit but deeper into the maze, toward the center.” (HANTKE, 2005: 5). Esse ângulo de visão aparenta provir de um plano subjectivo de Emma, “esposa” temporária de John chegada ao laboratório por convite de Schreber. Ora, o facto de tal enquadramento de hierarquização ser originário dos olhos de um ser inocente, desconhecedor dos “Estranhos”, e, logo a fitar outro ser inocente, reitera a analogia entre humanos e roedores.

Dá que, enquanto remistura líquidos memoriais em tubos de ensaio rodopiantes, trate um “Estranho” dele acercado por “Mr. Whateveryourname is?”, que pense da boca para fora a impossibilidade deste compreender a existência humana, que o próprio Daniel lhes seja um “tradutor”/“intérprete” necessário. De chofre interpelado pelo aparecido Mr. Book, a abelharainha dos “The Strangers”, o psiquiatra é içado telepaticamente - volta o motivo audiovisual do “ondular magnético”, desta feita de origem visível, emanante da testa extraterrestre e orientado por uma mão de maestro.

Com a cabeça a contemplar um subterrâneo sem firmamento de fundo, um poço circular invadido por cabos de ferro e contornado por passeios metálicos que se copiam para cima e para baixo, o doutor encarna o rato no labirinto - algo sublinhado através de um plano picado de inferiorização. Mr. Book tortura-o com o intuito de saber o porquê de Murdoch não dormir como todos os demais humanos durante o chamado “tuning” e o escravo conjectura que talvez John esteja “a step up the evolutionary ladder”, “adapting to survive” (de facto, é a natureza ciborgue e hiper-real que o apoteosa). Faz sentido que o cientista, aflito mas resiliente, não se prive então de denominar a experiência dos seus superiores como “little zoo”, conferindo mais uma camada ao espelho extradiegético e invertido de uma humanidade habituada a “brincar aos deuses”. Algumas das palavras do “criado” nesse instante são estruturantes de forma a entender o que é o *tuning*: “Weren’t you looking for the human soul? [...] That’s why you keep changing people and things around every night.”.

Schreber acaba, então, empurrado para o chão e a contenda interrompe-se pelas badaladas de um sino, epítomes sonoros e religiosos de marcos cronológicos ou alertas de acontecimentos. É, afinal, um instrumento que pautou ritmos, horários, orações, comunicou mortes, casamentos, incêndios ou invasões. Verdadeiro relógio ancestral - “It is time!” -, converge a atenção dos “The Strangers”, primeiro vistos ao longe como autómatos a deslizar em passarelas, insectos caminantes em socalcos parlamentares... Até que uma panorâmica descendente nos elucida o ponto nuclear daquele habitat: uma praça cavernosa com horizonte para um rosto gigante em pedra/metal.

Evocando o *Big Brother* orwelliano, reúnem-se ritualmente os *aliens* em seu torno enquanto a *score* orquestral entra em crescendo. Alguns “Estranhos” param nos socalcos feitos púlpitos, outros imobilizam-se aglomerados no chão da praça, todos formam entre si uma geometria perfeita, de filas e colunas militares. Mr. Book fica no alto de uma tribuna central, de costas para a colossal cabeça antes mostrada, manifestando-se pela disposição corporal no espaço arquitectónico o seu cargo de liderança. Depois de um grande plano nele incidente a acentuar esse facto, o “Stranger-mor” vigia com olhos rápidos (explícitos à custa de diversos cortes velocistas na montagem) a presença e a disciplina do seu bando e, quando a câmara lhe regressa à cara, diz solenemente: “Shut it down”.

Abre-se atrás a enorme cabeça, fendida em duas metades verticais que se afastam mutuamente como portas ou janelas de correr; uma fumarada teatral aumenta a antecipação consumada num relógio monumental [Fig. 6]. É talvez o equivalente solar para esta espécie alérgica à

fonte energética do ser humano, dali se difunde a luminosidade fluorescente que filtra todo o subterrâneo - começa a deprender-se uma obsessão com o tema da “substituição” no filme de Alex Proyas. Daquela torre imbuída na parede da gruta, observamos os ponteiros da superfície orbicular (composta por vitrais disformes e fragmentados que reflectem um universo composto por identidades roubadas, incompletas, quebradas): o mais encorpado descansa algures pela posição da meia-noite, o mais fino rodopia rápido para quase nele esbarrar.

Retornando à superfície, são apresentados planos breves do quotidiano banal humano - imagens nocturnas de tráfego congestionado na estrada molhada; metros em pontes entrecruzadas num panorama urbano denso e inextricável; limpezas no escritório policial onde, algures, Bumstead se obceca com os vestígios espiraliformes deixadas em cenas de homicídios atribuídos a John. Durante esta sequência, a música extradiegética baixa, torna-se um fundo em suspenso que ameaça voltar a explodir - conforme uma contagem decrescente reduzida a segundos. Ouvimos somente os ruídos circunstanciais do labor humano, como buzinas, motores ou aspiradores.

Nessa senda, chegamos à visão de uma fachada comum com o ruído surdo ainda mais oculto, apenas perturbado por um cão a ladrar fora de campo. Em sintonia, testemunha-se o candeeiro vacilante do mesmo lugar, a luz melancólica a ceder tal e qual os Homens num estado de anomia. A humanidade já está prostrada, sugere-o um caixote do lixo cheio pelo chão, indício da sua faceta ecológica auto-destrutiva. “Fiel” ao dono, a tecnologia não faz senão demonstrar a indissociabilidade dos dois, por isso a intermitência do poste revela a materialidade do meio e tudo se passa como se um eventual apagão viesse pronunciar o negrume do nosso interior (por enquanto fraco mas vivo, esperançoso mas pouco).

Alcançando os bastidores da dita fachada, um plano voyeurístico filma um homem e uma mulher em refeição numa pequena mesa de jantar. A perspectiva frontal salienta esse “destamanho” do objecto pela curta distância horizontal entre os dois, sentados frente a frente [Fig. 7]. Múltiplas linhas rectas provenientes do tapete, da chaminé ou do papel de parede e um sofá em cada canto voltado para dentro na diagonal salientam uma qualquer obstinação geométrica e simétrica. Fica premente a sensação matemática de que o plano se poderia cortar em dois, tal como aconteceu com o rosto gigante no subterrâneo (há em todo este capricho um paralelo em potência com o calculismo tecnocrático da realidade real, igualmente característico de políticos e civis).

Aliás, também aqui se avista um relógio de parede circular, mudando apenas a escala, do monumental para o íntimo. É claramente um ambiente humilde, empobrecido - diz-nos o guarda-roupa -, e quando as duas pessoas se apreendem enquanto casal, a conversa gira mesmo à volta de lamentos sobre trabalho precário. Ele queixa-se de nem conseguir dormir, da incredulidade de considerarem o seu cargo “unskilled”, ela riposta que tratar dos filhos acarreta uma dificuldade superior - tudo num retrato familiar tradicional, retrógado.

É irónico que a personagem masculina afirme então estar a tentar sair do turno da noite, não-consciente de que no seu mundo a única saída disso parece ser a morte<sup>43</sup>, e duplamente irónico que a personagem feminina replique “It’s about time, dear.”... Na verdade, este microcosmos completa-se precisamente pelo detalhe lá ao longe dos ponteiros parados do relógio. Parados sim, contudo tal ocorre no instante emblemático de mudança, algures entre as 23:59 e as 00:01. Pilhas sem carga? Tecnologia colapsante?

De volta à cave dos “Estranhos”, todos contemplam como antes os mesmos quinze segundos por findar até à meia-noite, a sequência exterior estava em paralelo, tanto quanto o Homem e a tecnologia. Esse falso tempo paralisado ou esse aparente passado devolvido que os espectadores experienciam prenuncia “a forma das coisas por vir” na diegese.

Sob a concentração daquele conclave gótico, avança frenético o tiquetaque e, no lado oposto a Mr. Book, entrevê-se brevemente por trás de alguns *aliens* um grande e misterioso objecto em rodopio a partir do chão, como que ritmado pelos ponteiros. O relógio, talvez “telepatizado”, denota um movimento atmosférico, levita em frente para longe da torre que o albergava. Ora, isto sugere o artifício da noção de tempo cronológico e o próprio modo como o tempo vivido vai a reboque da percepção e inerente subjectividade de dado evento. Para os “Estranhos” estas contagens decrescentes são lentas demais e em baixo número perante a ânsia de sobrevivência (o rito coaduna a ideia de lentidão), para os humanos rápidas demais e numa frequência tão constante que a mudança se torna imperceptível (percebe-se enquanto continuidade, quais 24 *frames* por segundo), como iremos ver.

Os tais vitrais partidos do relógio, os fragmentos de vazio que agora regressam a cena, aludem portanto a diversas falhas: da memória humana, da tecnologia débil e da existência incompleta dos “The Strangers”. Sobre este último ponto, sobressaem o facto de todos serem masculinos (irreprodutíveis), a aparência quase indistinta, os seus nomes (Mr. Book, Mr. Hand, Mr. Wall, Mr. Rain...) reduzidos a elementos e partes (WILSON, 2006: 234), e o anonimato da espécie. Com efeito, os alienígenas de *Dark City* só são identificados subalternamente a partir dos poucos humanos que acabam por descobrir a sua vivência subliminar (Schreber, Walenski, Murdoch, Bumstead e Emma, sobretudo). Ademais, a denominação “The Strangers” - são estranhos e estrangeiros - encaixa no seu desconhecimento, no adjacente e simbólico medo da diferença<sup>44</sup>.

---

<sup>43</sup> A certa altura, o detective Walenski, enlouquecido pela descoberta dos “The Strangers” e pela ausência de uma saída da cidade, assegura numa estação de metro: “I figured a way out.”. De seguida, lança-se em suicídio para o caminho-de-ferro do comboio em passagem.

<sup>44</sup> No tom contrafactual do filme, não só o xenófobo termo “The Strangers” é coincidente com o tratamento que estes fazem da humanidade, causando a sua amnésia geral para a poderem estudar, como depois Murdoch entra no jogo deles como um vírus troiano capaz da mesma telecinese. Isso leva-nos até outro âmbito, para o refrão de sempre: a tecnologia molda-se à imagem do Homem e vice-versa.

Badala a meia-noite no subterrâneo<sup>45</sup>, chega um novo milénio de doze horas, materializado na multiplicação de relógios mais pequenos numa montra de loja à superfície (novamente com os ponteiros parados no “12”) [Fig. 8]. O vidro que deles nos separa é uma tela de reflexão para o 1998 extradiegético, para a mente pré-Y2K estilhaçada em hipóteses apocalípticas e os momentos seguintes trazem a reconfiguração do *Bug* de vez, a todo o gás. O filme enche-se dum silêncio ainda mais suspensivo e revisitamos num plano semelhante o lar do casal de outrora, o seu desmaio sincrónico de cabeça no prato. Idem para os automóveis no piso húmido e para o metro nas pontes cobertas de bruma nocturna, mas o apagão do filme evita dualismos absolutos, é afinal tanto humano como tecnológico. Não são os imensos faróis eléctricos que perdem a luz, há sim um desmaio suave de pessoas ao volante, de transeuntes a deitarem-se nos passeios enquanto os meios de transporte travam em segurança, pela mão de forças invisíveis.

O frontispício de um cinema anuncia no seu letreiro “Now Showing, *The Evil, Late Show Nightly*”, fá-lo logo por cima da fila da bilheteira a falir em *slow motion*, porque o escuro hipnotizante do cinema se projecta nas próprias ruas. Deveras, a contrafactualidade faz delas um filme de terror, dado que a realidade se arquitecta na narrativa/ideologia da classe dominante - os “The Strangers”. Sob a luz milenar de *Dark City*, as nossas obras de arte, muitas vezes criadas pelo anseio de autognose, entram na cadeia alimentar, tornam-se metaficções da ficção que outros fazem da existência humana para também eles se conhecerem melhor (e não nos sabemos hiper-reais). Nesse encadeamento, a câmara lenta deste instante representa um ultrapassar da realidade, uma evasão da prisão do espaço-tempo, só que os demiurgos não somos nós.

Sentado numa esquina, Murdoch está plenamente acordado, simboliza-se segundo Cristo, luz interior no escuro exterior. Bumstead e Emma (a aludida “esposa” momentânea do protagonista) dormem, focam-se relógios de todas as maneiras e feitios com ponteiros estáticos no velho “12” até voltarmos ao herói levantado em estupefacção. A rua e o trânsito tornaram-se fotografia, aparente cemitério de referentes mortos, todavia o que fitamos não são sequer *freeze frames* (note-se que os faróis de um automóvel piscam, por exemplo).

A anomalia John a caminhar entre os carros não é, portanto, um corpo separado da natureza daquele lugar - também cinematograficamente foi filmado sobre um fundo de igual ontologia, sem recurso ao digital -, por isso pode interagir com ele de imediato: pontapeia a porta de um veículo e o impacto ressoa; agita o corpo de alguém inconsciente provocando-lhe movimento; os seus gritos de socorro têm eco. Murdoch cifra-se num milagre virulento nascido dentro da própria ficção (à semelhança de Neo em *The Matrix*), capaz de se desdobrar para o real como uma personagem que se clarifica de o ser. Noutro espectro, este “freeze frame” também rompe a autenticidade pró-fílmica atribuída ao cinema analógico, alegorizando a paragem cardíaca simulada na qual a técnica consiste, já que nela várias “imagens [...] excluem a sua

---

<sup>45</sup> Em rigor, qualquer uma das recorrentes “meias-noites” pode perfeitamente ser “meio-dia”, contudo a ausência de luz solar compele a própria audiência a eliminar a hipótese, a aceitar o simulacro veloz de dias menores, da dúzia diária.

própria diferença através da repetição petrificante” (STEWART, 2007: 110). Isto é, sujeito a variações de grão, brilho ou claridade, rola(!) um único plano repetido ou replicado ao longo de segundos ou minutos...

E então o remate, o *bug* telepático de 1900 e tal em *Dark City* quando, no subsolo, Mr. Book apregoa: “Let the tuning commence”. Todos os “Estranhos” giram sem deslocarem os pés do chão, como se fosse um piso rolante a fazê-lo sozinho, culminando de frente para o mencionado “grande e misterioso objecto em rodopio”<sup>46</sup>, agora desvelado. Pela congregação telecinética dos vilões, surge uma espiral ascendente de prédios, edifícios moldáveis, pura plasticina [Fig. 9]. Desta forma, embora se erga no analógico, na mecânica pesada, corpulenta e pré-nanotecnologia, a cidade do filme expõe acima de tudo a dissimulada imaterialidade do meio digital, desventra-lhe as entranhas sub-reptícias, imbuídas - o “uso destacado de efeitos digitais parece sustentar esta descrição” (TRYON, 2003: 49).

Espelhando o ser humano com satélites ou internet *wireless*, os *aliens* colonizam a atmosfera invisível pela telepatia. Além disso, a vivência dos “Estranhos” enquanto seres de mente-colmeia, uma consciência grupal ignorante da experiência individual humana tal e qual a conhecemos, resulta num alarme entrelaçado: o transe do coletivismo autoritário, da concentração de poderes na emergente era do digital em 1998, numa sociedade em remediação<sup>47</sup> mais em rede do que nunca (a entregar a sua memória à mercê de um sistema global).

Ainda no submundo dos “The Strangers”, uma panorâmica para cima surpreende-nos com a existência de um piso inferior (há limites para o que não chegamos a ver?) ao pensado “rés-de-chão” onde decorre a cerimónia. Aí, uma máquina semi-transparente e pairante em forma de planeta alimenta a espiral ulterior, descarrega trovões sugestivos de apocalipse. A câmara transporta-nos depois à superfície, onde as construções crescem como árvores súb(d)itas, impulsionadas pela intensificação da música orquestral. Murdoch observa o fenómeno sísmico: infra-estruturas engolidas pela terra logo substituídas por outras, paredes com flexibilidade de ginasta à procura de um lugar, pontes dali a fixarem-se acolá.

Adentro de um dos azuis olhos obstinados de Mr. Book visitamos a representação do ciberespaço orgânico e parasita de *Dark City*<sup>48</sup>. Fazendo jus a essa lógica de figuração ocular, a sequência começa a concluir em círculo, precisamente porque os acontecimentos se repetiram e repetir-se-ão (desde quando até quando?). Numa esquina como de costume (será a mesma?), o protagonista oculto vê surgir do nada outro portal telepático e transiente. Saem Schreber e um par de extraterrestres, o primeiro dos quais com um humano nos braços, levado até uma barbearia onde o cientista lhe injecta lembranças contrafeitas - penetra-o no centro da testa com testes farmacológicos, variáveis biopolíticas impostas pelos maus da fita. Por várias

---

<sup>46</sup> Vide página 28 desta dissertação.

<sup>47</sup> “[...] we call the representation of one medium in another *remediation*, and we will argue that remediation is a defining characteristic of the new digital media.” (BOLTER, 2000: 45).

<sup>48</sup> Na linha das transições dimensionais azuis-esverdeadas ou verdes-azuladas investigadas em 4.1.

janelas formadas em edifícios metamorfoseados, Murdoch acompanha corpos em coma devolvidos a casas e estabelecimentos.

De regresso ao apartamento do casal de cara no prato, alguns “Estranhos” transportam vestuário faustoso em cruzetas para entrajear os residentes, pousam candelabros clássicos na mesa; Schreber chega lendo alto os quatro nomes que formam a família Goodwin e... olá telepatia de opulentar o lar despojado. Aquele sítio interior feito palácio pela grande cúpula, na decoração dourada e em paredes alargadas. O doutor volta a aplicar vacinas e... ainda a mesa a esticar-se até ao distanciamento formal de uma classe alta. Mas é quando a câmara navega por um espaço infinito ali dentro que apreendemos a sala de um qualquer T2 transformada em mero recanto de mansão - a nova fachada confirma-o.

O retorno fecha-se com o recuo do relógio subterrâneo para o seio da sua face-mãe. Aí e à superfície, os ponteiros voltam a correr, já em preparação para a próxima contagem decrescente. Uma nova badalada desperta a humanidade, retomando esta o quotidiano como se jamais tivesse adormecido. Repete-se o plano em perspectiva frontal dos Goodwin a jantar [Fig. 10], mas desta feita é ele o patrão (o *American Dream* concretizado e ridicularizado), a linguagem elaborada de contar à esposa o despedimento de alguém: o seu próprio dia de ontem. A mudança de turno que pensara então estar prestes a alcançar era apenas uma dispensa eufemista, simulada.

Afinal, nesta proto-cidade digital com *updates* profundos a cada doze horas, nesta obra de arte em tempo real de tudo se edificar no imediato “criar/criado”, a condição crónica é a transmutação despercebida. Por enquanto, repete-se a bárbara história do século XX na ambiência persecutora do cinema *noir*, variações de arquitecturas anacrónicas e desconexas entre si (*vide* 5.4.). Quando, perto do fim, o *bug* Murdoch subverte o sistema na pintura do lugar sob a felicidade de raios solares e a nostalgicamente procurada *Shell Beach* (que jamais existiu) aparenta ganhar estatuto factual, não há como evitar a sombra consequente: o risco de cegueira, os olhos encadeados pelo azul perfeito. Sintomático que só pela reflexão posterior acerca da maleabilidade da cidade se possa concluir isso, o filme em si parece acabar bem, mas... ainda um sítio tão débil e poderoso como a vontade de alguém, uma concentração de poderes agora hiperbolizada num só indivíduo. Isto sabendo nós que a utopia de alguém pode equivaler à distopia de outrem, algo premente na solta “sequela” temática de Peter Weir...<sup>49</sup>

---

<sup>49</sup> Como se a subida absoluta ao poder de um único humano, John Murdoch, levasse ao seu abuso análogo e consequente por parte da personagem Christof, tirânico criador de um *zoo* para Truman. “Sequela”, sobretudo, na medida em que o filme de Weir se firma na distopia de semblante solar utópico que encerra *Dark City*.

## 2.2. A Síndrome da Terra Pequena em *The Truman Show*

Logo na fase expositiva do filme, um Truman entusiasmado dispara para a esposa Meryl: “I figure we can scrape together \$8,000. [...] We can bum around the world for a year on that!”. A troca de frases que se segue é certeira, antecipatória da dialéctica principal da obra: ela diz “And then what, Truman? We’d be where we were five years ago. You’re talking like a teenager.”, ele assente “Well, maybe I feel like a teenager.”.

Voltando à abordada noção de “golden age thinking”, importa referir a economia dos EUA ao longo dos anos 90. Cinco translações depois de um período de recessão continuado da Segunda-feira Negra de 1987, iniciavam-se tempos áureos duradouros nos mercados - capazes mesmo de ultrapassar a paranóia do Y2K - até 2001. Chega para este âmbito focar as implicações mais práticas na população, ou seja, uma criação volumosa de postos de trabalho, uma melhoria generalizada no nível de vida (ANDERSEN, 2015)<sup>50</sup>.

Entre as causas e os efeitos da era em análise estava certamente a aceleração na evolução tecnológica, a inerente Bolha das Empresas Ponto *Com*<sup>51</sup>: um grande número de novas firmas na área das tecnologias de informação e comunicação, com domínios “internetescos” na sua denominação, alcançava uma alta nas acções. Sucedia que o simples exercício de acrescentar o prefixo “e-“ ou o sufixo do investimento “.com” se cifrava promessa de sucesso<sup>52</sup>, mas grande parte destes negócios acabou por falir - em parte vítimas de um truque repetido ao cúmulo da banalização (e, forçando demasiado os factos à narrativa desta dissertação, dos milhões dispendidos na prevenção do *Bug?*).<sup>53</sup>

De qualquer modo, interessa fundamentalmente a passibilidade de reconfigurar o termo em *The Truman Show*, partindo do modo como na obra de 1998 se tenta desenvolver uma “bolha especulativa” voltada para o futuro, claro, mas através de um passado idílico. Na mega-estrutura diegética em que o filme se situa (Seahaven), o meio “bolha dos média” e a

---

<sup>50</sup> Para um olhar retrospectivo sobre o florescimento económico desse decénio nos EUA, *vide*: <https://www.nytimes.com/2015/02/08/opinion/sunday/the-best-decade-ever-the-1990s-obviously.html?mcubz=3>. (Acedido a 25 de Fevereiro de 2017.)

<sup>51</sup> Resumo dos acontecimentos: <http://www.investopedia.com/terms/d/dotcom-bubble.asp>. (Acedido a 25 de Fevereiro de 2017.)

<sup>52</sup> Em *mise en abyme* sustentada na promessa falsa de imaterialidade e de ausência de recursos naturais inerentes à ordem desta “economia nova”.

<sup>53</sup> Factor pouco significativo para tal “queda”. Na realidade, o que acontecia frequentemente era que as empresas electrónicas inflacionavam as expectativas de mercado para conseguirem investimentos avultados em bolsa. As muitas falências reflectem sobretudo essas bolhas especulativas. Efectivamente, as novas tecnologias tornaram-se um instrumento de valorização rápida do capital. Apesar disto, empresas da área informática impuseram-se ao ponto de várias delas estarem hoje entre as mais rentáveis e poderosas do mundo. Metaforizando, a derrota não final de Christof no final de *The Truman Show* propõe essa possibilidade séria de reconquista.

mensagem “bolha de sabão” incham em combate durante trinta anos, até que rebentam na fragilidade forte dum protagonista a adolecer (como explicarei mais à frente)<sup>54</sup>.

Noutro espectro extradiegético, ia-se intensificando nos EUA (e depois globalmente por aculturação) a mania de enlaçar a “reel life” (PALMER, 2009: 2) com a “real life” (2), um trocadilho que expressa bem o fundamento dos *reality shows* (cuja explosão comercial a longa-metragem de Weir profetiza<sup>55</sup>). A intriga, o voyeurismo, a obsessão espectacular ao cúmulo de necessidades fisiológicas, os tablóides, a idolatria de celebridades formadas *a priori* e *a posteriori* desses programas architectavam em rede aquilo que William J. Palmer designou enquanto “indústria panóptica” (*ibidem*). Segundo o mesmo teórico, filmes como *The Truman Show*, *Pleasantville* (Gary Ross; 1998) e *EDtv* (Ron Howard; 1999) satirizavam o “excesso desumanizante da mentalidade de vigilância” (3) - ainda o 9/11 estava por chegar!

Em concomitância, essas duas primeiras obras focavam-se em protagonistas que, por via dos média, especificamente a televisão, regressavam aos subúrbios americanos do pós-Segunda Guerra Mundial, dos anos 50. Embora existissem em larga escala desde o século XIX devido à expansão de vias de transporte rodoviário e ferroviário, só nessa altura surgem enquanto incentivo governamental, programa ideológico<sup>56</sup>. A poluição, a azáfama, a criminalidade das cidades não eram motivações para a fuga separáveis de uma conservadora rejeição da diferença.

Com efeito, a moradia suburbana antecedida de longos relvados, rodeada de vivendas sócias e circunscrita por cercas de estacas brancas baseou-se na exclusividade: um paraíso só plenamente aberto à família caucasiana, heteronormativa, de classe média alta (em que encaixam os heróis de *The Truman Show* e *Pleasantville*). Assim, este espaço originário duma deslocação centrífuga era em si altamente “centrípeto”, no sentido conotativo de puxar todos os que lá habitavam para um ideal uniformizado, e de criar muros invisíveis para aqueles que aí quisessem residir sob condições distintas<sup>57</sup>.

Na fita de Peter Weir, essas paredes-fronteira têm mesmo materialidade e aos trinta anos de idade Truman Burbank, o primeiro ser humano legalmente adoptado por uma corporação - neste universo alternativo já tão poderosas que culminam elevadas ao estatuto de pessoa(s) e/ou país(es) -, começa a acordar para o artifício da sua hiper-realidade: durante metade da

---

<sup>54</sup> Aclarando um pouco o argumento em antecipação, quer isto dizer que a cúpula televisiva onde habita o herói se firma numa bomba-relógio. Por mais que evolua a tecnologia e respectiva invisibilidade possível, o progressivo sonho voyeurístico de cobrir todos os cantos de Seahaven irá chocar com a doutrinação “infantilo-bucólica” imposta a Truman. A primeira vontade de Christof resulta num “enxame” de câmaras, assenta em propaganda pelos média e, portanto, parece incompatibilizar-se com a segunda, a de forçar um contentamento conformista e sedentário no seu fantoche humano.

<sup>55</sup> Pense-se no sucesso massivo e global de *Survivor* (Charlie Parsons; 1997), *Big Brother* (John de Mol Jr.; 1999) ou *Idols* (Simon Fuller; 2001), entre outros.

<sup>56</sup> Por exemplo: “The G.I. Bill subsidized low-cost mortgages for returning soldiers, which meant that it was often cheaper to buy one of these suburban houses than it was to rent an apartment in the city.”. Veja-se: <http://www.history.com/topics/1950s>. (Acedido a 26 de Fevereiro de 2017.)

<sup>57</sup> No ponto 5.4., volto aos subúrbios de *The Truman Show* e à sua conexão com o *establishment* “branco” da década de 1950.

vida, foi um actor não-consciente de o ser num cenário gigante em que tudo e todos sabem fingir que não actuam.

Quando um holofote de halogénio cai do tecto (aparente céu) de Seahaven e colide na estrada vizinha do protagonista, o seu testemunho desta falha técnica vem com um rosto de perplexidade. Essa estrela cadente - podemos ler a referência de uma constelação [Sirius (9 Canis Major)] no candeeiro - pressagia o apocalipse emancipatório de Truman, a fuga rebelde da casa dos progenitores. Mas se tal acontecimento representou uma semente de suspeita, a verdade é que somente uma posterior sequência de revelações da materialidade do meio lhe permite concluir vagamente que está sempre a ser manipulado, perseguido. Para melhor concretizar o objecto de estudo, é indispensável reportar mais três eventos antecessores.

Primeiro, o intérprete principal contempla em solidão na praia nocturna um horizonte castrado pelo seu grande trauma de infância até ser interrompido por aguaceiros inverosímeis, por um chuveiro estreito que só tomba na sua cabeça.

Depois, numa robótica ida para o emprego de escritório, Truman entrevê o pai que julgara afogado na tempestuosa viagem náutica que ainda o atormenta. Tudo não tinha passado então de um modo de “despedir” a personagem e condicionar o herói ao conformismo do *establishment* pela aquafobia. A (hipócrita) ausência de crime, a meteorologia aprazível e a boa qualidade de vida geral em Seahaven levam o pai a reentrar no programa em segredo, vestido de mendigo. Como nos subúrbios extradiegéticos, a sua presença indesejada, fora do “script” desencadeia repulsa, sendo expulso dali através da sincronia telecomunicativa dos transeuntes, após ordens em directo do criador Christof (na linha dos “The Strangers” em *Dark City* e dos “Agents”<sup>58</sup> em *The Matrix*). Não chega a trocar palavras com um Truman sobressaltado pelo acontecimento e, nos jornais, o evento é noticiado como um pobre bem diferente a ser detido pela polícia na fotografia, prometendo o *mayor* a construção de um refúgio para os sem-abrigo.

Noutro dia, também a caminho do trabalho, o sinal do rádio-automóvel entra em falha e, ao tentar ajustar a frequência, a personagem recebe a transmissão dirigida aos demais actores e actualizada ao segundo das rotas para que vai conduzindo. No processo de correcção, um som estridente faz todas as pessoas na rua envolvente pararem por um segundo, agarradas aos ouvidos agredidos pelos auriculares ocultos. Inquietado, já a pé, o protagonista tenta confundir a rotina das câmaras invisíveis por via da imprevisibilidade. Acaba dentro dum edifício aleatório, chama um elevador e pela sua porta aberta avista o fundo falso, alguns bastidores do *reality show* que protagoniza. Cedo é expulso por dois seguranças sob pretexto de estarem em obras e de ter invadido propriedade privada (irónico porque tudo em Seahaven existe à custa da exploração íntima e desconhecida do herói).

---

<sup>58</sup> Múltiplos, estes seres antagonistas afirmam-se programas informáticos capazes de assumir um aspecto antropomórfico. Criados pelas “Máquinas”, têm como intuito eliminar todos aqueles que ameacem o segredo e a segurança da “Matrix”.

Adentrando-nos nós, por fim, numa análise encadeada de cenas, detalhada, Truman decide fazer gazeta ao emprego e viaja com o melhor amigo Marlon para o seu lugar predilecto de introspecção: a praia. É-nos dado o firmamento de um pôr-do-sol suave, primaveril, um céu pontuado por pequenas nuvens de algodão acima dum manso mar. A lua fica lá no alto em contraste com a grande estrela abaixo, num breve ponto de encontro propício a reflexões existenciais. Truman ainda não é completo camaleão da noite, no sentido de estar limitado à especulação metafísica numa sincrónica escuridão total, a pura experiência humana no universo dito real. Aqui, o azul-escuro invadido por fogachos vivazes de rosa e laranja traduz a possibilidade de saber algo mais [Fig. 11], desvelando uma conspiração que vai além do que ele pensa agora: todos lhe encobrem a falsa morte do pai.

Sentado numa rocha alta, “confortado” pelo nível de vida estável e sólido ao ponto de poder estar na praia em desobediência laboral, o protagonista (sinédoque dos anos 90 estadunidenses) ganha espaço para mergulhar em contemplação, para afastar problemas imediatos e sufocantes do mundo mundano. Destarte faz crescer a sua “neurose de domingo” (REYES, 2013: 4)<sup>59</sup>, ilumina-se nos candeieiros cromáticos do horizonte para sugerir impreciso ao colega: “You ever think about that, Marlon? Like your whole life has been building toward something?”. Perante anseios escapistas de Seahaven, o amigo distorce e apropria o discurso de Burbank de modo a salientar a beleza do lugar onde vivem: “Look at that sunset, Truman. It’s perfect. [...] That’s the big guy. Quite a paintbrush he’s got”. Mas a perfeição não existe, a tentativa aproximativa desta nem sequer é do protagonista (e sim de Christof, quiçá da sua nostalgia infantil<sup>60</sup>), daí que o céu avistado seja uma verdadeira representação, uma parede de gesso cartonado.

Há uma analogia em potência com o filme dos Wachowski, quando aí, como já se disse, um “Agent” refere que a primeira versão do programa “Matrix” - destinado a manter a humanidade na ignorância face à sua subjugação às “Máquinas” - falhou porque o desenho digital de uma realidade perfeita, de felicidade sem sofrimento foi reconhecido enquanto artifício. De facto, é como se estivesse inscrito numa espécie de ADN antropológico uma indissociação “vida/ferida”, a implausibilidade de alguém existir sem conflito<sup>61</sup>. Ademais, nenhuma ditadura, erigida que seja como sociedade justa e solidária, pode deixar de se contradizer a si mesma por essência, porquanto se impõe cemitério da vontade de todos.

---

<sup>59</sup> Ora, esta melancólica neurose do conforto desconfortável “[...] muestra el vacío interno que experimentan muchas personas que al librarse de las ocupaciones de la semana se dan cuenta que su vida queda en ceros.” (4). Vide: [http://www.revistahistorik.com/descargas/de\\_la\\_futurofobia\\_a\\_la\\_angustia\\_existencial.pdf](http://www.revistahistorik.com/descargas/de_la_futurofobia_a_la_angustia_existencial.pdf). (Acedido a 26 de Fevereiro de 2017.)

<sup>60</sup> Vide nota 86.

<sup>61</sup> Sendo rigoroso, o mundo de Truman não é ausente de sofrimento, não estamos perante um paralelo exacto da utópica versão número um da “Matrix” comentada na nota 40. Pense-se desde logo na perda de Lauren, na simulada morte do pai e no medo da água do protagonista. Mesmo que tais feridas existenciais tenham resultado mais da forçosa necessidade de Christof em afastar Truman da verdade e não de uma consciencialização do criador televisivo face ao frágil artifício de um universo sem dor, esses três aspectos angustiantes (entre outros) têm de qualquer maneira um efeito aumentativo e prolongador da credibilidade de Seahaven para Truman.

Posto isto, a viagem ontológica de Truman vai ser a de trazer à superfície a rejeição já subconsciente de qualquer pensamento positivista e racionalista. Christof tentará manipular o “bug” do pai como regresso dramático, apegar a sua estrela televisiva ao ralo do lavatório pelo choro feliz do papá afinal não falecido, porém o projecto centrífugo e transcendente de Truman entra antes em modo “obstinação” - “Just between you and me, Marlon, I’m going away for a while”.

Corte para a próxima cena e uma série de planos aproximados num álbum de fotografias... O protagonista, a sua mãe e Meryl folheiam o passado de Truman, desde o “little angel” bebé à idade adulta. Inclusive naquele caderno reinam os sorrisos plásticos de amigos e familiares, as cores claras de roupas, de areia e da abóbada celeste. No início risadas aconchegadas dominam o pouco som, mas depois um recuo de *zoom* desvela um Truman com semblante supeito, em expansão mental de fronteiras, metade fora do sítio onde está.

E então a mãe reclama a atenção para uma foto pueril no Monte Rushmore (obviamente fraudulenta para nós espectadores), usando a lupa para focar a tríade feliz com o saudoso pai e excluir a péssima montagem atrás, o problema de escala [Fig. 12]. Acontece que o herói reconhece o ridículo dos rostos esculpidos - “It looks so small.” - e ela urge a corrigir o problema - “Things always do when you look back, darling.” -, com a esposa logo a mudar a página do livro para imagens do seu casamento. Neste jogo de *ping-pong*, a progenitora aproveita de chofre a oportunidade de salientar a formosura de Meryl, o sonho fingido de querer um neto. Dizer que há muito espaço naquele álbum para um filho é o mesmo que benzer o tamanho suficiente de Seahaven para Truman, não obstante a “síndrome da terra pequena”<sup>62</sup> deste discordar.

Entenda-se por tal conceito, deveras comum em adolescentes e jovens adultos, uma projecção de aborrecimento, desconsolo e falta de oportunidades/novidades numa povoação módica (SZECHWEAN, 2009). A perda interna da noção de lar corresponde à procura externa de um outro, por norma numa localidade monumental. Trata-se, contudo, de uma busca infrutífera - parente específica da eterna insatisfação humana - para alguém que entra sempre pela porta de saída: há um anseio de deixar o secundário e chegar ao ensino superior que se vai ansiar deixar a fim de chegar ao mercado de trabalho.

Este esclarecido problema de imensos indivíduos hiperboliza-se no caso de Truman por dois factores basilares. Primeiro, dentro dum binómio, há uma óbvia predominância da segurança sobre a liberdade, chegando tal desequilíbrio ao quotidiano da personagem. Isso ocorre puxando-o para uma rotina incessante, para a sensação de novamente estar a viver um outro mesmo dia. Segundo, ao protagonista foi negado o salto aliviador de patamar em patamar, despoletando um buraco de amplitude enorme entre o lugar onde está e aquele onde deseja

---

<sup>62</sup> O termo “small-town syndrome” é mais comumente usado para designar o conforto subjacente à vida numa pequena localidade, a ignorante caixa mental em que um indivíduo daí tende a cair pela falta de estímulos forasteiros, contacto com culturas distintas e com o mundo exterior. Usa-se antes aqui uma acepção na linha da que inicia o parágrafo seguinte. De qualquer modo, o primeiro significado é útil, porquanto Truman começa por dele progredir rumo ao segundo.

estar. O pensamento de que só pode ser do tamanho do sítio que habita torna-se por si próprio numa sensação claustrofóbica de paredes em fechamento.

Com o agasalho do sofá e fundo beges, com o auge dourado das jóias e cabelos femininos, o intuito das falas delas é, partindo dum décor coincidente, levar Truman a apreender que hoje a sua existência tem uma órbita maior do que ontem, superando até a alegria ignorante de aquando criança. Sob um ângulo diferente, as palavras representam uma lobotomia ao ponto de também se fazer acreditar “Things always do when you look ahead, darling”, como se a pequenez e a pacatez constituíssem o típico horizonte, um vago melhor a almejar.

Antes de Meryl se encarregar de levar a mãe dele a casa, instiga o protagonista a permanecer para “consumir” o seu programa televisivo preferido e, em adenda, ainda sugere que as duas vão discutir o seu aniversário pelo caminho, alimentando-lhe motivos para o sedentarismo. Do ecrã em *off*, ouvimos uma voz narrar que amanhã “there’ll be another episode of *I Love Lucy*”, famosa série dos anos 50, ainda agora *blueprint* original de muitas *sitcoms* posteriores. Conseguir além disso um sucesso comercial estrondoso numa altura em que também a televisão era concêntrica, reduzida a poucos canais: o que Seahaven quer ser nas mil e uma hipóteses da medialidade pós-moderna.

Entregue ao sorriso rasgado, imerso num momento que se vislumbra sagrado, repetido doutros dias, Truman escuta o anúncio do seu trono espectacular: “But right now, it’s time for Golden Oldies. Tonight, we present the enduring, much-loved classic, *Show Me The Way To Go Home*. A hymn of praise to small-town life, where we learn that you don’t have to leave home to discover what the world’s all about, and that no one is poor who has friends”.

Em suma, através da TV antiga e invadida pelos clássicos a preto-e-branco, persiste o sempiterno truque da crescente “bolha dos média” promover um ideal decrescente<sup>63</sup> de “bolha de sabão”, só que desta feita a personagem desvia os olhos do televisor. Talvez esse modo desatento de seguir algo adorado seja uma constante, simples sintoma do supérfluo consumismo ali imperante, mas um progressivo desvanecer de bom humor nos lábios sugere outras coisas como prováveis. Parece passar anacronicamente (está atrasado com a sua idade tal e qual o cenário de Seahaven com a cronologia exterior) pela criança a adolecer e a mudar de gostos, incapaz já de se identificar na caricatura do bom e do mau intrínseca a muitos desenhos animados. Expressa o seu aborrecimento com um gesto de mãos tensas no ar, logo depois de virar uma página do álbum de fotografias. O *timing* em que o faz harmoniza com o discurso televisivo atrás citado, como se Truman, farto, subentendesse o seu apelo à mesmice.

Deambulante em estado de espírito, descontraí e folheia os *souvenirs* com uma réstia de saudade até se aperceber, à lupa, de Meryl a fazer figas num retrato de casamento. Agora que cada gafe lhe parece maior, começa a desconstruir a nostalgia do que jamais existiu e violinos extradiagéticos incham na raiva incrédula da sua cara. Um plano de transição dá-nos a aurora

---

<sup>63</sup> Emprega-se aqui o adjectivo “decrescente” num sentido figurado, visando enfatizar a antagonia com a tecnologia quantitativa e qualitativamente “crescente”. Uma expressão mais denotativa pediria antes “nostálgico” e “aconchegante” em simultâneo.

num panorama arquitectónico de clones: moradias de paredes beges e telhados cinzentos por aí fora [Fig. 13]. Lançadas as premissas para tal, por fim uma naifa à socapa na rotina, um dia D de diferença. Truman falso feliz na cara insiste com Meryl, enfermeira, que necessita de falar, ao passo que esta puxa a gravidade para o chão de Seahaven, mencionando que houve um acidente num elevador durante a noite e é premente ir trabalhar. Contudo, nem a cartada do realismo, da verosimilhança com os infortúnios da vida, irá funcionar perante a céptica ironia dele: “I’ll cross my fingers for you”.

Como John Murdoch, irá subverter o sistema por dentro, jogar pelas regras do jogo, principiando com o labor ignorado só para perseguir Meryl. No hospital sob pleno conhecimento das câmaras, quase assiste à (falsa) amputação de uma perna antes aludida pela esposa, indo o destaque para a mensagem que deposita noutra funcionária: “Can you tell her I had to go to Fiji, and that I’ll call her when I get there?”. Daí em diante, o protagonista procura por todos os meios “honrar” a palavra e desloca-se a uma agência turística para marcar um voo rumo ao seu paraíso pessoal. No interior, são acentuados *posters* de advertência exacerbada: num lemos “Travellers Beware: Terrorists - Diseases - Wild Animals - Street Gangs”; noutro, sobreposto pela cabeça de Truman em perfil, um avião tropejado dá o mote, afirmando pessoalmente ao protagonista que “It could happen to you!” [Fig. 14], enquanto este o fita com tanto enjôo como medo.

Não consegue reserva aí e de seguida gora-se a hipótese rodoviária, um autocarro para Chicago simula um contratempo mecânico; espectadores intradiegeticos do *show* de Truman comentam num bar o futuro incerto da personagem, sendo certo que o escapismo empático destes depende da impossibilidade de a estrela concretizar o seu próprio escape - como se o mundo “real” fosse inversamente uma outra bolha suburbana na qual o herói não pode penetrar. A sua existência na cúpula geodésica que delimita o universo do ecrã traz compreensão, companheirismo e catarse à vida da audiência, embora à custa de atentados éticos que quase todos eles desconsideram.

Por fim - este momento merece destaque -, Truman volta ao centro da sua vivenda para ir à periferia com tudo e os papéis invertem-se. Doravante, está em posição epistemológica favorável, é ele a saber aquilo que os outros não sabem que ele sabe: a espontaneidade madura ao cúmulo de atropelar os maiores temores. Estranhamente parado dentro do seu automóvel, convida Meryl a entrar e articula, cínico, a quebra descoberta da ilusão cénica: “I predict that in just a moment, we will see a lady on a red bike, followed by a man with flowers and a Volkswagen Beetle with a dented fender”. Aliando a percepção hiper-sensível da plena novidade e a flexível imaginação infantil ao olhar pragmático e à experiência adulta de repetição, restabelece-se adolescente! E na adolescência logra fitar mais à frente pelo retrovisor a brincadeira do *cul-de-sac* nas traseiras: “They’re on a loop. They go around the block. They come back. They go around again. They just go round and round”.

Entre gritos e risos espalhafatosos, perante Meryl a tentar desviar a conversa, é tomado por um gume emotivo. Contra os conselhos dela de poupar durante uns meses para as Fiji, arde-

lhe uma febre passional de “Let’s go now.”. Portas trancadas à esposa que quer sair do carro como ele tanto quer daquela gestação hermética chamada Seahaven e arranca ao som de uma partitura tribal. Sem destino definido, acelera num mundo em que a sua sanidade passa por loucura, perfeita metáfora de rotular disfuncional toda a diferença e qualquer improvisar<sup>64</sup> - “Somebody, help me! I’m being spontaneous!”.

Truman já conhece bem a impossibilidade geográfica de conduzir até às Fiji, mas aprendeu a capacidade digital de criar no próprio fazer, de ensaiar o pensamento no instante do primeiro espectáculo, daí que, prego a fundo, vá repetindo uma rotunda nesse “enquanto”. Obriga Meryl e as câmaras à náusea, à vertigem e, no entanto, ele resiste, mesmo quando se liberta para uma recta bloqueada por trânsito sincronizado. Apenas recua, acalma a voz num tom conciliador e arrependido para logo voltar a explodir num acesso de *slapstick*. Saem-lhe urros e a língua cai fora ao mastigar de novo a rotunda até se lançar à estrada de há pouco, agora confusa e vazia.

A valer, a estrela descobriu a falha totalitária, emerge a consciência de que os média devotados a minguar-lhe a terra acabaram por dilatá-la sobejamente. Ao ouvir rádio, ao ler jornais, ao ver televisão, ao consumir placares publicitários, soube da existência de um além-fronteiras. Se Seahaven é o melhor lugar do mundo como tudo e todos lhe dizem, então existem, quiçá, um pior e milhões doutros num estado intermédio - as sempiternas hierarquizações, segregações e “fronteirizações” de algo com que foi nutrido remetem no mínimo para duas entidades.

Tentar esconder esses lugares através da diferença só agudizou a curiosidade de Truman em explorar o globo e o mapa que guarda na cave de casa há muito não é bastante, faltam-lhe as pernas da experiência directa. Se o resto é utopia, distopia ou nada disso, cabe-lhe a ele decidir... para si. Assim sendo, quando a esposa lhe pergunta porque deseja ir a Atlantic City se detesta jogos de apostas, a resposta de Truman é uma micro-proclamação de independência: “Because I never have. That’s why people go places, isn’t it?”.

Mesmo num caso hipotético em que os criadores intradieéticos tivessem evitado a comparação, promovendo de algum modo Seahaven como universo único e exclusivo, deparar-se-iam com outro obstáculo. Nesse caso os média, a tecnologia que molda o cenário do programa poderiam cair num pleonasma, desinteressar Truman em detrimento de o interessar. Mas voltando ao ocorrido, por muito que a tecnologia se tente vestir na cor e feitio dos anos 50 encenados e idealizados, por mais que câmaras de vigilância se tenham tornado tão pequenas como alfinetes (MARQUES, 2009: 131), surge um paradoxo. O rápido desenvolvimento tecnológico ao longo da vida do protagonista, o apetrechamento de Seahaven com cada vez mais aparelhos e vigilância técnica fez do lugar uma floresta de alfinetes prontos a rebentar a bolha de sabão pueril (que por sua vez rebentaria a dos média) -

---

<sup>64</sup> Como na definição mais comum de *small-town syndrome* (descrita na nota 62) afinal aplicada aos espectadores e aos actores conscientes do programa televisivo. Paira no ar a ideia que estes percorrem um caminho inverso ao de Truman, alcançando uma centrípeta estupidificação ética, talvez por reagirem ao aborrecimento com a participação e o consumo bulmícos do *reality show*.

como se dizia sobre *Dark City*, a tecnologia existe à “imagem defeituosa” de quem a criou e vice-versa, logo o *Bug* do Ano 2000 de *The Truman Show* era uma questão de tempo.

Em busca da adolescência perdida, ilhas são ilhas, passam-nas pontes, aviões ou barcos. As primeiras, aliás, só atravessam as próximas, jamais as Fiji no ponto do globo mais afastado de Seahaven. No fim, Truman acabará mesmo por sair para o seu arquipélago de sonho, se por tal entendermos Lauren e a realidade (onde se chama Sylvia), o namoro subversivo que lhes foi negado há anos dentro do *show* - ela, expulsa, tornou-se activista contra o programa; ele, recluso, ouviu do pai dela o destino Fiji. Por enquanto, antes de se aventurar em alto mar, falta um pontapé preliminar na aquafobia, deixar uma margem: a do pequeno carro hesitante perante uma ponte infinita, prolongada no horizonte em semi-picado. (Ao lado, uma placa de trânsito conta o conto caucionário: “You Are Now Leaving Seahaven Island: Are You Sure It’s A Good Idea?”.) Olhos fechados, pé no acelerador e as mãos de Meryl no volante; o medo está lá forte, só que a vontade domina-lhe o norte.

Mas atentando nesse tal sinal pequeno, em parênteses no enquadramento, percebemos que é bem visível à escala ficcional de quem o passou [Fig. 15]. Assim, uma segunda “possível leitura é que Truman usa este evento como meio de testar a própria vulnerabilidade de Meryl à propaganda de medo” (BARR, 2011: 8) que assola a mega-estrutura. O sorriso aliviado e sobrevivente da esposa ao descuidar-se com um “We’re over the bridge!” triplo no fim também sugere o sucesso da manobra do “mediado contra o mediador” - o intérprete principal “adiantado” face à tal posição epistémica “minguante” e “assustada” dos participantes do programa. Conspira e conspirará contra eles e contra nós, espectadores, todos cada vez mais incertos do grau de conhecimento das coisas do herói.

De qualquer forma, no momento em que Truman atravessa a ponte, consolida um intervalo aproximado, a criança e o adulto encontram-se na adolescência transiente de passar lá em cima (como se encontrarão na derradeira viagem de barco). Do outro lado vai ser travado pelos esquemas de Christof, como algum dia será pela dureza do novo real (alcançado na coda), se e quando a aliviada síndrome da terra pequena voltar a pesar.

Neste percurso entre estrelato e anonimato antagónico ao de *Dark City*, o final, reflectido, é equivalente. A aparente felicidade de Truman fica-se pela incerteza da escura porta de saída, nunca o fitamos de pés firmes na realidade intradieética. Ou será essa invisibilidade do herói uma resposta provocatória e feliz à cultura da celebridade também extradramática, à “crença que a vida não-ecranizada não vale a pena de ser vivida” (MARKS, 2005: 226)?

Ao “deus” Christof abandonado pelo súbdito nenhuma condenação por crime ético assola. No espectro oposto, aliás, dois seguranças desconhecidos reagem entorpecidos à transmissão cessada, é a pizza que os come a eles no fecho sombrio de um dizer: “What else is on?”. Como se ao regresso da utopia de Christof bastasse o fácil nascimento distópico de qualquer outro humano.

### 3. Hiper-Realismo ou Hiper-Real?

Distinguir hiper-realismo como género artístico de pintura e escultura de hiper-real (ou hiper-realidade)<sup>65</sup> enquanto conceito da semiótica e da filosofia é outro enganoso *either-or*, uma aparência de escolha inevitável entre duas alternativas inconciliáveis.

Assim, o primeiro, descendente do fotorrealismo, começa a desenvolver-se no final da década de 1960 na Europa e nos EUA e independentiza-se no início do novo milénio. Sendo também uma arte do *trompe-l'oeil* que retoma o desejo de representação mimética da realidade afastado da pintura e da escultura (crescentemente abstractas, não figurativas) pelo invento “fotografia” na primeira metade do século XIX, contrasta com o seu progenitor de semelhante idade por procurar ultrapassar, melhorar o real. Embora partilhem o intuito de confundir a fotografia com uma pintura dela resultante ou de emaranhar sujeitos e objectos modelo com a escultura criada, o hiper-realismo<sup>66</sup> exagera a técnica (e o tamanho) - através de texturas, sombras, superfícies e iluminações realçadas - para retratos menos mundanos, neutros, mecânicos e introduz narrativas, emoção, uma “alma” que emana uma inefável qualidade mágica, mística, viva<sup>67</sup>. Na mesma senda, esta corrente reitera o uso do computador, do digital para criar algoritmicamente obras de alta resolução - inclusive esculturas holográficas, desvanecedoras das fronteiras com a performance e a instalação -, negando em metáfora o próprio referente fotográfico, analógico e a inscrição do pincel.

Essa possível “simulação de algo que nunca chegou a existir” (Jean Baudrillard *apud* LINCOLN, 2009: 19), esse “engano autêntico” (Umberto Eco *apud* LINCOLN, 2009: 19) implica o hiper-real, uma complexa noção da pós-modernidade que ilustrarei por via de dois dos seus expoentes teóricos: Jean Baudrillard e Umberto Eco. Em *Simulacros e Simulação*, o autor francês toma como ponto de partida um conto de Jorge Luis Borges<sup>68</sup> em que os

---

<sup>65</sup> Podemos obviamente utilizar a palavra hiper-realismo para o conceito de hiper-real e vice-versa (os termos são fluidos). Estabeleci esta diferença inicial, provavelmente absurda, para facilitar a articulação das minhas ideias, a problematização de dualismos. Diante disso, do facto de estes filmes conterem mundos dentro de mundos, do hiper-realismo aqui teorizado não se definir por uma proximidade aumentada com a realidade do espectador, mas pelas diegeses pluridimensionais e de o sufixo “-ismo” ser usado como substantivo para “qualquer doutrina, movimento ou teoria que não se quer especificar” [via *Priberam*: <https://www.priberam.pt/dlpo/-ismo> (Acedido a 8 de Junho de 2017.); na mesma senda, os totalitarismos destas obras não se querem revelar], optei também por escrever com parênteses uma palavra-título da dissertação: “hiper-real(ismo)”.

<sup>66</sup> O termo hiper-realismo leva-nos até 1973, quando Isy Brachot, galerista, intitulou de *Hyperréalisme* uma exposição por si organizada em Bruxelas e centrada em fotorrealistas. A palavra acabou por se emancipar de um sinónimo estrito rumo à definição de um género próximo (LANSROTH, 2015). Para um resumo dessa desenvoltura, *vide*: <http://www.widewalls.ch/hyperrealism-art-style/>. (Acedido a 8 de Junho de 2017.)

<sup>67</sup> As esculturas do australiano Ron Mueck, cujo material passa por silicone, argila e até mesmo cabelos são um exemplo desta tendência: <http://p3.publico.pt/cultura/exposicoes/9563/ron-mueck-ele-cria-seres-humanos-para-museus>. (Acedido a 8 de Junho de 2017.) Note-se no contraste com a pretensão objectiva do fotorrealista estadunidense Ralph Goings: [http://www.rogallery.com/goings\\_ralph/rgoings-hm.htm](http://www.rogallery.com/goings_ralph/rgoings-hm.htm). (Acedido a 8 de Junho de 2017.)

<sup>68</sup> Intitulado “Del Rigor en la Ciencia”. A primeira publicação ocorreu na revista *Los Anales de Buenos Aires* em Março de 1946: <http://www.borges.pitt.edu/1946>. (Acedido a 8 de Junho de 2017.) Por sua vez, Borges inspira-se em *Sylvie and Bruno Concluded* de Lewis Carroll, romance originalmente publicado em 1893.

cartógrafos de um império desenham um mapa tão detalhado e minucioso que acaba por se confundir com o território que pretendia representar. A queda desse império, materializada nas cidades revertidas em ruínas e em fragmentos espalhados pelo solo, leva a que a cópia sobreviva ao original, mas na sociedade da informação, essa alegoria de simulação é insuficiente. Segundo Baudrillard, estamos num tempo em que a corporização se torna facultativa, em que simular é a “geração pelos modelos de um real sem origem nem realidade: hiper-real” (BAUDRILLARD, 1991: 8). Para além de lhe sobreviver, “é agora o mapa que precede o território” (8).

Não basta, porém, aventar que arquitectámos um mundo ao avesso em que o preto é branco e o branco é preto, em que o mapa é real e o território é simulação. No pós-modernismo das “emoções intelectuais”<sup>69</sup>, findaram-se as antinomias passíveis de não serem arrasadas, as próprias categorias de “mapa” e “território” afundaram-se, porquanto habitamos, dentro de um mar cibernético, um cinzento “deserto do real” (BAUDRILLARD, 1991: 8) cujos vestígios nos aparecem aqui e acolá como uma gota de água.

Atentando nos conceitos nucleares do teórico em estudo, surge à cabeça a ténue distinção entre “simulação” e “simulacro”, tão ténue que os dois termos com igual raiz etimológica “habitam” a mesma face da mesma moeda - aliás, adentrando no abismo da ironia, provêm do latim “*simul*” cujo significado remete para “semelhança” e “simultaneidade”. Basicamente, a segunda palavra do título da obra de 1981 alude ao conjunto de processos e mecanismos que mimetizam a realidade, fabricando dessa uma superfície ludibriante. Já “simulacro” consiste num fim possível e hiperbólico do meio “simulação”, numa supra-representação, num produto extremo ao ponto de não ser entendido enquanto tal. Por conseguinte, na visão apocalíptica de Baudrillard, para o observador/experienciador a ponte dos média e da mediação torna-se invisível, precisamente porque tudo é mediado e é-o para além da perfeição<sup>70</sup>. É como se essa ponte - reveladora da materialidade - ruísse e se diluísse em pó debaixo da água<sup>71</sup> com que se mistura, criando uma dimensão espectral e intermédia sem saída ou entrada, ubíqua: a hiper-realidade.

Doutros postulados de Baudrillard, urge atentar na sua definição de uma ordem simbólica precedente mais três ordens do simulacro às quais associa quatro fases históricas da imagem e tipologias de utopias/ficções científicas. Ressalve-se, porém, que falar de balizas cronológicas, de “inícios” e “fins” nesse estudo entre realidade e signos tem de ficar no domínio da tendência e da sobreposição. Em rigor, parece mais correcto afirmar que «cada ordem é complementada por outra à medida que a energia e o “princípio” da primeira é

---

<sup>69</sup> A expressão vai ao encontro do que António R. Damásio escreve em *O Erro de Descartes: Emoção, Razão e Cérebro Humano*: “É este o erro de Descartes: a separação abissal entre o corpo e a mente, entre a substância corporal, infinitamente divisível, com volume, com dimensões e com um funcionamento mecânico, por um lado, e a substância mental, indivisível, sem volume, sem dimensões e intangível; a sugestão de que o raciocínio, o juízo moral e o sofrimento adveniente da dor física ou agitação emocional poderiam existir independentemente do corpo. Em concreto: a separação das operações mais refinadas da mente, para um lado, e da estrutura e funcionamento do organismo biológico, para o outro.” (DAMÁSIO, 1998: 255).

<sup>70</sup> Medialidade e realidade tornam-se equivalentes.

<sup>71</sup> Caracterizando-a, da água ubíqua de dispositivos tecnológicos.

enfraquecido» (PAWLETT, 2007: 72) - há uma analogia em potência desse processo com as narrativas *mise en abyme* destes filmes.

Assim, na ordem simbólica, correspondente ao período feudal, hierarquias rígidas de rei/deus no topo e camponês na base da pirâmide estabilizam o real, as estruturas de poder determinam o valor dos signos e das pessoas *a priori*. Em termos de fase da imagem, a “arte reflecte uma realidade básica” (MANN, 2007) e na sua síntese das ideias de Baudrillard<sup>72</sup>, Doug Mann exemplifica através de “uma pintura gótica que representa o nascimento de Jesus enquanto o filho verdadeiro de Deus, repleto de signos da sua divindade” (*ibidem*) (como os três reis magos). Estamos perante uma era desprovida de utopias e ficção científica, porquanto o teocentrismo é em si mesmo uma realidade alternativa, mitificada, dispensando tais criações.

Segue-se o Renascimento e o simulacro de primeira ordem, no qual “a imagem mascara e desvirtua uma realidade básica” (*ibidem*). As hierarquias flexibilizam-se e o antropocentrismo é indissociável da tentativa de aperfeiçoamento e idealismo, daí que se embelezem pinturas religiosas e também que impostores mintam sobre a sua origem social. Aqui, Mann indica os utópicos “sonhos românticos e transcendentais, cópias contrafeitas do mundo real” (*ibidem*) (demonstra-o através da *Utopia* de Thomas More).

A partir da Revolução Industrial até meados do século XX, avança o paradigma dos simulacros de segunda ordem, o período capitalista e fordista da produção massificada de objectos e imagens - pense-se no advento da fotografia e do cinema. Neste universo benjaminiano da reprodução mecânica, a cópia torna-se tão real como o original, a diferença entre os dois começa a ser anulada, daí que “a arte mascare a ausência de uma realidade básica” (*ibidem*). Dentro da *sci-fi*, deparamo-nos com um capítulo cronológico<sup>73</sup> ainda bem anterior ao das obras analisadas nesta dissertação: a exploração espacial voltada para um futuro algo distante assume-se tema constante - ocorre, por exemplo, em *Journey To The Seventh Planet* (Sidney W. Pink; 1962).

Finalmente, neste trajecto abismal da realidade à hiper-realidade, chegamos ao domínio dos simulacros de terceira ordem e à quarta fase da imagem na qual a “arte não tem qualquer relação com o real” (*ibidem*). Desde meados do século transacto, crescentemente, vivemos sob a lógica do capitalismo tardio e do pós-modernismo, um mundo mediado 24 horas por dia e 7 dias por semana de acordo com a perspectiva de Baudrillard - guerras passaram para o terreno da televisão; emerge um sistema financeiro global interconectado pela informática; signos têm como referentes outros signos; hologramas fazem *tournées* musicais, etc.

A manipulação do ADN e a clonagem sistematizam o implodir da dimensão imaginária e simbólica, de modo que uma ovelha Dolly extermina noções de cópia/original ou de ovelha/não-ovelha. Existimos então sob a égide de códigos binários invisíveis à superfície.

---

<sup>72</sup> Vide: <http://publish.uwo.ca/~dmann/ baudrillard1.htm>. (Acedido a 8 de Junho de 2017.)

<sup>73</sup> Para uma visão diacrónica da ficção científica cinematográfica (norte-americana), isto é, uma tentativa de “captar” linhas temáticas dominantes em cada década, vide *Alteridade, Tecnologia e Utopia no Cinema de Ficção Científica Norte Americano: a Tetralogia Alien* (RODRIGUES, 2010: 169-177).

Por causa de tudo isto, alcançámos também o fim da ficção científica e, nessa senda, os cinco filmes estudados não se centram diegeticamente num futuro longínquo agora impossível de projectar, mas numa simulação do presente em que estamos vestido pelo passado em que estivemos. Em detrimento de anteriores puras realidades alternativas, tudo passa a suceder com os dois pés no único espaço por esgotar: num limbo cibernético. Noutra âmbito, voltando à cartografia imperial de Borges, um arquétipo da segunda ordem, a inversão do conto para “mapa precede território” e subsequente incerteza fronteira sugerida por Baudrillard incorpora-o no âmbito da terceira ordem, ajudando a explicá-la (LANE, 2001: 86).

Apresentados estes rudimentos teóricos, manifesta-se claro que o problema está para além de um platonismo pós-moderno e aplicado às realidades virtuais, a uma simples separação entre mundo sensível (falso) e mundo das ideias (verdadeiro)<sup>74</sup>. Decerto, porque os filmes em causa não constituem avatares filosóficos ou aplicações a duas dimensões destes conceitos, podem ser ponderados a partir de vários ângulos, entre os quais uma recuperação de Platão (como ocorre frequentemente com o trabalho dos Wachowski). Todavia, procuro evidenciar que a leitura baudrilliana se afigura mais forte e mais conforme o espírito do tempo (1998/1999).

*The Matrix* afirma-se a obra do hiper-real(ismo) milenar mais explicitamente conectada às propostas de Baudrillard<sup>75</sup>, logo quando, ainda “não acordado”, Neo se desloca até à sua prateleira e pega numa edição de *Simulacra & Simulation* [Fig. 16]. No interior, observamos que uma metade está paginada, enquanto outra serve de gaveta improvisada para discos de computador com *software* ilegal. Através do livro de superficialidade e profundidade diferentes, temos um claro presságio da descoberta apocalíptica do protagonista: 1999 traduz-se num simulacro. Além disso, o momento aventa o interesse da dupla de cineastas em construir uma manta de retalhos e o respectivo desinteresse em “fidelidades”, paternalismos e ortodoxias perante influências - até os conceitos de Baudrillard são contrafeitos, hiper-realizados, algo desatentado em algumas reacções negativas<sup>76</sup>.

Acrescenta-se a cena expositiva de Morpheus, que emprega a expressão do filósofo - «Welcome to the “desert of the real”.» (BAUDRILLARD, 1991: 8) - para denunciar a artificialidade epistemológica a Neo. Podemos tomar as palavras à letra, uma vez que são ditas dentro de um televisor dentro de um programa de realidade virtual (o actual de 2199 está

---

<sup>74</sup> Para uma análise do platonismo inerente à digitalização, vide *The Metaphysics of Virtual Reality* (HEIM, 1994).

<sup>75</sup> Outra referência proeminente ficou-se pelo guião de rodagem, onde Morpheus expõe: “You have been living inside a dreamworld, Neo. As in Baudrillard’s vision, your whole life has been spent inside the map, not the territory.” (The Wachowski Brothers *apud* FELLUGA, 2003: 86).

<sup>76</sup> O filme foi amplamente acusado de pretensiosismo filosófico. A “depreciação” de Andrew Gordon em “Paradigm of Postmodernism or Intellectual Poseur? Part II” (GORDON, 2003: 102-124) é um mero exemplo entre outros tantos. Mas quanto à presença da teoria de Baudrillard dentro do filme levanta-se a questão de saber se a teoria é adequada para descrever o filme, uma vez que é este que quer descrever e ilustrar a teoria. Numa cambalhota conceptual, podemos também considerar que *The Matrix* simula de forma parcialmente fracassada um universo que poderia ser descrito pelo “simulacro” de Baudrillard, tornando o próprio filme numa simulação dessa teoria. A transformação da própria teoria em espectáculo cinematográfico constituiria um aspecto do simulacro contido em *The Matrix*, para além da tematização da dualidade platónica realidade/digitalidade que aparenta estruturar internamente a narrativa e que contradiz a equivalência medialidade-realidade do simulacro de terceira ordem.

a duas dimensões de distância). Porém, a interpenetração não se esgota na metalinguagem, prolongando-se no *retro* anacrónico do sofá e do televisor.

Ainda acerca do vínculo a *Simulacros e Simulação*, uma das tais críticas negativas direccionadas à fita dos Wachowski assenta na vincada separação visual entre o universo da “Matrix” e o mundo real. Andrew Gordon deixa o cinematógrafo Bill Pope falar por si enquanto relato do céu digitalmente esbranquiçado (em cenas diurnas) e dos filtros verdes predominantes em 1999 opostos à iluminação azulada e sempre sombria de 2199 (Bill Pope *apud* GORDON, 2003: 120).

Algo idêntico sucede em *The Thirteenth Floor*, cujo 1937 banhado de sépia (simbólico da visão retrospectiva desse período que as fotografias de então nos permitem) contrasta com o nocturno esverdeado/azulado de 1998 e com o laranja solar de 2024. A caracterização das personagens coliga-se ao cromático no primeiro caso. O Neo pós-revelação, por exemplo, é quase careca e veste roupas esfarrapadas ao passo que nos muitos programas de simulação tem mais cabelo e, regra geral, guarda-roupa preto. No filme de Rusnak, a discrepância é só parcial, pois se o Douglas Hall de bigode e vestes de época em 1937 (John Ferguson) se distingue, o mesmo não é válido para as versões de 1998 e 2024 até à cena final. A personagem desta segunda data (David), aliás, de idêntica camisa azul escura e calças negras, joga com esse facto para se imiscuir no pré-terceiro milénio. Só quando alcançamos esse futuro de 2024 pela primeira vez, na conclusão à beira-mar, notamos as patilhas curtas e o pijama que pertenciam ao impostor David<sup>77</sup>...

Efectivamente, Gordon desenvolve o seu argumento referindo que *The Matrix* reflecte menos o conceito de hiper-real e mais uma divisão romântica do século XIX, de uma realidade bloqueada por um mundo ilusório e aparente enquanto não completamos determinados desafios (GORDON, 2003: 120) - as novelas *Alice's Adventures in Wonderland* (Lewis Carroll; 1865) e *The Wizard of Oz* (L. Frank Baum; 1900), citações iteradas no filme, seguem essa linha.

Há, contudo, tantas ordens trocadas e mescladas para além da coloração e dos corpos humanos que esses dois elementos não chegam para refutar a faceta esquizofrénica de *The*

---

<sup>77</sup> Com o intuito de aclarar o vestuário e a caracterização das personagens como (des)marcadores dimensionais, importa explicar os rudimentos dos programas simulatórios em *The Thirteenth Floor*. Quando o *user* Douglas Hall de 1998 se transfere para 1937, que decorre normalmente sem a sua presença, passa a habitar por horas o corpo de John Ferguson (uma espécie de duplo interpretado pelo mesmo actor e chamado *program link*), bloqueando a consciência deste último (que por sua vez se transporta sem livre-arbítrio para a corporeidade adormecida do primeiro durante o “jogo”) até que abandone o programa. John Ferguson volta então a si, mas amnésico, enquanto Hall, regressado a 1998, sabe ter estado no corpo de outrem. De igual modo, o *user* David de 2024 (de novo o mesmo actor extradiegético) vai “habitando” o Douglas pré-terceiro milénio. Se uma personagem a “possuir” outra falecer dentro do programa, é devolvida ao nível dimensional ulterior com um *twist*... A sua consciência perece em definitivo, tal como o corpo dentro da simulação, e culmina substituída pela da personagem que, na sua realidade simulada original, estava a ser bloqueada. Exemplificando, o alvejamento mortal de David a “incorporar” Douglas em 1998 leva a que a consciência do primeiro e o corpo do segundo desapareçam de vez. Em encadeamento, a consciência de Douglas transita para a corporeidade de David, para 2024, em definitivo. O que é válido para o protagonista do filme é-o também para as demais figuras humanas...

*Matrix*. Desde a tecnofobia combatida com tecnologia, passando pela “baixa” (*wire fu*<sup>78</sup>) e “alta” (Platão) cultura referenciadas em igual plano ou pela iluminação espiritual alcançada no não-esforço de um *download* de capacidades no computador... Essa cambalhota culmina na ironia de o 1999 virtual se architectar menos nas *computer generated images* (CGI) do que a suposta verdadeira realidade empilhada de digital em frente de *green (!) screen* - se, no fundo, há equilíbrio nos efeitos especiais, tal se deve somente aos momentos de acção.

Até Baudrillard colocou semelhantes objecções ao filme, explicando que há uma embaraçosa confusão entre a ubiquidade dos simulacros e a proposta clássica do platonismo, visto que os actores ora «estão na “Matrix”, ou seja, no sistema das coisas digitalizadas» (Jean Baudrillard apud LANCELIN, 2004)<sup>79</sup> ou “estão radicalmente fora dele, como em Zion, a cidade dos resistentes” (*ibidem*).

Porém, essa bifurcação acentuada entre real e virtual é mais evidência das sequelas *The Matrix Reloaded* (The Wachowski Brothers; Maio de 2003)<sup>80</sup> e *The Matrix Revolutions* (The Wachowski Brothers; Novembro de 2003) em que Zion passa de rumor/projecto a matéria que habita o campo fílmico como protagonista (LAIST, 2015). Peças de um momento histórico diferente, pós-11 de Setembro, debruçam-se numa recuperação dualista sincrónica com a guerra contra o terrorismo - Ocidente vs. Médio Oriente - e reestabilizam-nos na dimensão do “real”. Em contraste, tal como em *The Truman Show* não se ousou representar o herói já chegado à realidade (tratando-a enquanto miragem)<sup>81</sup>, em *The Matrix* não só se dá igual tratamento à última cidade humana<sup>82</sup>, mas também são múltiplas as cenas fora do mundo digital passadas em programas simulatórios - onde estamos? Nesse sentido, constatamos uma “terceira cor” na fotografia através da tintura neutra dentro desses programas de treino.

No âmbito da vertigem de não sabermos o solo que pisamos, *eXistenZ* evidencia-se o paradigma por excelência sem demora, através dos créditos iniciais e respectivos planos sobrepostos de cor argilosa que se transcorrem de forma enigmática como estratos geológicos ou vastas camadas de texturas orgânicas. Não admira, portanto, que a sequência principie com

---

<sup>78</sup> Técnica cinematográfica cuja designação resulta de uma combinação entre *wire work* e *kung fu*. Presos por cordas, os actores conseguem dar a impressão de transcendência em cenas de luta, trepando paredes, por exemplo. Foi notoriamente utilizado em filmes de acção de Hong Kong, como *Iron Monkey* (Yuen Woo-Ping; 1993).

<sup>79</sup> A tradução de francês para inglês dessa entrevista de Aude Lancelin ao filósofo da hiper-realidade encontra-se em: [http://www2.ubishops.ca/ baudrillardstudies/vol1\\_2/genosko.htm](http://www2.ubishops.ca/ baudrillardstudies/vol1_2/genosko.htm). (Acedido a 10 de Junho de 2017.)

<sup>80</sup> Baudrillard parece quase sempre indistinguir a primeira sequela da obra de 1999 na dita entrevista (que data de Junho de 2003, ainda antes da estreia da última parte da trilogia). Ora, isto enfraquece os seus argumentos refutatórios, já que o tema “real”/“virtual” recebe um tratamento diferente nos dois casos, como se elucida a seguir.

<sup>81</sup> Esta fita poderia estar sujeita à mesma crítica, de uma saída da caverna platónica rumo à verdadeira realidade, no entanto o teórico francês cita-a como um exemplo alinhado com as suas ideias. É também um filme que não escapa às CGI (ainda que as use mais esporádica e discretamente), portanto fica a tentação de pensar que a sensibilidade estética dos Wachowski e de Baudrillard é simplesmente inconciliável.

<sup>82</sup> Com a diferença que neste caso jamais vislumbramos Zion, nem pela televisão nem por planos metalinguísticos da televisão a fitar os espectadores, como sucede em *The Truman Show* antes de o herói se escapular. Quanto à dimensão “real” na fita de Weir, o momento mais próximo de um acesso directo ocorre após a fuga do protagonista, com um plano (não televisivo) de Sylvia a descer uma escadaria interior da sua casa.

focos iluminados de terra envoltos por um fundo negro dominante e encerre circularmente com essa escuridão a engolir a luz dúbia da própria superfície parda... dúbia<sup>83</sup>. O filme desencadeia uma “imaginação empática”<sup>84</sup> quer do pânico de Ted quer da excitação de Allegra causados pelo enovelado “jogo ou realidade?”. Essa dúvida acentua-se no acastanhado da cinematografia (e ainda na iluminação sorumbática), constante apesar dos vários patamares dimensionais, e fundamentado nas muitas madeiras, pisos terrosos e metais enferrujados.

Há, todavia, um elemento subtil - cuja identificação tenderá a necessitar de visionamentos múltiplos e pausados - que confere uma réstia de estabilidade ontológica à longa-metragem de Cronenberg. O cabelo de Allegra, qual suspirado Fio de Ariadne, varia consoante o nível diegético: a lisura na pretensa realidade dialoga com o ondulado parcial dentro do jogo *transCendenZ* e com o ondulado total do sub-jogo “eXistenZ”.

Contudo, aparenta ser um marcador dimensional insuficiente, construído para logo ser desconstruído pela própria obra: quando a protagonista versão “ondulado total” entra num jogo dentro do sub-jogo “eXistenZ” o seu cabelo torna-se “apanhado” e, por conseguinte, o pendor de “liso-onda” difícil de decifrar. Ora, o “apanhado” também não parece constituir um quarto penteado distintivo. Isto, porque mais tarde e após uma mera elipse, sem que a heroína abandone esse novo patamar dimensional (será mesmo que não o abandona?), se revela, solto, ainda o “ondulado total” de “eXistenZ” (será mesmo de “eXistenZ”?). Ainda, como se não bastasse, no instante em que Allegra retrocede de nível diegético uma única vez, dá um salto duplo para o “ondulado parcial” de *transCendenZ* (será mesmo de *transCendenZ*?).

Inclusive no suposto “real” do fim, quando a caracterização das personagens muda drasticamente e desaparecem as consolas orgânicas, somos interpelados por um “Are we still in the game?”. Destarte, se o início em que os intérpretes, sentados numa espécie de igreja campestre e aparentemente situados na realidade diegética, se conectam colectivamente aos *game-pods* para entrar no jogo virtual pode ser apreendido enquanto fase primeira de uma simulação, o fecho evidencia-se simulacro pleno. Nessa coda circular em que as personagens despertam sentadas na mesma igreja, com consolas sem o prefixo “bio-” e com papéis trocados<sup>85</sup>, começamos por pensar que afinal o filme abria já fora da dimensão real. Por último, instigados pela fala acima citada, acabamos por “desconcluir” que agora não há distinção territorial possível e que talvez nunca tenha havido: a simulação da abertura era já simulacro, sempre o foi.

Viajando até Umberto Eco, deparamo-nos com a sua estadia nos EUA (a partir dos sessentas tardios e ao longo da década de setenta) em busca de situações em que “a imaginação

---

<sup>83</sup> Um microcosmos da lógica figurativa circular (averiguada em 5.1.) que alimenta *eXistenZ* e os quatro “irmãos” do hiper-real(ismo) milenar.

<sup>84</sup> Conceito que a filósofa americana Martha Nussbaum aplica para a capacidade de nos sentirmos como o outro, de nos colocarmos no seu lugar.

<sup>85</sup> Papéis trocados não só em termos identitários, mas também espaciais. Quase todas as personagens que, na abertura, estão nos bancos da audiência acordam no palco como jogadores (enquanto os bancos passam a estar vazios).

americana pede a coisa real e, para a obter, necessita de fabricar o falso absoluto” (ECO, 1986: 8). Los Angeles (e os seus arredores), onde *The Thirteenth Floor* e *The Truman Show* se situam ficcionalmente, constitui um exemplo magnânimo das chamadas “capitals of unreality” (James Kunstler *apud* LIGHT, 2004: 121), cidades de história artificial em que o signo do real mais aboliu qualquer suposto referente. Precisamente nesse encadeamento, de acordo com Baudrillard, a Disneyland aí localizada surge imaginária para acreditarmos em todo o país(-simulação) que a envolve enquanto real (Jean Baudrillard *apud* LIGHT, 2004: 121). Isto, tal como sugeri sobre o 1937 e o 1998 do filme de Rusnak no penúltimo parágrafo do capítulo 2.

Por conseguinte, esse parque temático de ontologia intermédia é não só um simulacro de segunda ordem - na medida em que a representação parece reflectir normas sociais -, mas acima de tudo um arquétipo de simulacro de terceira ordem, já que se assume “uma máquina de dissuasão encenada para regenerar no plano oposto a ficção do real” (BAUDRILLARD, 1991: 21). Como talvez o universo digital “Matrix” também exista para que Neo e os rebeldes fugitivos acreditem estar fora desse totalitarismo ou, num degrau ulterior, como talvez o filme exista para os espectadores na sala de cinema caírem na mesma falsa segurança - não há separação dimensional, somente uma tentativa maximizada de nos fazer tomá-la por garantida. Aliás, todas as obras do hiper-real(ismo) milenar são passíveis de um pensamento análogo, de potenciar esta dissuasão baudrilliana...

O ideário infantil, a nostalgia e a memória que colocam o envelhecimento dos turistas adultos num relógio ao contrário dentro dessa Meca do hiper-real existem portanto em negação: somos todos crianças fora daí. Ora, reconfigurando o problema partindo dos trabalhos cinematográficos em análise, os protagonistas “messiânicos” despertam sintomaticamente no virtual, peões de um mapa que precede o território, indo de forma instintiva farejando os restos de um “real” desconhecido. Acordam em corpos adultos alheios ao facto de a amnésia os equivaler essencialmente a crianças, sendo portadores de uma curiosidade exacerbada e de uma percepção aumentada pela novidade de tudo.

O passado histórico onde estão e que desconhecem enquanto recém-nascidos é por isso um simulacro, cobrindo este ainda a probabilidade de gerações diegéticas anteriores terem olvidado e fazer olvidado também os mais novos sobre os terrorismos humanos do século XX. Em virtude disso, essas gerações transactas (e a dos heróis por arrasto) permitiram e causaram novos apocalipses (cibernéticos) com velhas roupagens - a ingenuidade exterminou o futuro em mil eternos retornos. Embora esta teoria se firme numa grande extrapolação alegórica dos enredos, a passividade e a normalização perante as criações nostálgicas mas opressivas dos envelhecidos Hannon Fuller e Christof confere-lhe um fio factual<sup>86</sup>.

---

<sup>86</sup> Quanto a Hannon, um diálogo em *The Thirteenth Floor* confirma-nos a génese saudosista do 1937 virtual e anti-ético: “Fuller wanted to start by recreating the era of his youth”. Podemos supor algo idêntico para o David de 2024, cujos aparentes cerca de trinta e cinco anos fariam dele uma criança em 1998. No que concerne a Christof, há que fazer uma dupla suposição: se assumirmos que a diegese de *The Truman Show* se situa em 1998 (também a data de estreia do filme) e que o vilão conta mais ou menos com meio século de vida, os anos 50

E o que pensar do momento em que Grierson, a versão de Hannon dos anos 30, solidifica o argumento com uma corrente factual: “I was in World War I. I’m still, still having these nightmares.”? Digo-o na medida em que a fala pode ser interpretada ao contrário do explícito, enquanto vaga declaração de culpa por um esquecimento desse período distópico. Reforça tal leitura que as palavras saiam pela boca de uma personagem idosa a padecer de graves crises de amnésia; que seja o simulacro informático ao qual está alheio a provocar os lapsos recordativos; que, nocturnos como o céu, os seus olhos perdidos deambulem pela divisão poeirenta e mal iluminada da sua loja de velharias enquanto hesita em repetição o vocábulo “still”<sup>87</sup>...

De qualquer modo, nestes casos de estudo, os heróis são crianças especiais por conseguirem manter o espírito descobridor dessa idade em aliança a um amadurecimento pessoal. Tal exercício íntimo de autognose cifra-se causa e efeito de conduzirem a tecnologia a limites implosivos e repercute-se em expansão num (re)conhecimento histórico do que aconteceu e do *status quo*. Sob esse ponto de vista, não é inocente que: Neo seja um *hacker* reputado; Douglas Hall trabalhe numa empresa informática de ponta; Allegra Geller seja uma *designer* de videojogos ou uma *anti-designer* de videojogos; Truman manipule as câmaras de vigilância e se aventure até às fronteiras da cúpula; John Murdoch possua habilidades que se pensavam exclusivas de extraterrestres mais avançados e encontre num cientista brilhante um guia existencial.

Todos provocam *bugs* nos próprios média “crescidos” com que cresceram e escapam depois subversivamente pelos buracos que carcomeram, mas não estarão somente a alimentar a lógica opressiva? Isto, tendo em conta que a audiência extrafílmica apreende o facto de estas obras e os seus protagonistas fecharem com simulações de finais felizes<sup>88</sup>... Aliás, não existirá um paralelo entre obra artística e realidade devido ao paradoxo de criticar as potencialidades tecnológicas, sobretudo do digital, recorrendo ao seu uso fetichista e financiando assim a indústria criticada? Nesse nexos, o próprio Baudrillard afirmou numa conhecida entrevista em 2003 que «*The Matrix* é seguramente o tipo de filme sobre a “Matrix” que a “Matrix” teria sido capaz de produzir.» (Jean Baudrillard *apud* LANCELIN, 2004), “hipotesizando” que intradramaticamente as “Máquinas” escravistas da humanidade produziriam um filme como este enquanto instrumento propagandístico.

Voltando ao livro-síntese da visita de Eco, *Travels in Hyperreality*, embora sem privilegiar a ubiquidade dos média ou predizer a ascensão da digitalidade, o autor também narra a obsessão americana pelo aperfeiçoamento da realidade, ilustrada por exemplo num famoso *slogan* da *Coca-Cola* - “It’s the real thing” (ECO, 1986: 7). Sintomático que os artificiais anos 30 de *The Thirteenth Floor* sejam idealizados com cartazes do exclusivíssimo sabor “It’s

---

corresponderão ao seu período cronológico de infância. Conforme já comentado, a prisão zoológica de Truman encena-se num ideal dessa década, pelo que de quem provirá tal ideal senão do próprio deus artístico e “golden age thinker” Christof?

<sup>87</sup> Motivado por uma articulação das mesmas com a aí analisada noção de *déjà vu*, regresso a esta teoria e a esta citação sob outra óptica na secção 4.1. deste trabalho.

<sup>88</sup> Como investigado no ponto 5.4. da dissertação.

toasted” (melhor que pão torrado!) da *Lucky Strike* [Fig. 17] e do patriótico “A Big OK From U.S.A.” da *Pepsi Cola* (a nação concretiza-se numa marca de bebidas) em plena Hollywoodland - lugar paradigmático dos simulacros. Curioso também que Douglas Hall comece a apreender 1998 como outro “holograma” logo no “transtorno obsessivo-publicitário” de um supermercado, logo num literalmente hiper-real e logo junto de garrafas das icónicas *Coca-Cola* [Fig. 18] e *Pepsi*.

Se Umberto Eco atenta antes na fisicalidade directa de lugares turísticos estadunidenses e no modo como estes reflectem um pensamento cultural dominante hiper-realista, a diegese de *The Truman Show* alia-lhe Baudrillard, os média audiovisuais, a televisão. Esta dramédia supera as restantes obras milenares no campo do *product placement*, satirizando as personagens ao extremo de as tornar publicidade ambulante - o programa é um anúncio e vice-versa. Num *reality show* ininterrupto, as receitas advêm de tudo o que o herói consome, da cenografia ou dos grandes planos incidentes no sorriso plástico da esposa Meryl, capturados em *zooms* de ridicularização - “You know, you really ought to throw out that mower. Get one of those new Elk Rotaries”. À vista disso, o filme torna-se análogo à *Marineland*, na medida em que “tudo é realidade mas aspira a parecer signo” (52) e o não-consciente Truman representa o golfinho obrigado a uma *pax* alimentar e circense. De novo uma “golden age”, a da harmonia humano/animal, condenada a suprema ilusão.

Eco salienta ainda o fascínio dos EUA por museus de cera - em maior quantidade do que na Europa e antecipados comercialmente de forma espalhafatosa, face à discrição no velho continente (12). A costa oeste assume-se um epítome de horror ao vazio, erguido sobre a “neurose de um passado negado” (30) em que as coordenadas temporais se mesclam num “espírito de *bricolage* glutónico” (31). Uma das “casas” de cera no estado da Califórnia demonstra isso ao sentar à mesa os séculos confundidos de Mozart (XVIII) com Caruso (XIX/XX) e de Shakespeare (XVI/XVII) com Beethoven (XVIII/XIX) (11). O egípcio clássico, o gótico e o barroco misturam-se em arrombos de entretenimento e signos impressionantes, nas arquitecturas-fetiche de espaços como Los Angeles, cuja metrópole é “composta de setenta e seis cidades diferentes” (26). É por este *grandeur* imitativo e por esta “riqueza sem história” (*ibidem*)<sup>89</sup> que os milionários aí empreendedores equivalem aos “The Strangers” de *Dark City*. Só há posteridade tijolo por tijolo, de modo nenhum no fabrico instantâneo de uma mente colmeia ou na memória roubada de um sol feito postal, letreiro, globo de neve [Fig. 19], foto (com *outdoor* como metafoto) [Fig. 20] e papel de parede - o máximo mapa antes do território chamado *Shell Beach*.

Noutro espectro, abandonando Baudrillard e Eco e antecipando o vínculo entre hiper-realidade e digitalidade - um assunto nuclear do capítulo 4 -, os cinco trabalhos em

---

<sup>89</sup> Dando a palavra ao estudioso italiano: “In other words, the Atlantic coast yearns less for Hearstian architectural expression because it has its own architecture, the historical architecture of the eighteenth century and the modern, business-district architecture. Baroque rhetoric, eclectic frenzy, and compulsive imitation prevail where wealth has no history. And thus in the great expanses that were colonized late, where the posturban civilization represented by Los Angeles is being born, in a metropolis made up of seventy-six different cities [...]” (25-26).

consideração são arautos de um “cinema ciborgue” (HOBEBMAN, 2012: 8). Neste, a nostalgia do rolo de celulóide e a emergência do digital coexistem numa imagem compósita, tanto na produção como metaforicamente na diegese. Os regressos ao passado têm paralelo nesta nova ontologia cinematográfica (de uma materialidade aspirante a “nano-”) que persiste, por norma, no trilho do realismo (através da remediação de velhas normas como a perspectiva linear renascentista) (RODOWICK, 2007: 11).

Também as cabines telefónicas, os velhos telefones de disco e inerente linha analógica presentes no imaginário ultra-tecnológico de *The Matrix*, sendo *conditio sine qua non* à conexão do virtual e do actual, simbolizam esta era do comprimido roxo - escolher o azul da ilusão ou o vermelho da realidade é decisão impermanente e indecisão permanente. O *cogito* cartesiano - “Penso, logo existo” - aí sugerido e epigrafado em *The Thirteenth Floor* termina desconstruído em todas estas obras. Nesta última, a entidade David (2024) perece efectivamente ao ser baleada na simulação de 1998. Somos, no exemplo-hipérbole dos Wachowski, informados de uma indissociabilidade estrita entre a *res cogitans* e a *res extensa*, uma vez que a morte no programa “Matrix” tem correspondência em 2199. No caso de *eXistenZ*, a superioridade ocidental da mente enquanto método de conhecimento da verdade rasga-se na discriminação positiva de um corpo que desce até às entranhas, ao sangue e as próprias consolas são seres vivos que jogam nos nossos orifícios.

Posto tudo isto, estes filmes não são hiper-reais por adoptarem um tom naturalista, rejeitando assim uma estrutura narrativa clássica, assente num arco evolutivo das personagens, num conflito claro e subsequente resolução. Não é o cinema *mumblecore*<sup>90</sup>, nem os estudos de John Cassavetes ou Richard Linklater sobre o mundano aquilo de que se fala. O hiper-real(ismo) milenar não se delimita numa proximidade à lupa entre o nosso mundo e o representado no ecrã. As convenções do realismo são contingentes no espaço e no tempo, mas a pergunta “o que é a realidade?”, exposta na multiplicidade dimensional destes microcosmos milenares, nunca vai acabar... porque jamais começou!<sup>91</sup>

Aliás, no “hiper-realismo não milenar”, ainda que práticas como a fusão da temporalidade fílmica e a cronológica ajudem a contornar a questão da contingência, esta não fica encerrada. Exemplificando, em *Before Sunset* (Richard Linklater; 2004) os protagonistas deambulam à tarde por Paris durante 80 minutos, duração que coincide com a nossa experiência cinematográfica. Com efeito, tal dispositivo abeira-nos emocionalmente das personagens, o seu mundo é ultra-sentido como nosso. Esse elemento será bem mais estável do que outros enquanto garante de realismo, todavia permanece dependente de eventuais evoluções tecnológicas no cinema. Isto é, especulando, se o meio encontrar soluções ainda mais aproximadas ao “real”, não custa imaginar que um mecanismo como o de *Before Sunset* deixe

---

<sup>90</sup> Movimento do cinema independente americano emergente na década de 2000 caracterizado por orçamentos baixos, actores amadores que interpretam “pessoas comuns” e diálogo naturalista e improvisado. *Quiet City* (Aaron Katz; 2007) constitui um exemplo.

<sup>91</sup> De forma metafórica pretende-se dizer que a questão em causa não tem “chão”. Não só nunca estará datada ou será respondida em definitivo no futuro como também é impossível saber quando surgiu - confunde-se com o aparecimento do ser humano?

de ser considerado (tão) realista. Quiçá subsista um realismo datado, pintando o filme as condições materiais e existenciais no início do século XXI, da mesma forma que o preto e branco expressa historicamente épocas passadas<sup>92</sup>. Pela teorização aqui ambicionada, o hiper-real(ismo) milenar é cinzento, um cinzento metafórico e nebuloso de quem nada sabe...

A propósito dessa cor, segue-se um olhar analítico ao ajuste que *eXistenZ* faz do hiper-realismo cataclísmico de Baudrillard, regressa-se à tensão utopia/distopia (de 2.1. e 2.2.). Do talho fílmico de Cronenberg, dos seus cenários mundanos decorados por cromatismos quentes e frios<sup>93</sup>, seguro só é dizer a ambiguidade com que esta indistinção pós-moderna é encarada.

### 3.1. O Hiper-Real(ismo) Hiper-Agnóstico em *eXistenZ*

Plenamente imersos num aparente jogo electrónico que ora os afunda em níveis novos ora os aflora a dimensões virtuais já visitadas, a vivaz Allegra e o apoquentado Ted trocam palavras durante um breve repouso dentro de um quarto a meia-luz (o filme insiste nessa penumbra, sobretudo em interiores). A primeira começa “So how does it feel?”, o segundo continua “What?”; ela concretiza “Your real life. The one you came back for.”, ele concretiza “It feels completely unreal”. Neste diálogo, pelo uso de uma catáfora, o pronome “it” dito pela protagonista feminina no início do discurso citado antecipa o referente “your real life” tal como o mapa precede o território na norma do mundo hiper-real, de um concretizado estádio ontológico intermédio.

É sugestivo que o termo aludido seja a “tua vida real” ou, parafraseando, o próprio dúbio e inefável conceito de “realidade”, mas um olhar polissémico à palavra “catáfora” desdobra a questão. Com efeito, esta, sob um ângulo medicinal, designa também uma “letargia

---

<sup>92</sup> Esta visão materialista da história do cinema, quer em termos estilísticos quer tecnológicos, aproxima-se da defendida pelo crítico/cineasta Jean-Louis Comolli: «To fulfill its function, cinema must maintain and constantly update its “realism”. Comolli sketches this process using two alternative figures - addition and substitution. In terms of technological developments, the history of realism in the cinema is one of additions. [...] Each new technological development (sound, panchromatic stock, color) points to the viewers just how “un-realistic” the previous image was and also reminds them that the present image, even though more realistic, will be superseded in the future [...] Secondly, since cinema functions in a structure with other visual media, it has to keep up with their changing level of realism. For instance, by 1920s the spread of photography with its finely gradated image made cinematic image seem harsh by comparison, and film industry was forced to change to the panchromatic stock to keep up with the standard of photographic realism. [...] In terms of cinematic style, the history of realism in cinema is one of the substitutions of cinematic techniques. For instance, while the change to panchromatic stock adds to the image quality, it leads to other losses. If earlier cinematic realism was maintained through the effects of depth, now “depth(perspective) loses its importance in the production of ‘reality effects’ in favor of shade, range, color”. So theorized, realistic effect in the cinema appears as a constant sum in an equation with a few variables which change historically and have equal weight: if more shading or color is “put in”, perspective can be “taken out”.» (MANOVICH, 2001: 186-187).

<sup>93</sup> Em cenas nocturnas, quer interiores quer exteriores, a fotografia estabelece uma contenda entre um azul gélido, frigorífico (na linha do que encontramos no solitário clima *noir* de *Dark City*, *The Matrix* e *The Thirteenth Floor*) e um agasalhante amarelo-torrado.

entrecortada por períodos de semiconsciência”<sup>94</sup>, o “primeiro grau ou período inicial do coma”<sup>95</sup>, substancializando-se essa acepção e tal extrapolar do campo fílmico pelo facto de a cena em causa situar os protagonistas numa cama. Objecto esse que se assume icónico da ligação entre o onírico e o empírico, o “despertar” e o “adormecer” - um puro cordão umbilical entre pólos que é conotativo e denotativo, porquanto o cabo interconector das costas perfuradas (*bio-ports*) de Allegra e Ted à consola orgânica possui o aspecto desse anexo humano.

Nesse encadeamento de um espaço medial, importa comentar três pontos expressados nesta cena: primeiro, a mesma consiste num dos mencionados regressos a um nível dimensional anterior, com a cama agora avistada a contaminar o terreno abandonado pelas personagens em fusão com a mesa do restaurante onde estavam, ainda antes dos dois se encontrarem totalmente no quarto (algo repetido mais tarde por uma fábrica em chamas numa dimensão a invadir a “realidade” desta cama); segundo, as frases enunciadas por Ted e Allegra denotam coordenadas “actuais” e “virtuais” incertas e enquanto espectadores partilhamos essa posição epistemológica face à diegese da obra; terceiro, precisando um dado aqui e ali já apontado, perante isso os protagonistas reagem em contraste. Assim, a figura feminina demonstra sede de adrenalina, fala num tom macio estendida confortavelmente ao longo da cama e agarra entre dedos dos pés num gesto erótico (captado em grande plano) o “cordão umbilical” de Ted, tocando-lhe com subtileza nas costas. No outro extremo, o intérprete masculino apresenta no rosto uma perplexidade a pender para o pânico (repare-se nos olhos compenetrados e no engolir de saliva) (HOTCHKISS, 2003: 27), sentando-se logo após acordar e levantando-se para investigar os arredores<sup>96</sup>.

Depreendemos portanto, a partir deste instante, uma narrativa que leva o estado catafórico ao cúmulo do indefinido e do interrogar “real”/“virtual”, uma concepção desse lugar enquanto algo tão potencialmente totalitário como libertador. Dado isso, há uma discórdia com a posição de Baudrillard e dos demais filmes do hiper-real(ismo) milenar, um aspecto a necessitar de consideração antes de atentar ao pormenor em *eXistenZ*.

Assim, em *The Matrix* pelo rumor de Zion, em *Dark City* pelo “governo” de John Murdoch, em *The Truman Show* pela fronteira palpável do *reality show* e em *The Thirteenth Floor* pela paisagem litoral “zen” de 2024, há brechas de fuga, saídas a prazo de urbes autoritárias. Já Baudrillard, ele mesmo (sem querer) um teórico *sci-fi*, um “escritor ciborgue” (BUKATMAN, 1993: 181), começa por negar a possibilidade desses momentos de reestabilização da realidade, explanando a condição hiper-real enquanto irreversível. Esta propaga-se como um vírus ontológico elevado a pandemia e culminamos numa pangeia 2.0, sem mar a permitir

---

<sup>94</sup> Via *Infopédia*: <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/catáfora>. (Acedido a 13 de Junho de 2017.)

<sup>95</sup> Via *Priberam*: <https://www.priberam.pt/dlpo/catáfora>. (Acedido a 13 de Junho de 2017.)

<sup>96</sup> Sobre estas duas posturas antitéticas, a teórica Lia M. Hotchkiss sumariza: “[...] *eXistenZ* strikes a balance between the two attitudinal extremes figured by Geller and Pikul as they appear in *transCendenZ*: she manifests a naive celebration of virtual reality with little attention to the ways in which it can affect materiality, and he displays a naive paranoia over the ways in which technology does penetrate human materiality.” (HOTCHKISS, 2003: 27).

uma dispersão futura, resultante de uma infecção pelos *mass media* que nos tranca no seu espaço sem fissuras. Isto é, este estádio pós-moderno envidraça e “ecraniza” cada área e todo o ângulo da sociedade até se banalizar, até, pior ainda, se invisibilizar pelo hábito, pela onnipresença e por tudo se tornar servil à sua lógica de crescimento - tal como no calculismo político actual as pessoas se mutaram em objectos de mercados financeiros e aparelhos burocráticos humanizados a uma escala global, nada importando senão uma auto-suficiência sagrada e artificial que apenas se serve a si própria.

Todavia, no início dos anos 2000, a posição de Baudrillard era já distinta à de *Simulacros e Simulação* e próxima à dos quatro filmes enunciados no último parágrafo (CHAN, 2008)<sup>97</sup>, como se ironicamente tivesse sido capturado pela lógica da Disneyland e da fraudulenta resistência ao sistema que outrora criticara ou como se o amanhã, a *sci-fi* que hiperbolicamente afirmou estar exinta, ascendesse pela forte aglutinação entre um presente cego, sem perspectivas, e uma mão cheia de traumas históricos emergidos. Nessa senda, a explosão do hiper-realismo em Hollywood durante os anos 90, uma década que o investigador Randy Laist baliza entre o 11/9 (9 de Novembro de 1989) e o 9/11 (11 de Setembro de 2001) - ou seja, a Queda do Muro de Berlim, simbólica do fim da Guerra Fria, e os atentados terroristas ao World Trade Center, que devolvem em círculo o domínio de um pensamento *x versus y* (LAIST, 2010)<sup>98</sup> -, aparece em simultâneo com o pessimismo atenuado do filósofo francês.

Persistindo no contexto, embora o desenvolvimento do conceito de hiper-realidade ocorra ainda nas décadas de 1960, de 1970 e de 1980 (como indicado no capítulo 3), a contaminação cinematográfica por essa condição de binómios anulados só encontra auge no último decénio do século XX, começando logo com dois *blockbusters* icónicos: o humano-máquina de *Terminator 2: Judgment Day* (James Cameron; 1991)<sup>99</sup> e o analógico-digital de *Jurassic Park*<sup>100</sup>. Há um claro escalar dessa aura rumo ao cume do hiper-real(ismo) milenar aqui sustentado e esse acinzentar progressivo paraleliza-se de certa maneira com o facto de Baudrillard abandonar o seu fatalismo insolucionável face aos simulacros, com a proposta de uma estratégia construtiva para com eles lidar.

---

<sup>97</sup> «In Baudrillard’s later work, such as *The Vital Illusion* (2000), he says that we have not quite reached the point of the complete simulation of reality but that we are well down that road. [...] Baudrillard also claims that no system is ever perfected because the operational aspects of a system can alter either through the process of change or by systemic anomalies. Indeed this discussion has shown that *The Matrix* trilogy does include reference to system anomalies. So there is the suggestion that the simulated world of the “Matrix” has not been perfected, the simulacrum is not quite equivalent to reality.». O *paper* em causa está disponível em: [http://www2.ubishops.ca/baudrillardstudies/vol-5\\_2/v5-2-melanie-chan.html](http://www2.ubishops.ca/baudrillardstudies/vol-5_2/v5-2-melanie-chan.html). (Acedido a 15 de Junho de 2017.)

<sup>98</sup> O artigo pode ser lido em: [http://www.americanpopularculture.com/journal/articles/spring\\_2010/laist.htm](http://www.americanpopularculture.com/journal/articles/spring_2010/laist.htm). (Acedido a 15 de Junho de 2017.)

<sup>99</sup> Inerente à (im)possível combinação a pender para a indistinção entre *live-action* e *CGI* no corpo de uma personagem já *per se* hiper-real: o andróide T-1000 (interpretado pelo actor Robert Patrick).

<sup>100</sup> Subjacente à (im)possível interacção entre humanos (filmados em 35mm) e dinossauros verosímeis (gerados computacionalmente) num só plano.

Quer dizer, em rigor, o sociólogo começa por sugerir a falsa saída que é a morte pelo extermínio dos *mass media*<sup>101</sup> que toma como não-comunicativos e instrumentos de controlo (OBERLY, 2003)<sup>102</sup>; depois equiva-los a um estatuto de singularidade tecnológica indestrutível encorajando um niilismo indiferente (*ibidem*)<sup>103</sup>; e, por fim, reconhece (tal e qual os rebeldes de *The Matrix*) a incapacidade dos sistemas operativos cobrirem a realidade *in toto*, porquanto o aperfeiçoamento dos simulacros leva mais cedo ou mais tarde a sobrecargas informativas, a *bugs*, a anomalias - “Neos”! Exemplificando, Melanie Chan alega que “na sua obra tardia” (CHAN, 2008), o pai do hiper-real “ênfatisa a noção de impulsionar um sistema de significação aos seus extremos para que impluda” (*ibidem*)<sup>104</sup>.

Mas qual a “resposta” da vida prática aos livros, aos filmes e à criação artística sobre este tema? Em 2004, duas crianças inglesas num jardim zoológico escalaram e entraram numa jaula de ursos acabando devoradas (CROZAT, 2013: 2)<sup>105</sup>, vítimas da generalizada representação infantil do respectivo animal como animado guloso de mel, epítome dos bonecos de pelúcia. Se por um lado podemos justificar o acontecimento pela idade inocente e adjacente dificuldade em distinguir o real e o fantástico, por outro podemos conjecturar que tamanho é o poder cultural da hiper-realidade ao ponto de se impregnar em seres humanos tão prematuros.

Estamos de qualquer maneira perante um episódio-limite e em pleno 2017, sem excluir que talvez se viva uma aproximação progressiva ao panorama traçado por Baudrillard, domina afinal a permeabilidade e a intermitência entre os níveis do real e do virtual/representação - uma *mixed reality* (MILGRAM, 1994: 1321-1329)<sup>106</sup>. Assim, em vez do modelo tradicional destes filmes baseado em lugares de terminal cujo funcionamento assenta no bloqueio dos sentidos, em detrimento dos média substituírem ou autenticarem a realidade, existimos num real aumentado, algo demonstrado pela eventual visita física à ruína de um monumento à qual podemos aliar a arqueologia digital - basta para isso um dispositivo como um telemóvel e acesso à internet. Há também inúmeros instantes em que a interação social permanece

---

<sup>101</sup> Vide nota 43 para compreender a ligação entre esta “solução” para o hiper-real e uma aventura pelo detective Walenski em *Dark City*.

<sup>102</sup> Segundo Oberly, por exemplo, em *Para uma Crítica da Economia Política do Signo*, cuja data de lançamento original remonta a 1972.

<sup>103</sup> Segundo Oberly, por exemplo, em *A Ilusão do Fim ou A Greve dos Acontecimentos*, cuja data de lançamento original remonta a 1992. Também no aqui estudado *Simulacros e Simulação* Baudrillard se aproxima deste posicionamento filosófico.

<sup>104</sup> Sob uma perspectiva distinta, tomando a primeira hipótese - a do extermínio - como escapatória bem-sucedida à hiper-realidade, poderíamos teorizar que o trajecto intelectual de Baudrillard forma um anel ou, melhor, uma espiral (saída destrutiva - não-saída - saída construtiva) análoga ao percurso dos heróis evasores da corrente constelação artística...

<sup>105</sup> Informação recolhida de um artigo disponível em: <https://hal.archives-ouvertes.fr/halshs-00916270/document>. (Acedido a 15 de Junho de 2017.)

<sup>106</sup> O termo foi popularizado pelos investigadores Paul Milgram e Fumio Kishino num artigo intitulado “A Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays”. O início do resumo elucida-nos desde logo sobre o conceito: «This paper focuses on Mixed Reality (MR) visual displays, a particular subset of Virtual Reality (VR) related technologies that involve the merging of real and virtual worlds somewhere along the “virtuality continuum” which connects completely real environments to completely virtual ones.» (1321). Trabalho disponível em: [http://etclab.mie.utoronto.ca/people/paul\\_dir/IEICE94/ieice.html](http://etclab.mie.utoronto.ca/people/paul_dir/IEICE94/ieice.html). (Acedido a 15 de Junho de 2017.)

“incorrupível” face aos aparelhos tecnológicos - imagine-se uma mera conversa entre amigos num banco de jardim.

Das frestas diegéticas dos filmes, do inevitável apocalipse baudrilliano afinal evitável e da realidade extradramática depreende-se um erro de cálculo: o “assassinato do real” (Jean Baudrillard *apud* FERREIRA, 2011)<sup>107</sup> profetizado pelo filósofo como “crime perfeito” (*ibidem*) revelou-se “imperfeito”. Em *eXistenZ*, o projecto é outro: manter o atributo “perfeito”, questionar o substantivo “crime”. Entenda-se por tal retomar o Baudrillard sem escape de *Simulacros e Simulação* explorando também a face “positiva” de não se poder escapar ao hiper-real<sup>108</sup>. A demonstração dessa hipótese fica agora a cargo da análise fílmica, do foco numa cena e em metade doutra, subsequente, desta fita hiper-agnóstica<sup>109</sup> (a estrutura fragmentada do filme requererá um olhar também ele saltitante para momentos não dissecados).

Depois de uma atribulada mas bem-sucedida fuga a uma tentativa de assassinato (do virtual) durante a apresentação-teste do seu novo (meta)videojogo<sup>110</sup>, a deusa Allegra Geller, salva aleatoriamente pelo segurança e mero peão Ted Pikul, encontra refúgio num motel campestre (lugar icónico de fugacidade e de fuga à cidade?). É noite, mas ascende uma escuridão leve, “soalheira”, na medida em que o filme abandona a *score* tensa e em suspenso persistente ao longo dos minutos transactos (ainda assim já invadida pelo contraponto plácido de grilos a cantarem).

A utilização do jipe, um veículo com tracção nas quatro rodas - cuja força do motor se distribui melhor por todas elas -, como meio de transporte dos dois fugitivos pode ser lida enquanto presságio de possibilidades exponenciadas pelo digital: a criação colectiva, o poder horizontalizado, as auto-estradas rectas abandonadas porque esta viatura também significa um fácil acesso a trilhos menos explorados. Em analogia, Allegra e Ted devaneiam nas estruturas rizomáticas de um caminho velho, da terra batida consonante com a floresta avistada em pano de fundo. Nesse encadeamento, o cenário rústico presente aqui e ao longo de todo o filme metaforiza a hipótese hiper-real de nos movimentarmos como uma dama num tabuleiro de xadrez perante a realidade de um futuro temido (2000, sempre 2000...).

---

<sup>107</sup> Para encontrar essa e outras expressões-chave (ou ideias nucleares) do autor pós-modernista, veja-se: [http://cinegnose.blogspot.pt/2011/10/o-ceticismo-gnostico-de-jean\\_02.html](http://cinegnose.blogspot.pt/2011/10/o-ceticismo-gnostico-de-jean_02.html). (Acedido a 16 de Junho de 2017.)

<sup>108</sup> Tal e qual Teresa De Lauretis escreve: “In postmodernity, *eXistenZ* remarks, there is no going back to nature, no epistemological recourse to a reality, objective or metaphysical, that may shore up our existence. The real has receded behind representation, beyond our grasp.” (De Lauretis *apud* HUGHES, 2013: 33).

<sup>109</sup> Não se quer com isto dizer que as restantes quatro longas-metragens não se pautam pelo agnosticismo, por uma postura ambivalente quanto à tecnologia. Aliás, esse teor ambíguo é um dos aspectos que mais unifica o quinteto desta dissertação. Contudo, a hiper-realidade surge em todas as obras excepto *eXistenZ* como um *status quo* imposto por ditadores invisíveis e que para os protagonistas é, sobretudo, opressivo. Serve-lhes depois de meio involuntário para uma tentativa de amadurecimento ontológico, de treino existencial para o futuro, enquanto em Cronenberg talvez se sobreponha a essas duas oportunidades um lado lúdico imediato de todas as coisas, do bem e do mal.

<sup>110</sup> Não esquecer que a cena de abertura, na igreja, decorre já no interior de um videojogo (sabemo-lo somente no fim), o que adensa a carga satírica e as reviravoltas dos acontecimentos posteriores. *eXistenZ* é bem uma máquina de produzir ironia...

Num último plano exterior, antes das personagens entrarem no local de descanso, destacam-se no panorama geral daquele albergue simpáticas cadeiras e pequenos relvados à frente das portas dos quartos, domina num toldo gigante a designação genérica e garrafal “MOTEL” [Fig. 21]. Sob um certo ângulo, essa precisa ambiguidade do signo, sincrónica com uma fala mais tardia de Allegra - “You have to play the game to find out why you’re playing the game.” -, aponta para o facto de neste hiper-real existencialista as escolhas das personagens serem ultra-valorizadas, sendo elas que irão adjectivar, caracterizar a palavra “MOTEL”.

De igual modo, o nome dos jogos, “eXistenZ”<sup>111</sup> e depois *transCendenZ*, correspondem a substantivos abstractos. Apesar de na diegese as grandes empresas até estarem bem presentes<sup>112</sup> num campo “full of games-development people, project coordinators, little factories”, e não obstante a intriga conspirativa em que assenta a fita, a transposição da tecnologia vanguardista - ela mesma tomada como organismo biológico intradiegeticamente - para um ambiente rural, *retro* e íntimo obriga-a a uma adaptação ao novo meio. Sem as fronteiras e os muros da cidade (uma espécie de *Dark City Country* ilimitado!), com o arvoredo e os ziguezagues daqui, está sujeita à vontade e acção pouco visíveis de cada indivíduo. Dentro do próprio espaço hiper-real, este pode sempre escapar rumo a um outro algures dimensional indefinido, mudando a sua identidade, o seu nome.

Como reflexo desse escapismo e de um maior poder pessoal, um corte leva-nos até ao interior do quarto de motel e o primeiro plano mostra logo as mãos de Allegra, deitada na cama, a acariciar o seu *game-pod*. Sintomaticamente, segue-se também uma grande imagem das mãos em acção de Ted, comendo *fast food*, um signo máximo da artificialidade supersónica<sup>113</sup> que submerge o real. Ademais, a marca alimentar *Perky Pat’s* expressa num saco de papel hipertextualiza um conto de Philip K. Dick - “The Days of Perky Pat” (1963) - sobre uma Califórnia devastada após uma guerra termonuclear global. Ora, a ironia dessa referência reside no facto de aí uma geração adulta, mais velha, ficar obcecada em brincar com os chamados bonecos *Perky Pat*, recriando de forma infantil a sua vida pré-guerra perante o trauma, embora existam recursos para a reconstruir na realidade (gastos em acessórios destinados aos brinquedos).

---

<sup>111</sup> O “X” e o “Z” estilizados em maiúsculas possibilitam que entre essas letras se destaque a palavra “isten”, húngaro para “deus”, algo que encaixa na ideia de criação em directo dentro do próprio jogo. Esta opção não é de todo inocente, já que quando Kiri, “amigo” de Allegra, opera o casulo dela, afirma a certa altura “Köszönöm, köszönöm, köszönöm.”, versão húngara de “Obrigado, obrigado, obrigado”. Além disso, dois dos produtores do filme (“deuses” criadores mais externos num embutimento de bonecas russas) - András Hátori e Robert Lantos - são húngaros.

<sup>112</sup> Em diferentes dimensões, são gritantes as referências às empresas *Antenna Research*, *PilgrImage* ou *Cortical Systematics*. Numa perspectiva mais sombria das muitas designações genéricas de estabelecimentos ou pessoas ao longo do filme, poderíamos justificá-las como consequência extrema de uma distopia neoliberal onde só as poucas corporações gigantes retêm importância, identidade. Quanto ao factual, ao que dispensa interpretações, sabemos que alguns desses espaços anónimos servem para que as empresas (e há que incluir nelas a anti-empresa da seita realista) encubram os seus conluios - por exemplo, a chamada “Trout Farm” pertence à *Cortical Systematics*, tem o intuito oculto de produzir *game-pods*.

<sup>113</sup> “Supersónica” para aludir de forma hiperbólica à acelerada formação, dissolução e estadia em cada nível dimensional. Explicitando, isto está de mãos dadas com a ideia de preparação e digestão rápidas associadas à *fast food* (a designação desta não poderia ser mais clara). Noutra vertente, o termo “artificialidade” (relativo ao terreno virtual do enredo) combina com a inautenticidade e a qualidade plástica atribuídas a esse tipo de comida.

Cabe aos filhos, nada conscientes do confronto bélico prévio, ignorantes da vivência anterior ao apocalipse e desinteressados no passatempo escapista, reedificar a sociedade. O seu esforço, efectivo, peca pela falta de ensinamentos por parte dos seus pais geracionais, ficando a juventude à mercê de instintos e de um débil conhecimento histórico para a ressurreição civilizacional. Num pensamento análogo, podemos conjecturar que, num mundo pós-Y2K, os heróis amnésicos do hiper-real(ismo) milenar crescem, descobrem saídas das dimensões farsantes a que desvelam a “carapuça”, mas caem num processo sisífico sem dele saberem<sup>114</sup>. Todo o reconhecimento histórico que alcançam se afigura pouco e insuficiente, culmina pré-determinado pela passagem de (não-)testemunho dos mais velhos (agarrados reincidentes à tecnocracia)...

Noutra vertente, quiçá emulando uma causa sempiterna de conflitos armados (a mesma praga social que levou ao desastre termonuclear?), o objectivo desse entretenimento de bonecas (“russas”) imaginado por Dick consiste em terminar a vida com maior quantidade de dinheiro que todos os outros. Irónico e infinitamente “meta-” porquanto a diegese de *eXistenZ* poderia ser interpretada como o jogar desse jogo por parte das personagens de um conto extradiegético, verdadeiro e, já agora, inserido numa revista de vários contos<sup>115</sup>. Aliás, perto do fim da fita, no decorrer de uma guerra “existencialistas/videojogadores *versus* realistas” subitamente acelerada, terminal e omnipresente, Allegra aparenta ser a única sobrevivente das supostas personagens do suposto videojogo “eXistenZ”. “Have I won the game?”, exclama e repete deslumbrada com uma pergunta retórica enquanto uma “coroa” e uma “pulseira” lhe surgem inopinadas no corpo.

Num universo destituído de computadores e ecrãs, os dois objectos surgem como primeira materialização tradicional das consolas e do virtual, satirizando a vitória de Allegra. Por via de uma elipse suave, esta desperta numa outra dimensão e até a morte dos demais intérpretes alinha na lógica do permanente provisório: todos estão bem e tudo aparenta uma solução final, lúdica e jocosa face a um real afogado. À podridão, ao individualismo feroz e à corrupção, Cronenberg reage com um *noir* absurdo de “trocas e baldracas”: cada personagem é um duplo agente em *mise en abyme* afinal apoiante de uma facção mas afinal partidário doutra até ao infinito (os disparos “mortais” de Allegra antes da “coroação” são um expoente disto, pois mesmo o fiel Ted é revelado como um temporário inimigo dela).

Retomando a sequência em análise, Allegra, deitada, estimula de olhos fechados o seu *game-pod* [Fig. 22] e um grande plano filma-lhe os pés e os dedos a roçarem-se num tom erótico; Pikul, sentado de pernas cruzadas, acaba de comer e começa a falar enquanto vasculha em limpeza a boca com a língua. Para além da gestualidade íntima e desconstruída, há um segundo e um terceiro aspectos da *mise-en-scène* a aproximarem as personagens muito rapidamente. Através do *décor* e da iluminação, o hiper-real proporciona um clima artificial

---

<sup>114</sup> Vide 5.3., onde proponho uma tipologia de personagens do presente movimento artístico, tendo como fundamento esse arco narrativo circular ou espiraliforme.

<sup>115</sup> Numa primeira ocasião foi publicado numa revista de ficção científica estadunidense intitulada *Amazing*, em específico na edição de Dezembro de 1963: [http://www.philipkdickfans.com/mirror/websites/pkdweb/short\\_stories/The\\_Days\\_Of\\_Perky\\_Pat.htm](http://www.philipkdickfans.com/mirror/websites/pkdweb/short_stories/The_Days_Of_Perky_Pat.htm). (Acedido a 16 de Junho de 2017.)

capaz de desconstruir o hiato hierárquico existente entre a deusa Allegra e o servo Ted, aparentes estranhos convertem-se desde logo familiares. Explicitando o segundo aspecto, a manta da cama em que ela repousa e a cortina da janela à frente da qual ele está enquadrado coincidem na ornamentação floreada, no cromatismo a pender para o esverdeado-acastanhado. Quanto ao terceiro, a penumbra da divisão suscita um ambiente de alterne e soporífero.

Em adenda a isto, Ted, virgem (meta)virtual, vai questionando Allegra, *designer* (meta)virtual, sobre o videojogo. É certo que o seu tom exala tanta curiosidade como receio, que perguntas vagas - “Where were you just now?” - são devolvidas com meras respostas escuras - «I was wandering through “eXistenZ”» -, mas por via desse exercício dialógico, a protagonista feminina vai persuadindo o parceiro à experimentação - “Of course, without another player you’re only a tourist”. Embora a narrativa nos desvele que um estádio existencial turístico é *conditio sine qua non* deste hiper-real líquido, essa última frase sugere a natureza colaborativa do meio (análogo à tal tendência da própria arte digital extradiegeticamente), o facto de assentar numa “alucinação consensual” (GIBSON, 1988: 65) acelerada.

Aliás, a cena de abertura na igreja e a rede de personagens/consolas aí conectadas no palco já prenunciava “eXistenZ” - o filme e o jogo - à imagem de um qualquer fórum temático na internet, como um conjunto de *inside jokes* que se forma e auto-regenera em certas comunidades. Desta feita, talvez entrar a sós no (meta)jogo seja também turístico, mas de modo hiperbólico, porquanto os demais intervenientes serão porventura e totalmente figurantes/“non player characters”<sup>116</sup> e não pessoas verídicas com as quais se pode estabelecer relacionamentos verosímeis<sup>117</sup>, hiper-realizar um terreno virtual sem elas intermitente<sup>118</sup>.

Enquanto Ted obceca em contactar o grupo *Antenna Research* (empresa da qual Allegra faz parte), em racionalizar a indefinição da tentativa de assassinato na igreja e aclarar o estado ontológico, a geografia do estranho lugar onde se encontra, Geller observa-o num silêncio aborrecido. Enfim sai da cama e, descarada, puxa por segundos a camisola de Ted para cima, descobre-lhe as costas. Perante o pasmo de Pikul, já levantado num terror corporal aflitivo

---

<sup>116</sup> Edo Stern, formado na área dos média electrónicos e criador de videojogos experimentais, define assim estas personagens: «These *eXistenZ* characters are parodies of computer generated characters which have been performing in computer games for decades with their autistic conversational algorithms. In multi-player computer games such computer-generated characters are called non player characters (NPCs), distinguished from player characters (PCs) who are controlled by live human players. The difficulty met when designing “sensitive” computer characters stems from a central problem in computer science regarding the processing of natural language. Advanced artificial intelligence researchers struggle to address such processes and many approaches using neural networks, fuzzy logic and reinforcement learning have been developed to make inroads on the gaps between how humans and machines think.» (STERN, 2002: 265).

<sup>117</sup> Esse tipo de personagens automatizadas (que volto a abordar na página 66) nunca surge *in toto* no filme. Isto é, nenhuma aparenta ser 100% *NPC*, rudimentar. Suponho aqui que uma entrada solitária no jogo leve o jogador à frustração de interagir apenas com tais figuras completamente sub-humanizadas.

<sup>118</sup> Nessa lógica, quando Allegra diz que estava a vaguear pelo jogo, o plano nunca adopta a sua subjectividade, não nos mostra esse terreno virtual. Aclarando a questão, talvez a imersividade de “eXistenZ” seja fraca numa ligação a sós e isso culmina representado dessa maneira - pela ausência de representação.

que se palpa a si mesmo em busca de estabilidade, Allegra provoca: “Where’s your bio-port? Don’t tell me you’ve never been fitted. I can’t believe it”. Além disso, num acto de *peer pressure*, salienta a incongruência de Ted ambicionar ser *marketeer* de videojogos sem sequer ter “provado” qualquer um deles.

Num plano picado subjectivo de menorização, os seus olhos envergonhados postos no chão avistam um brilhante recipiente metálico, tão raro nesta diegese como comum na iconografia tradicional da ficção científica. Trata-se da bolsa em que Allegra transporta a sua consola biológica. A particularidade de Pikul atentar na “peça” nesse momento traduz por um lado o seu desfasamento com o hiper-real e inerente desaparecimento da interface dos média tornados carne, por outro antecipa a sua perspectiva resistente à dita “peça”, justamente devido à associação da tecnologia com um robusto objecto metálico cuja proximidade corpórea ele teme - “I have this phobia about having my body penetrated surgically”. Nessa sequência, desabafa o desejo interior profundo de jogar, não fosse a implementação de uma bio-porta “too freaky”, algo que faz a sua “skin crawl”. Allegra, *flâneuse* plena e viciada, baixa-se, manipulativa, à altura da cintura de Ted sentado na cama, como se num acto simultâneo de súplica e sossegamento: “They just pop your spine with a little hydro-gun. They shoot the port plug into it. It’s like getting your ears pierced”.

Esta fala ajuda a desvendar uma paridade possível entre os temores de Ted - até porque ele contrapõe com sarcasmo: “With only an infinitesimal chance of permanent spinal paralysis.” - e um *status quo* homofóbico, não-consciente, impregnado pela força da norma (BOWLER, 2007: 106). A apologia hiper-real da personagem feminina é, no fundo, uma defesa desse espaço enquanto único libertador até ao limite de se poder jogar todos os jogos (assim que implementada a bio-porta). Reitera tal perspectiva ao referir que o seu bebé *game-pod* foi ferido na igreja, não por acaso uma instituição icónica da heteronormatividade na extradiegese e, dentro da trama, o lugar onde Allegra quase é assassinada.

Apesar de este momento associar a figura feminina ao protótipo de instinto materno, algo exposto no modo como Allegra acaricia a sua consola, lamentando de olhos húmidos que ela possa estar vulnerável e a desesperar por auxílio<sup>119</sup>, há um forte revés face a tal ponto de vista. Para além de a protagonista parecer estar hiper-consciente dos moldes indefinidos do seu universo actual e da reacção paranóica de Ted, Geller não consiste num olhar subalterno de um ente masculino, não se cifra numa sexualização de outrem. Pelo contrário, encontra auto-suficiência lúdica e aprazimento no *game-pod* humanizado cuja abertura dimensional caleidoscópica lhe permite trocar o território pelo mapa, o controlo em cimento dos “espaço dos lugares” (Manuel Castells *apud* PERRY, 2002: 72) rumo ao papel infinitas vezes (des)dobrado dos “espaço de fluxos” (72).

---

<sup>119</sup> Sobre este tema, estudando o género em *eXistenZ*, Alexia Bowler advoga o essencialismo das consolas de jogo: “Symbolising the vaginal opening, the bio-port is identified as part of the female biology and the game-pod is configured as a metaphorical sex organ to be manipulated in order to enter the game. Cronenberg thus links the female, her biology and her sexuality with the fluid spaces of cyber-space and VR. This essentialist linking of the notions of borderlessness and fluidity with femininity is displayed through Allegra’s easy fusion with this technology and, like much cyberpunk fiction, identifies the matrix of cyberspace with the feminine.” (106).

Dito isto, “*eXistenZ*” edifica-se em conjunções adversativas que, de modo sistemático, vêm negar dada conclusão anterior. Nessa medida, compreende-se que Allegra defina de modo implícito e hierárquico a sua consola como “mãe”, “centro” e “superior” ao qualificar os demais instrumentos biotecnológicos enquanto “slave pods”, não obstante a igual aparência entre todos eles (avistada na igreja da abertura). Mais tarde, o “bebé” portador do jogo é envenenado e o programa copiado pelo amigo afinal inimigo Kiri Vinokur para um outro casulo, voltando a ideia de que não há uma consola original e insubstituível, pois “cópias” podem tornar-se mais do que “cópias”...

Geller contradiz também o *wireless*, a promessa imaterial da hiper-realidade, porquanto enfatiza o corte de um *umbilicord* da sua consola nesse passado próximo e aventa o risco de falência virtual consequente. Ainda, ao mencionar o temor de uma qualquer contaminação à sua criação “bebé” resultante do instante coital interrompido em que a “game architecture was being downloaded from her to the slave pods”, escancara o lado negro de uma internet total. Melhor dizendo, parodiza-se o próprio lugar-comum (utópico) do ciberespaço como fonte (ingénua) de conhecimento e democratização pelo cordão mutilado, mutilado! - ecoando a reiteração de Allegra ao duplicar o “ripped out” enquanto agita com vigor o braço para a frente.

Neste espectro, a materialidade abjecta, viscosa e pegajosa da consola pode ser tomada como uma representação sombria de todo um oceano corporativista e viral de *memes*<sup>120</sup>, como equivalência aos imensos e temidos vírus informáticos durante 1999. Numa diégese em que Cronenberg hiperboliza ainda mais McLuhan, o enunciado passa a ser “o Homem como extensão dos meios de comunicação”<sup>121</sup>, ao ponto de Allegra beijar a sua consola de colo divinizada, senciente. Assim, em *eXistenZ*, o computador contaminado torna-se físico, biológico, num apocalipse escatológico de duplo sentido: acompanhamos uma pós-história da humanidade revertida ao primitivismo dos seus excrementos e entranhas. Concomitantemente, o horror corporal, a metamorfose e os orifícios enquanto motivos filmográficos do realizador canadiano expressam aqui uma ideia de sempiterna mudança, escapismo, mas também a convergência entre epidemias virtuais e as DSTs então (década de 1990) tanto na baila [algo “resultante do aumento da consciência em relação à SIDA” (COUSINS, 2005: 416)].

À medida que o quarto e a dimensão actual começam a sufocar (qual nova síndrome da terra pequena) uma Allegra adicta à incerteza, regressa o tom cauteloso do compositor Howard

---

<sup>120</sup> «Like *Videodrome*, *eXistenZ* examines the use of memes by corporations as a means of control. The opening scenes of *eXistenZ* show a group of people gathered together as a kind of focus group or test audience for a new game system. Throughout the presentation, the group leader (Christopher Eccleston) constantly pairs the name of the game, “*eXistenZ*” with the name of the company that makes it, *Antenna Research*. [...] This “using the rhetoric of advertising with carefully weighted repetition”, according to Browning, “emphasizes the commercialization of language and the commodification of the spiritual”.» (FAUST, 2009: 14-15). O artigo citado pode ser lido em: [https://www.academia.edu/2983406/Hyperreality\\_with\\_Tentacles\\_David\\_Cronenberg\\_Memes\\_and\\_Mutations](https://www.academia.edu/2983406/Hyperreality_with_Tentacles_David_Cronenberg_Memes_and_Mutations). (Acedido a 17 de Junho de 2017).

<sup>121</sup> Em detrimento da expressão canónica de Marshall McLuhan: “Os meios de comunicação como extensões do Homem”.

Shore, ela mesma pede a Ted o derradeiro paradoxo da cena. Isto é, nega-se a ideia de autonomia feminina dado que a personagem necessita de Ted, uma figura amigável (masculina, seja puro acaso ou não), para verificar a saúde de “eXistenZ”, adentrando-se nele como par (por razões desconhecidas, talvez pelas regras restritivas oriundas do próprio *design* do videogame?).

Enfim levado por um acesso de empatia, patente no rosto compenetrado com o drama de Geller, Pikul confirma-se “amigo”, aceita jogar já. Sentado em refúgio e no chão entre as duas camas do quarto, entre as linhas rectas destas como muros estabelecadores de fronteiras rígidas, o protagonista levanta-se e a câmara acompanha-o encorajado/agigantado até nos fixar o oposto de há pouco: um plano contrapicado. Neste, a cabeça de Ted sobrepõe-se a um tecto quadriculado mais parecido com um piso em azulejo, algo que harmoniza com os múltiplos deslizes dimensionais do filme, sendo estes tão efémeros quanto meras ampolhetas (quer no que toca a abandonos, quer no que diz respeito a regressos a níveis já experienciados).

Capaz até de iniciativa face ao virtual durante este raro impulso, o herói pensa alto e irónico: “To get an ilegal, unregistered bio-port installed at about midnight, we just drive up to your local country gas station, right?”. Ora, tais palavras desvelam uma espécie de repetição das condições reais na hiper-realidade, uma vez que também aí um negócio com equivalências à prostituição, à compra de drogas e, sobretudo, à simples não-heteronormatividade se apresenta como ilícito, perseguido, necessitando de canais subterrâneos, obscuros. Sintomático, aliás, que a homofobia surja e vá surgir associada a essas duas actividades em potência perigosas/agressoras, por um lado, e demonizadas *a priori*, por outro... Além disso, o situar temporal do instante “por volta da meia-noite” fortalece a aura *noir*, corrupta e ambígua, invadida por forças misteriosas. Sob outro espectro, também localiza o tempo dramático numa hora icástica de mudança (à semelhança do que ocorre repetidas vezes em *Dark City*).

Fora essa breve referência, a inespecificidade cronológica predomina, já que *eXistenZ*, com o seu aspecto de filme B, fica sempre só algures: a ruralidade *techno* tanto recria uma nostalgia infantil da terra natal ao cúmulo de, emocionalmente, se rejuvenescer até lá, como um tardio regresso à mesma enquanto ancião angustiado por achá-la irreconhecível; os motéis baratos e os untosos postos de combustível soantes aos anos 50 do cinema de Hollywood entrelaçam-se com consolas biológicas, criaturas digitais bicéfalas ou lojas mescladas de informática e ferragens. Esta sensação artificial, afim à de um parque natural urbano que não pode senão “iconizar” a natureza virgem (“na tentativa de recuar à presumida realidade”<sup>122</sup>), substituindo o signo pela representação, coaduna-se com uma narrativa passada dentro da demonstração de um videogame.

Cortando até à próxima cena, um plano exterior que nos apresenta o posto de gasolina à noite patenteia bem esse mesmo tom *beta* através de uma luz de enchimento que ressalta os

---

<sup>122</sup> Vide página 21 desta dissertação.

contornos do edifício de serviço, do jipe e da própria gasolinera. Assim, aos olhos de hoje habituados a processadores capazes de maior alcance realista, sobressai o grafismo “datado” de jogo 3D da década de 90 e, por sua vez, tal efeito tem o condão de espelhar “eXistenZ” como plasticina infinda, um multiverso em metamorfose “schulziana”<sup>123</sup>.

Num novo revestimento do instante em que “o herói pensa alto e irónico”<sup>124</sup>, a procurada “local country gas station” denomina-se pelo genérico “COUNTRY GAS STATION” [Fig. 23], conforme nos indica mais um letreiro, corroborando a incompletude deste espaço no qual o guião se escreve pelas mentes remisturadas dos participantes em conjugação com o trabalho de um *designer*/realizador invisível. A *score* desvanece para ascender o ruído acusmático de aves e insectos que expandem e “naturalizam” o cenário (este mundo tem continuidade fora-de-campo), enquanto o responsável pelo posto de combustível, murmurando, abastece o veículo dos protagonistas. Com toda a intenção, à imagem de conjunto que preserva o anonimato da nova personagem (voltada de costas), sucede-se uma panorâmica lateral que desliza pelo peito do fato-macaco desta, captando em pormenor o seu próprio rótulo identificativo: “Gas”. É este o seu vago nome próprio, confirmam-no posteriores vocativos de Allegra: “Well, Gas... You could check your bio-port plugs”, de imediato, ou “What was going on, Gas?”, mais tarde. Não só isso, Cronenberg antecipa dois destes três momentos à revelação do rosto dele, anúncio de um mundo em que os signos superaram a realidade, o referente.

Daí que, segundo o investigador C.H. Newell, ao longo do filme, mortes não correspondam a mortes efectivas e permanentes (estamos no domínio dos símbolos); o “special” pedido num restaurante não seja “especial” no preço ou na qualidade, somente um prato de entranhas de ser aquático; esse mesmo “special” permita a Ted manufacturar uma pistola orgânica com o intuito de disparar/assassinar (só por algum tempo) o cozinheiro que o serve; seja a facção “realista” a primeira a produzir criativa e ironicamente tais armas formadas por esqueletos de peixes-mutantes e balas dentárias para liquidar os “eXistenZialistas”, ultrapassando detectores de metais; Ted e Allegra sejam realistas a fazer de “virtualistas” ou o preciso contrário sucessivamente; as bio-portas encarnem o papel de relações sexuais (NEWELL, s.d.), como iremos ver.

De volta à cena em análise, para a ambiência amoral e suspeita, muito contribui que Gas seja interpretado por Willem Dafoe, a inerente sub-partitura cultural de um *character actor* reconhecido pelos recorrentes papéis de vilão - por exemplo em *Wild At Heart* (David Lynch; 1990) ou, já depois de *eXistenZ*, em *Spider-Man* (Sam Raimi; 2002). A roupa suja, o sotaque à *redneck*, o ar sarcástico e evasivo de Gas - “The what? Spark plugs?”; “That’s a sort of hole in your spine, isn’t it?” - perante o pedido de Allegra - “My friend here has a bio-port problem” - adensa o imaginário de mercado negro e então, de chofre, um acontecimento anti-

---

<sup>123</sup> Referência ao escritor polaco Bruno Schulz, cuja obra se caracteriza por uma sensação de sobreposição dimensional entre a memória, o onírico e o empírico, o orgânico e o não-orgânico. Objectos e edifícios humanizam-se, humanos e animais objectificam-se, tudo vive em transformação nos seus contos.

<sup>124</sup> Vide página 62 desta dissertação.

climático gira-nos do *suspense* para um ambiente paródico. O olhar do responsável pela gasolinheira estremece, retira à pressa um bocado de jornal imundo da carteira velha e desorganizada: uma foto de Allegra, a deusa dos videojogos, a que, logo e literalmente, beija os pés em idolatria. Aqui, a carga hierárquica é tão absurda, dissonante e exagerada que se torna prudente pensar num elogio ao ponto da crítica e da ridicularização - quer numa perspectiva exterior, de estranhamento por parte de Cronenberg, quer pelo falso inocente e matreiro Gas, que pouco depois tentará matar a protagonista a troco de uma possível recompensa milionária.

“Allegra Geller, you’ve changed my life.”, di-lo rastejante em picado perante esta, filmada de um ângulo inverso que lhe acrescenta firmeza, auto-confiança. Indicia-se a experiência virtual de Gas, a experimentação dos videojogos da heroína. Já a sós e no interior da estação/garagem com Pikul - para lhe instalar a bio-porta -, responde que “antes de Allegra”, dirigia uma estação de serviço. Ted pergunta pelos espectadores o óbvio, o facto de ele ainda exercer essa actividade, e depara-se com esta resposta: “Only on the most pathetic level of reality. Geller’s work liberated me”.

Nesse fio condutor, entre trejeitos tresloucados, Gas refere o jogo *ArtGod* - exprimindo ainda o *slogan* “Thou, the player of the game, art God” - como capaz de realizar fantasias de controlo, ou seja, enquanto lugar onde pode escapar a ser figurante da existência de outrem, alcançar a obstinação de significar algo como mero mecânico face ao receio de nem a migalha cósmica chegar. Metaforizando, a personagem sugere um estado caleidoscópico em que o inglês arcaico do *slogan* - “Thou” - é só uma amostra do potencial espacial, temporal e contextual de reinvenção identitária, de um algures “internetesco” corporizado em que qualquer um pode ser um centro panóptico<sup>125</sup>. Aliás, em busca de um instrumento cirúrgico, Gas abre a porta de um pequeno móvel metálico que, por sua vez, desvela oito gavetas (quais *hyperlinks*)<sup>126</sup> - quatro menores, quatro maiores -, aludindo em acto às palavras de libertação anteriores.

Num apuramento homoerótico, a personagem pega num instrumento cilíndrico e Ted aflige-se com a possível “não-esterilização” deste e adjacente risco de infecção, algo prontamente desvalorizado por Gas, o “deus mecânico” dos duplos sentidos: “The one thing you don’t wanna do is miss with the stud-finder. [...] Step into my office.”; “See? That didn’t hurt, did it?”. Em paralelo, pela rua, Allegra delicia-se com a textura hiper-real tão verosímil como inverosímil, tacteando (através da mão em grande plano) uma parede rugosa que mescla o bege da tinta com o cinzento gasto do cimento e do tempo; cheirando combustível; levantando

---

<sup>125</sup> Isto, na senda do que o investigador dos média Barry Vacker articula: «The internet is a global “panopticon”. Originally, panopticon referred to a prison system designed to maximize the efficiency of surveillance of the prisoners. A few guards could watch many prisoners. [...] With the internet, there remains one essential difference from the traditional panopticon. Each computer is a node in the network and thus a center point in the network. Everyone using a computer is, in effect, at the center of the internet. Everyone can watch everyone.» (VACKER, 2011: 16).

<sup>126</sup> Este momento é também microcósmico dos sucessivos embutimentos dimensionais de bonecas russas relativos ao filme [e ao hiper-real(ismo) milenar].

poeira com um pontapé na terra; arremessando pedras contra a gasolinera para se excitar com o ruído metálico; avistando deslumbrada um pequeno anfíbio/réptil bicéfalo em claro *CGI*<sup>127</sup>, uma sùmula das pretensões não só realistas, mas também “cartoonescas” do jogo e do filme. Isto é, um ícone da duplicidade e multiplicidade de todas estas imagens e personagens, daí que a câmara, acompanhada pela música tensa do costume, atente na criatura a escalar a gasolinera, como que em direcção a um trono [Fig. 24].

No “gabinete”, com Ted virado de costas e agarrado a um sofá em cacos, Gas, numa simulação de sexo anal, carimba primeiro o lugar a penetrar [Fig. 25] e depois pega numa arma cilíndrica três ou quatro vezes maior para concretizar a penetração - “I expect the next part to hurt.”, desconfia Pikul em pavor crescente; “I haven’t crippled anyone yet”, brinca o mecânico num registo preliminar. Questionado sobre quantas bio-portas implementou, replica “Well, you’ll be my third.” e uma montagem alternada distingue Ted de Allegra. Enquanto o primeiro, alvo de sátira, ameaça o parceiro numa recusa falocentrista de última hora, a segunda acaricia lá fora o monstro bicéfalo, o não-essencialismo biológico.

Quando Allegra entra na garagem e fala do suposto “exterior” do jogo como uma prisão, um espaço de tamanho minúsculo, uma jaula da qual Ted se pode desacorrentar, Cronenberg rememora através da personagem o quão avesso William S. Burroughs<sup>128</sup> declarou ser ao conceito de nacionalidade, recupera a ideia de conformidade do mesmo com um sistema global de controlo: “Há várias fórmulas básicas que têm mantido este planeta na ignorância e na escravatura. O primeiro é o conceito de nação ou país. Desenha-se uma linha à volta de um pedaço de terra e chama-se país. Isso significa polícia, alfândega, barreiras, exércitos e problemas com outras tribos da idade da pedra do outro lado da linha. O conceito de país deve ser eliminado” (William S. Burroughs *apud* ENNS, 2004: 252). Não surpreende, portanto, que o escritor *beatnik* eleja a “revolução electrónica” (252) como a única possível. O enredo de *eXistenZ*, justamente, imagina essa realização de fronteiras exterminadas em vez de trespassadas (ENNS, 2004: 252).

De volta à fita, convencido outra vez, Ted “ganha” por fim a sua bio-porta, numa operação comparada a uma injeção epidural (nova aproximação ao acto sexual através da maternidade: “Just like when you have a baby.”). Ademais, porque as “new ports are sometimes a bit tight.”, cedo Allegra lubrifica a do colega com um *spray*, tal como logo ridiculariza a ameaça de infecção - “How come... bio-ports don’t get infected? I mean... they open right into your body.” - ao responder a Pikul com uma muda boca aberta.

Dito isto, deixados a sós por instantes, Geller, Ted e as respectivas bio-portas conectados ao casulo travam no curto-circuito deste último, na “cirurgia-sabotagem” de Gas, agora regressado e firme em eliminar a deusa dos videojogos. *In extremis*, carregando a mesma

---

<sup>127</sup> Ser de genética manipulada e mesclada, manifesta-se um autêntico produto da era dos simulacros de terceira ordem...

<sup>128</sup> Auto-proclamada influência maior na filmografia do canadiano, tendo este inclusive adaptado *Naked Lunch*, (anti-)romance de 1959, ao cinema em 1991.

arma com que o “vilão” o perfurou, é Ted a alvejá-lo mortalmente, voltando a salvar o dia da companheira, de certo modo “desridicularizando” alguns dos seus medos heteronormativos, porquanto Gas representava de facto um perigo (pelo menos neste nível do jogo, fugaz como todos os outros). Além disso, o uso do instrumento com intenções mortais por parte de facções opostas indicia o perigo de uma identidade de resistência (Gas é, para todos os efeitos, adepto do “virtualismo”) se tornar tão assassina como a sociedade opressora (Ted é, para já, um símbolo *soft* e não-consciente dela) que levou à sua razão de existir.

Insistindo em tal lógica, mesmo o videogame e as suas inúmeras dimensões descobrem-se repletos de normas e convenções características do mundo extradiegético, destacando-se o momento em que Ted e Allegra, segundo a própria, cedem ao impulso pré-programado (e heterossexual) de se envolverem, sem que as personagens demonstrassem antes qualquer tipo de desejo afectivo dessa ordem uma para com a outra<sup>129</sup> - numa cena posterior em que a função coital da bio-porta se aparta do domínio da analogia. Todavia, numa milésima reviravolta irónica, os gemidos sexuais de Allegra persistem em ponte sonora para outra dimensão, para as imagens de um repulsivo anfíbio seguro pelas mãos de Pikul (agora chamado Larry Ashen) - ou seja, o forçado acontecimento anterior termina escarnecido com um distanciamento brechtiano.

Além desse episódio, várias personagens (que pelo início ou pelo fim na igreja, sabemos estarem tão conectadas ao jogo como os protagonistas) “exibem um comportamento estranho” (STERN, 2002: 265), “entrando em *loops* de monólogos e repetindo as mesmas frases uma e outra vez” (265) até que algum participante (neste caso, Ted ou Allegra) enuncie determinada réplica pré-definida. Essas ocasiões de autómato e de “non player characters” (*ibidem*), de molde obrigatório ao *software*, tipificam a verborreia burocrática de uma humanidade reduzida ao funcionalismo, em que cada um é um instrumento para o outro.

Assim, a utilização de personagens como “símbolos de pessoas reais” (NEWELL, s.d.), como signos à espera de signos (os tais diálogos determinados na programação) para formar o carácter das figuras humanas e avançar a narrativa, conduz-nos a uma possível explicação dupla: perversa e esperançosa. Em suma, o corporativismo e o *marketing* promovem através do jogo uma acéfala cultura da celebridade, uma idolatria ou um ódio à tecnologia que vicia as personagens (afinal não opostas) num objecto comercial. Sendo estas incapazes de o transcender, os estímulos nervosos (desses vários participantes ligados na igreja ou em pares como Ted e Allegra) vão remisturando as fobias, os desejos, os prazeres e as personalidades de cada um a partir de níveis virtuais prévios<sup>130</sup>.

Dessa forma, criam sucessivas novas (hiper-)realidades (colectivas), visitam outras anteriores, são corpos em devir a devanear por contagens decrescentes no tempo e na população,

---

<sup>129</sup> Até os protagonistas passam por instantes automáticos típicos das tais *non player characters*.

<sup>130</sup> Embora como em tudo no filme a fronteira entre o “molde obrigatório ao *software*” e a remistura por estímulos nervosos seja difícil de traçar. Que impulsos ou bloqueios resultam de um aspecto (*superego* castrador) ou do outro (*id* libertador)? Não poderá o segundo ser também castrador? E o primeiro libertador?

crecentes no espaço e na variação. Isto é, a mesma narrativa eliminatória de personagens na qual urge matar os demais numa conquista de fronteiras cibernéticas (BOWLER, 2007: 105), numa corrupção essencialista que trai os pressupostos emancipatórios do meio, confere imortalidade a identidades de resistência<sup>131</sup>. Ainda que estas acabem condenadas a ser perpétuas e não uma ponte para uma sociedade mais justa, impedem qualquer totalitarismo precisamente pelas mortes temporárias desembocarem em *remixes* de personalidade e cenário que o jogo não pode controlar, somente influenciar pelo *design*. Quem resiste e aquilo a que se resiste - realistas, existencialistas ou o algures desértico entre esses fundamentalismos - nunca ganha e jamais perde, porquanto este espaço é sempre um espaço de fuga (sem saída).

Com efeito, o filme de Cronenberg não ensaia uma fuga psicogénica à David Lynch no “pré-” (*Lost Highway*; 1997) e no “pós-” (*Mulholland Dr.*) terceiro milénio, quer dizer, não explora uma amálgama entre “onírico” e “empírico” decorrente de um auto-destrutivo estado de culpa individual. Embora acompanhemos uma idêntica “desnarrativa” pós-moderna, aqui a realidade é mais que dupla, cada nova desdobra-se colectivamente, não há uma amnésia total como mecanismo protectivo perante um terrível crime, mas antes uma leveza consciente de um (i)mundo demasiadamente bem recordado - a saber, um simulacro de meritocracia construído para o homem comum de tudo se achar a culpa<sup>132</sup>. Abandonado o *American Dream*, o hiper-real(ismo) milenar adentra-se num estado só, na promessa expansiva do “Sonho Californiano” (GRAU, 2003: 168). Nesse rescaldo subcultural eufórico de William Gibson e do seu *Neuromancer*<sup>133</sup>, durante os anos 80 tardios, explode o *hype* do ciberespaço, a convicção utópica de “um meio capaz de gerar ilusões imagéticas jamais experienciadas” (168).

---

<sup>131</sup> Salienta-se a ambiguidade ética do território. O homicídio de outras personagens sem que uma questão de auto-defesa premente se coloque em algumas dessas ocasiões “trai os pressupostos emancipatórios do meio” hiper-real. Por outras palavras, tais actos corrompem a vertente não-hierárquica e a democracia plural dessa digitalidade líquida. Contudo, fica implícito que muitos desses “males” são necessários para o jogo não bloquear, continuando a visitar e a criar novas dimensões onde todos revivem, de modo a conferir “imortalidade a identidades de resistência”.

<sup>132</sup> Na tipologia amnésica de *eXistenZ*, ao invés do que ocorre nas restantes quatro fitas, ninguém parece nunca esquecer ou desconhecer a envolvimento de e a vivência num vago mundo podre de “cão come cão” - quiçá a repugnante premissa sócio-política que instiga a criação dos jogos hiper-reais do filme. Acontece sim que todos esquecem ou desconhecem os detalhes sempre cambiantes de um tudo sempre por reescrever, sempre por redescobrir. Entre mil saltos dimensionais, pergunta-se: quem? onde? quando? como?

<sup>133</sup> Romance de ficção científica de 1984 creditado como definidor do movimento *cyberpunk* e pioneiro na criação de um imaginário comum relativo ao ciberespaço, designadamente na produção de uma “alucinação consensual” de base digital.

## 4. Real ou Virtual?

Começando pelo fim, interessará no subcapítulo seguinte uma pesquisa analítica aos tons azuis-esverdeados de *The Matrix* e de *The Thirteenth Floor*, alcançar a relação existente entre tal cromatismo e um cinema à beira do digital, pixelizar<sup>134</sup> inerentes efeitos especiais. Mas por quê despertar para o capítulo 4 partindo de uma assunção por comprovar? - como os protagonistas cépticos face à realidade que os cerca, dando eu um passo mais além do que eles numa imediata ~~especulação~~ concretização metafísica. Ora, esta estrutura afigura-se necessária precisamente enquanto actualização de um capítulo - “3. Hiper-Realismo ou Hiper-Real?” - no qual, antecipando sintomaticamente o mapa ao território, se afirmou um estado ontológico intermédio de (quase) todo o “real” dissolvido no “virtual” sem antes designar em distinção os mesmos “real” e “virtual”.

Assim, e ainda que tal possa ser deduzido nas demais partes desta dissertação, proponho por instantes uma aproximação a estas duas categorias (cujo qualquer significado mais definitivo e não hipotético nos ultrapassa) de acordo com uma linha de senso comum, aquela que mais depressa exclamamos nos nossos cérebros<sup>135</sup>.

Na prática, acostumámo-nos a compreender a palavra “real” enquanto equivalente a uma materialidade palpável e objectiva, à absoluta não-mediação de tudo, a uma dimensão empírica da qual não podemos acordar rumo a outro lugar - por exemplo, diegeticamente, o 2199 de *The Matrix* à primeira vista. No fundo, a tendência contemporânea consiste na desvalorização da hipótese de um génio maligno suscitada por Morpheus (a fazer de Descartes)<sup>136</sup>, pelo que temos de entrecortar e adulterar uma das suas falas para escolher somente “... what you can feel, what you can smell, what you can taste and see...”<sup>137</sup>.

No espectro oposto, aprendemos a fazer corresponder “virtual” ao puro ilusório e subjectivo, a uma suposta ausência de fisicalidade, ao continente onírico de avistar a miragem de um lago frio no deserto quente. De certa maneira, o próprio título de *The Thirteenth Floor* é passível de aludir a esta ordem das (não-)coisas, uma vez que em diferentes países e em variados

---

<sup>134</sup> Entenda-se pormenorizar, ver as vísceras à lupa.

<sup>135</sup> Pela razão de não dificultar o manejo e o entendimento de conceitos já *per se* muito complexos como os de “real”, “actual” e “virtual”, em toda a dissertação, com excepção da parte 4 e da secção 4.1., tomo intercambiavelmente os primeiros dois enquanto sinónimos que se opõem ao terceiro termo. Ainda que, como sugiro no corpo de texto, me avizinha às acepções do senso comum, procuro evitar sempre (e não só agora) a exagerada e simplória cisão de “real” (ou “actual”) equivalente a “material” e “virtual” equivalente a “imaterial”.

<sup>136</sup> Corrigindo, a (já longa) tendência ~~contemporânea~~ moderna: “Cartesian skepticism has been perhaps the central focus of modern Western philosophy. Attempt after attempt has been made to free us of its hold in one way or another. It may even be something of a commonplace to see the history of this tradition not as a series of footnotes to Plato, as Whitehead once claimed, but as a succession of ever-broader rejections of Cartesianism.” (WARTENBERG, 2003: 152).

<sup>137</sup> A citação completa (exposta a seguir) nutre-se de cartesianismo, mas, dentro do próprio filme, a palavra de Morpheus não tem de ser um argumento de autoridade inquestionável: «What is “real”? How do you define “real”? If you’re talking about what you can feel, what you can smell, what you can taste and see, then real is simply electrical signals interpreted by your brain. This is the world that you know.».

prédios se opta por “saltar” supersticiosamente a existência de um décimo terceiro andar, seguindo-se num elevador o botão “catorze” à sorte do número doze. Daí que um décimo terceiro piso no 1998 da fita - *per se* só aparência enquanto truque e cinema segundo tal lógica - localize “um laboratório de realidade virtual secreto ao figurar um espaço intermediário que não existe de facto: a zona alucinatória da sua própria viagem no tempo gerada digitalmente” (STEWART, 2007: 142). Em suma, tanto o 1937 como o 1998 diegéticos se descobrem carimbos da denominação indiciante da obra<sup>138</sup>.

Posto isto, como que usufruindo do formato digital DVD que chega à distribuição fílmica durante a época aqui estudada (1996 no Japão e 1997 nos EUA) e fazendo jus ao retroacrónimo *Digital Versatile Disc*<sup>139</sup>, é necessário ir além da sala dos lugares-comuns para iluminar estes dois conceitos-chave. Com efeito, à semelhança dos trechos que aí podemos, interactivos, seleccionar ou visionar fora da ordem proposta pela obra “original”, há que voltar ainda mais atrás no simulacro disjuntivo de “real ou virtual?”.

Persistindo, desde cedo se tornou hábito que os DVDs exponenciassem a “hipermediacia”<sup>140</sup> também através de extras documentais, *making-ofs* reveladores da construção laboriosa por trás de efeitos especiais: no caso específico do lançamento doméstico de *The Matrix* deparamo-nos com um curto documentário intitulado “What is Bullet Time?” e as regras do jogo reflectem um paralelo entre o cinema dos primórdios e a composição digital (LISTER, 2009: 152)<sup>141</sup>. A partir desse evidenciar extremo da materialidade do meio e, simbolicamente, das ontologias diegéticas mais que duplas do hiper-real(ismo) milenar, retrocedemos uma última vez à casa de partida, sugerindo daqui em diante uma resolução do dualismo por via de uma categorização tripla.

Afinal, falando pela boca de um influente enunciado de Gilles Deleuze, «o possível é oposto ao real; o processo a que o possível é submetido é, portanto, uma “realização”. Por contraste, o virtual não é oposto ao real; possui uma realidade por si mesmo. O processo a que se submete é o de uma “actualização”. Seria errado ver apenas uma disputa verbal aqui: é uma questão da própria existência» (DELEUZE, 1994: 211). Em suma, o “virtual é oposto não ao real mas ao actual” (208) e é nesse encadeamento que quem morre na “Matrix” morre em 2199 ou nos programas de treino; um Truman “mercadorizado” pode perder a vida no *reality*

---

<sup>138</sup> Entenda-se, o estatuto dessas dimensões parece confirmar o significado da expressão que dá título à obra.

<sup>139</sup> Numa brevíssima primeira instância, o acrónimo advinha de *Digital Video Disc*.

<sup>140</sup> Conceito de Jay David Bolter e Richard Grusin para designar a opacidade ou visibilidade de um meio. O termo irmão “imediácia” remete para transparência e invisibilidade. (BOLTER, 2000: 19)

<sup>141</sup> O documentário “[...] explains how the effects were achieved, and presents the stages of the construction of the illusion: from wireframe computer simulations of the positioning of cameras and actors, to actors suspended from wires against green screens bounded by a sweeping arc of still cameras, and so on through digital compositing and layering of backgrounds and the effects of bullets in flight.” (152). Ainda sobre a técnica de *timeslice* (outra designação para *bullet time*), «A sweeping arc of cameras surround an actor suspended by wires, and simultaneously shoot a single frame. A movie camera at each end of the arc records motion up to and after the “snapshots”. By editing all the single frames together the director can then generate the illusion of the freezing of movement and action - a frozen image around which the “camera” appears to roam.» (*ibidem*). Este truque reactualiza “Eadweard Muybridge’s experiments with sequences of still cameras to capture movement in the 1880s and 1890s [...]” (*ibidem*). No capítulo 5 desenvolver-se-ão algumas destas ironias, de o “futuro” do digital acarretar o “passado” do cinematógrafo.

*show* e, por conseguinte, lá fora; a metáfora tecnológica VR dos “The Strangers” leva a dissonâncias entre corpo, consciência e identidade nos humanos “jogados” imersivamente; se o usuário de um simulacro anterior (1998) instalado no ulterior (1937) perecer nesse falso passado, acaba com a sua personalidade extinta e substituída pela do avatar autónomo ao regressar ao décimo terceiro andar; embora sempre temporárias e reversíveis (ao ponto de realmente intermináveis como um multiverso em expansão!), as diversas dimensões de “eXistenZ” e *transCendenZ* resultam da perfuração corporal, de “coroas” e “pulseiras” metálicas que várias vezes invadem os níveis espaço-temporais uns dos outros.

Advêm de um apego a tal tendência de virtual/actual como desdobramento e modalidades da realidade as constantes preocupações e falhas éticas expressas nos cinco filmes. Por exemplo, retornado da Los Angeles dos anos 30, Douglas Hall de humor exaltado exclama ao colega informático Jason Whitney: “This is a mistake. [...] We are screwing with people’s lives! [...] These people are real! They are as real as you and me!”. Paradoxalmente, declara na mesma conversa a intenção de “puxar a ficha” do *hardware* («I’m shutting this “bad fucking trip” right now!»), algo que representaria o genocídio da população pré-*noir*, um gesto psicopático - quiçá como se tamanho poder o começasse a corromper na linha do sucedido com a sua versão “David” de 2024.

Num olhar retrospectivo, somos então alertados para as consequências reais e actuais de crimes como o *cyberbullying* a partir de *The Thirteenth Floor* ou para o perigo de um capitalismo desregulado, informatizado e global (dentro do qual a Bolha *Dot Com* nasceu) cuja auto-preservação do sistema tecnocrático se sobrepõe a tudo e todos: ao cúmulo de um bebé humano ser enjaulado na televisão sem obstáculos legais.

E como se articula o hiper-realismo de Baudrillard nesta história? Em primeiro lugar, fá-lo sempre dentro de um mundo real (em última instância inexoravelmente mediado pelos nossos sentidos) com alta tecnologia que passamos agora a conceber como todo o espectro da existência humana, um substrato (i)material inextricável que abarca quer o empírico quer o onírico. Em segundo, importa deslindar que, na precisa medida em que o actual se constrói com base no virtual, uma antinomia estrita entre as duas margens promove uma falsa e perigosa ideia de imutabilidade; que, da mesma forma, uma sobreposição plena dos dois conceitos permite a falsificação - fazer parecer que o que está latente e por terminar está completamente presente e efectivado.

Sendo assim, consumando a relação, o totalitarismo do hiper-real assenta, por exemplo, na já estudada perspectiva de que se a Disneyland e 1937 são virtuais, então o exterior e 1998 são necessariamente actuais. Ainda, se numa reviravolta o pré-terceiro milénio é virtual, 2024 afigurar-se-á por certo como actual. Na demanda de amadurecimento, o arco narrativo de David ou Douglas Hall consiste no criar e respectivo inserir deles próprios noutras dimensões,

porquanto o “conhecimento [...] é a coisa que abeira a fenda entre os seres humanos de um lado e o mundo do outro” (SCHMERHEIM, 2013: 77), é o meio que conecta estes dois<sup>142</sup>.

[Numa espécie de “realidade alternativa” dos dois últimos parágrafos, poder-se-ia ainda perspectivar que o totalitarismo hiper-real de Baudrillard se articula com o “novo” binómio deleuziano ao potenciar primeiro a ideia de uma “sobreposição plena” entre actual e virtual que permite a falsificação - “fazer parecer que o que está latente e por terminar está completamente presente e efectivado”. Paralelizando com os filmes, em segundo, as personagens do hiper-real(ismo) milenar que se apercebem da estranheza inerente ao simulacro (a tal “sobreposição plena”) onde se encontram, caem no erro contrário deliberado pelos invisíveis opressores desde o início. Ou seja, os «protagonistas “messiânicos”»<sup>143</sup> começam por pensar numa antinomia estrita entre as margens “virtual-actual”, promovendo de modo involuntário “uma falsa e perigosa ideia de imutabilidade”. Assim, quando abandonam as grades de determinada mediação tecnológica dão por garantido o não-totalitarismo hiper-real da dimensão entretanto alcançada, quando nem abandonaram as grades...]

Em simultâneo, o problema, a perda da hiper-realidade, emerge do demasiado poder inerente ao virtual. Indo ao passado do virtual tal como estas fitas vão ao passado no virtual, é sintomático que a etimologia latina do termo *virtus* aponte para a possessão humana de um determinado valor ou qualidade<sup>144</sup>. Isto é, dotados de capacidades informáticas extraordinárias, de dons messiânicos e/ou de um narcisismo ilimitado<sup>145</sup>, várias personagens confundem a sua existência individual e actual com a forma de um universo inteiro que moldam a seu belo prazer como um jogo virtual: pense-se nos acessos assassinos de David ou volte-se ao impulso exterminador de Douglas Hall a desejar “puxar a ficha”.

Tudo se passa como se, num claro âmbito de ficção científica, o desenvolvimento tecnológico tivesse superado mais que em qualquer momento da história extradiegética a edificação ética do ser humano, iniciando-se uma lógica circular em que os resistentes parecem condenados a tornarem-se opressores: apesar de, nas Los Angeles de 1998, Hall ser subjugado por David e ainda que se consciencialize dos abusos efectuados por si mesmo à população de 1937, resume-a friamente a um aparelho eléctrico impessoal da sua contemporaneidade.

Em *The Matrix*, as “Máquinas” de uma época pós-singularidade distanciam o programa virtual do 2199 actual, cabendo à tripulação rebelde da nave *Nebuchadnezzar* liderada por Morpheus um diálogo redentor entre as duas modalidades do real - sem que a posição epistémica privilegiada da audiência da sala de cinema lhes permita supor a existência de

---

<sup>142</sup> Na secção 5.2., através de um olhar transversal sobre os cinco filmes, explora-se o motivo visual de fendas horizontais como corporificação disso.

<sup>143</sup> Vide página 48.

<sup>144</sup> Via *Online Etymology Dictionary*: <http://www.etymonline.com/index.php?term=virtual>. (Acedido a 3 de Agosto de 2017.)

<sup>145</sup> Este traço de personalidade, que será analisado em 5.3., afigura-se um esteio do hiper-real(ismo) milenar.

imensos níveis virtuais onde talvez também eles se situem<sup>146</sup>. Pelo caminho, explicam e propagam ao recém-emancipado Neo o direito a eliminar os habitantes da “Matrix” não acordados no actual, tudo por uma suposta defesa/sobrevivência que consiste em projectar em inocentes a malevolência das “Máquinas” e o corpo dos vírus “Agent” (subordinados a estas). Qual sombra de uma irónica guerra contra o terrorismo, apenas podem exacerbá-lo: aniquilar a diferença e o desconhecido<sup>147</sup>.

Enfim, propõe-se aqui um sentido para actual enquanto existência concreta, corrente e puro presente. Quanto à acepção de virtual, não nos direcciona só para “tarefa que está virtualmente completa, num sentido quotidiano, quase completa” (LISTER, 2009: 389), muito menos se aplica para potencial singular e definido *a priori* por actualizar (como o anagrama e o salto de fé que tornam Neo no “The One”). Surge sobretudo como processo imanente, infinito, gerador de diferença e multiplicidade.

Nessa senda, em *New Media: A Critical Introduction*, encontramos a partir de instrumentos tecnológicos um exemplo mais simples e uma complexificação importante. Quando nos dirigimos a uma caixa de multibanco, balançamos entre o actual e o virtual, sendo o teclado ou o ecrã marcos imediatos da primeira categoria (125). No entanto, ao verificar o saldo, estamos a tomar conhecimento de dinheiro virtual que, de facto, equivale a uma eventual pobreza ou riqueza financeira reais (*ibidem*). Graças a uma interface de *software* que “descodifica” e traduz a linguagem maquinal, no dia-a-dia e em episódios semelhantes, lidamos simbolicamente com «um mundo latente que pode ser chamado à “velocidade dos electrões”» (Rob Shields *apud* LISTER, 2009: 126) e desligado de imediato, estando em concomitância a interagir com a materialidade de “servidores de computadores e de estações de trabalho em edifícios remotos” (LISTER, 2009: 125) ou com satélites possibilitadores de redes *wireless*.

Este fenómeno meio invisível, característico do telecapitalismo, encontra uma analogia fílmica hiperbolizada na ocultação/imediácia dos meios de produção: demonstrando-o através de *The Truman Show*, o protagonista vive circunscrito numa cúpula geodésica, sendo o seu mundo controlado à distância com o auxílio de inúmeras e escondidas câmaras de vigilância. Logo (como analisado em 2.2.), a queda de um holofote que interpretava o papel de estrela artificial constitui uma chamada despertadora da corporeidade virtual. Quer dizer, a queda

---

<sup>146</sup> Refiro-me a aspectos já comentados no capítulo 3, como as implicações dos filtros verdes, azuis e neutros na fotografia, sendo que em 4.1. aprofundo o tema da interpenetração dimensional subjacente a essas primeiras duas cores. Obviamente, enquanto espectadores temos uma visão onisciente do dito, visto e ouvido no filme, começando pelos créditos de abertura, cuja imensa relevância também analisarei na próxima secção...

<sup>147</sup> Morpheus expõe: «The “Matrix” is a system, Neo. That system is our enemy. But when you're inside, what do you see? Businessmen, teachers, lawyers, carpenters. The very minds of the people we are trying to save. But until we do, these people are a part of that system and that makes them our enemy. You have to understand most of these people are not ready to be unplugged. [...] No. It's another training program designed to teach you one thing: If you are not one of us, you are one of them. [...] Sentient programs. They can move in and out of any software still hardwired to their system. That means that anyone we haven't unplugged is potentially an agent. Inside the “Matrix” they are everyone and they are no one.»

afirma-se uma interferência do real(!) na dinâmica de actualização do virtual que sustém o mundo de Truman.

No *blockbuster* dos Wachowski, o paralelo assume-se ainda mais extremo enquanto alegoria, devido à separação dimensional entre a “Matrix” de uma humanidade escravizada e o 2199 das “Máquinas” dominantes, rememorando a deslocalização extradramática de imensas multinacionais e atinente trabalho precário. Aclarando a comparação, o sistema informático arquitecta-se numa espécie de arranha-céus em ruínas cujos fios eléctricos repulsivos se assemelham a insectos, enquanto no reflexo distorcido do primeiro mundo, no interior do programa, dominam os altos prédios de paredes envidraçadas grandes e limpas como se o terceiro mundo<sup>148</sup> não existisse<sup>149</sup>. Ademais, os próprios seres humanos dentro da “Matrix” estão silenciados face à sua submissão, à semelhança da nossa “realidade real” em que a mão-de-obra explorada é varrida às escuras para o lado, para debaixo do chão na perspectiva dos países desenvolvidos - desta feita, falamos de uma auto-submissão, entre homens, que resulta de divisões classistas ou nacionalistas entre “nós” e “eles”.

Acerca da “complexificação importante” do binómio “actual/virtual” - que servirá também como mote introdutório da passagem do cinema analógico para o digital -, o livro *New Media: A Critical Introduction* apresenta o filósofo Gilbert Simondon e o seu “modo de existência dos objectos técnicos” (Gilbert Simondon *apud* LISTER, 2009: 390) enquanto precursor da realidade virtual cibernética, ou seja, um virtual que não é “uma cópia inferior do actual” (LISTER, 2009: 390). O filósofo em causa argumenta que “ao analisar qualquer máquina complexa, esta tem de ser dividida nas suas partes constitutivas, muitas das quais são funcionalmente independentes da actual (isto é, a corrente) função ou uso de toda a máquina” (390). Continuando, “definir a máquina pela sua função é abstrair essa função da variedade de funções das quais é capaz” (*ibidem*) e, portanto, o dispositivo está dotado de “capacidades inactualizadas que são as virtualidades reais” (*ibidem*).

Deste ponto de vista diferente, por exemplo, podemos pensar os muitos níveis ontológicos de *eXistenZ* (e dos outros filmes por acréscimo) enquanto existentes, espaços não habitados e não actuais cuja actualização decorre da entrada neles por parte das personagens, tal como alguém corre diversos programas ou aplicações no seu computador ao longo de um dia. Computador esse que se afirma a “máquina universal” (Alan Turing di-lo cedo, em 1936) (Alan Turing *apud* LISTER, 2009: 390), um epítome de um “processo imanente, infinito, gerador de diferença e multiplicidade”<sup>150</sup>, como já referido.

---

<sup>148</sup> Interessa usar esse termo com carga pejorativa precisamente porque os países que encaixam nele são tratados de acordo com tal ideal segregativo. A classificação “países em desenvolvimento” em vez de “terceiro mundo”, numa certa medida, pode ter o efeito reverso de ocultar a discriminação ainda assim existente.

<sup>149</sup> Talvez porque o Homem não aceitaria como real um mundo sem sofrimento, as “Máquinas” desenham antes uma preferível pobreza atenuada, o compromisso de um “segundo mundo”. Assim, no “pico da civilização humana” simulado na actual versão da “Matrix”, muitos bairros periféricos da cidade diegética pautam-se pela decadência arquitectónica e higiénica.

<sup>150</sup> Vide página 72 desta dissertação.

Ainda a partir de *New Media*, não obstante até um martelo poder ter diferentes funções na sua conjugação de metal e madeira, as virtualidades possivelmente concretizadas serão de certeza em menor número, constrangidas pela rigidez e inflexibilidade da ferramenta (LISTER, 2009: 391). Assim, só uma paradoxal destruição do próprio martelo e um incluir dos materiais numa ferramenta mais “ampla” e maleável permitiriam uma eventual complexificação - impossível, porquanto o martelo já não seria um martelo. Em oposição, um mundo diegético computadorizado como o de *The Matrix* “reflete mais o conceito de hiper-real e menos uma divisão romântica do século XIX”<sup>151</sup>, à qual a solidez do martelo é análoga.

Adensando a questão, “se definirmos uma máquina pelo seu uso, confundimos a interação complexa dos seus subsistemas (por exemplo, misturas químicas explosivas, faíscas eléctricas, e sistemas de refrigeração no motor de combustão interna de um carro) por um único sistema determinado a certas funções, quando cada um desses subsistemas pode, obviamente, fazer parte de outras máquinas (bombas, lâmpadas e refrigeradores)” (390). Daí que *The Thirteenth Floor* se sustente na *mise en abyme*, numa sucessão dimensional de bonecas russas digitais que, modulares, tanto funcionam de forma individual como colectiva. Isto dito, o computador manifesta-se o “meio no qual o cálculo universal de Leibniz é finalmente instalado” (392), onde a sua filosofia da negatividade<sup>152</sup> alcança uma certa realidade... virtual.

Comprendemos então que o conceito de realidade virtual<sup>153</sup> não significa uma mera ilusão ou fantasia consequente de uma imersão sensorial total, não requer um indivíduo deitado num laboratório algures com capacete e luvas de dados. Nesta constelação artística somos confrontados por: Ted e Allegra sentados ou a repousar numa cama enquanto ligam as suas bio-portas à consola de carne ou usam as “coroas” e “pulseiras” metálicas; Hall deitado numa maca deslizante que o bloqueia do mundo como numa ressonância magnética ou numa TAC em 1998 e, depois, estendido numa cama com o minimalismo tecnológico de *headphones* em 2024; Neo horizontal, adormecido e mutilado por fios eléctricos numa cápsula fetal antes da revelação e, depois, imobilizado num sofá reclinado à dentista, tendo a *headjack* na base traseira do crânio penetrada por um cabo mecânico grosso. De qualquer modo, a despeito de *eXistenZ*, *The Thirteenth Floor* e *The Matrix* se aproximarem desse pobre paradigma da VR, acabamos por constatar após uma segunda impressão que em parte somente o simulam, dada

---

<sup>151</sup> Contrafacção de algumas palavras de Andrew Gordon parafraseadas no capítulo 3 (*vide* página 45 desta dissertação): “Efectivamente, Gordon desenvolve o seu argumento referindo que *The Matrix* reflecte menos o conceito de hiper-real e mais uma divisão romântica do século XIX, de uma realidade bloqueada por um mundo ilusório e aparente enquanto não completamos determinados desafios”.

<sup>152</sup> «Leibniz, na sua doutrina das mônadas, fala que cada mônada espelha o universo inteiro. Tudo está em tudo. Isso se aplica também ao tempo, ele diz: “o presente está grávido do futuro.” Uma mônada se diferencia da outra, porque as coisas estão presentes em maior ou menor grau nelas, e sob diferentes ângulos e aspectos.»  
Veja-se: <http://ocultura.org.br/index.php/Leibniz>. (Acedido a 5 de Agosto de 2017.)

<sup>153</sup> Consultando (a definição paradigmática n)um dicionário: “The computer-generated simulation of a three-dimensional image or environment that can be interacted with in a seemingly real or physical way by a person using special electronic equipment, such as a helmet with a screen inside or gloves fitted with sensors.”. Significação retirada de: [https://en.oxforddictionaries.com/definition/virtual\\_reality](https://en.oxforddictionaries.com/definition/virtual_reality). (Acedido a 5 de Agosto de 2017.)

a recorrente interconexão entre dimensões e uma estratificação do mundo afinal nunca menos que tripla<sup>154</sup>.

Aliás, também dentro de um universo mais amplo do género “ficção científica”, *The Truman Show* e *Dark City* encaixam na linha de realidade virtual das outras três obras, levando sim mais além a simulação do paradigma mencionado. No caso do primeiro, a paralisação e enclausuramento humanos escondem-se eles mesmos para lá de Truman na cúpula geodésica, através da alta Sala Lunar de Christof e inerentes milhentos ecrãs (câmaras de vigilância). Acima de tudo, esses dois elementos iconográficos da VR podem ser desvelados, interpretados e ultrapassados pelos muitos planos incidentes nos rostos e na localização interior dos diversos espectadores intradieéticos do *reality show*. Isto é, num acto auto-reflexivo e irónico de “voyeurizar” a própria audiência, Peter Weir faz de cada quarto, sala, café ou bar um nível ontológico diferente, como se cada personagem ou grupo de personagens estivesse igualmente dentro de um televisor<sup>155</sup>.

Quanto a *Dark City*, onde apenas fitamos um “ecrã” através de algumas fotos projectadas, os mundos múltiplos dos monitores sugerem-se, por exemplo, nas muitas gavetas envidraçadas de um restaurante de baixo custo, *self-service* - vemos aí a carteira perdida e “devolvida” (via socapa telepática) a John Murdoch(?). Não esquecendo o universo subterrâneo dos “The Strangers” e o facto de estes imobilizarem a população via sono durante o *tuning*, esse momento dá-nos uma exteriorização de uma minúscula prisão interna em que cada cidadão é uma realidade virtual, um planeta solitário, algo decorrente da perda epistémica, das infinitas remisturas de corpo/identidade. Assim, sob tal ângulo, o plano muito geral da cidade a pairar na rua absoluta do cosmos pode ser tomado como uma abstracção do vácuo claustrofóbico e imersivo dentro das personagens humanas.

Como se a data de lançamento destes dois últimos filmes “situada” em 1998 representasse um degrau histórico ligeiramente inferior ao tão próximo 1999 dos demais três, aqui o analógico ainda “protagoniza” o digital<sup>156</sup>. Gorada qualquer equivalência dos termos em causa com actual e virtual respectivamente (aceitando só que o digital tem o dom de os “caleidoscopizar”), importa daqui para a frente ponderar a relação do hiper-real(ismo) milenar com um período intersticial na história da imagem em movimento, relação essa estabelecida a nível narrativo, alegórico e estrutural. Antes, sem demora, há outra pergunta em suspenso por responder: de que modo mais exacto se enquadram estas cinco peças no chamado “cyborg cinema”, na designação do crítico James Hoberman introduzida durante o capítulo 3?

---

<sup>154</sup> Vide página 6 (o resumo) desta dissertação para confrontar uma frase aí presente e que, por esta altura, se espera desmistificada: “[...] as cinco obras em consideração alicerçam-se em dimensões nunca menos que duplas.”

<sup>155</sup> Recorde-se a propósito desta ideia que *The Truman Show* encerra com dois seguranças anónimos filmados como contracampo de uma televisão avistada imediatamente antes. O aparelho vigia-os na sua procura de um novo programa para acompanhar...

<sup>156</sup> Dito de modo simples, o analógico ainda predomina sobre o digital. Sob um prisma oposto, poderíamos antes propor que nestas duas longas-metragens uma digitalidade supra-desenvolvida se tornou capaz de eliminar quase todos os traços da sua existência, de se fingir analógica de forma irrepreensível.

Folheando as páginas até à Hollywood de 1982, o musical *One From The Heart* (Francis Ford Coppola) e a *sci-fi* de culto *Tron* (Steven Lisberger), «como certos *cartoons* animados dos 1920s, inseriram “actores reais” em ambientes virtuais» (HOBERTMAN, 2012: 8). O segundo filme, em particular, antecipa o imaginário do ciberespaço descrito no *Neuromancer* de William Gibson - “Uma alucinação consensual [...] Uma representação gráfica de dados abstraídos dos bancos de todos os computadores do sistema humano. Uma complexidade impensável. Linhas de luz alinhadas no não espaço da mente; nebulosas e constelações de dados. Como luzes de cidade, retrocedendo.” (GIBSON, 1988: 65) - e, ao tentar representar as personagens como código binário antropomórfico, “pode ser considerado um exemplo fundador do cinema ciborgue, combinando imagens fotográficas e digitais” (HOBERTMAN, 2012: 8). Num salto proléptico até 2000, depois de alguns filmes experimentais na década de 90, deparamo-nos com os “primeiros filmes comerciais completamente digitais” (GAUT, 2009: 75) pela madrugada do novo milénio, entre os quais (o drama em *split screen* quádruplo) *Timecode* (Mike Figgis; 2000) e *Star Wars: Episode II - Attack Of The Clones* (George Lucas), em 2002, já num contexto de *blockbuster* (75).

Quer isto dizer que as cinco fitas do hiper-real(ismo) milenar se arrumam num tempo limítrofe, quase fora de um cinema digital parcial até então por “superar” mesmo noutras produções de grande escala, porquanto o processo computadorizado ainda não abarcava em concomitância e exclusividade as seguintes fases: pré-produção, produção, pós-produção, distribuição e exibição (*ibidem*). Para ser conciso, uma pesquisa rápida sobre as especificações técnicas das obras em estudo indica-nos desde logo que foram filmadas em película, por exemplo<sup>157</sup>.

No espectro oposto - é particularmente fácil captá-lo por certas acções, seres ou cenários fantásticos e pela visão retrospectiva da bem superior capacidade de processamento hoje -, todos recorrem às *CGI* em menor ou maior medida. Com efeito, pense-se no anfíbio/insecto mutante de *eXistenZ*; na breve sequência em afastamento que demonstra o lado exterior da cúpula geodésica em *The Truman Show*; no *warping* oriundo da face de John Murdoch quando este usa os poderes telepáticos em *Dark City*; no ambiente claramente artificial do horizonte na Los Angeles de 1937 em *The Thirteenth Floor*; no *morphing* de um polícia militar em “Agent”, pegando no caso flagrante de *The Matrix*.

Firmadas as condições para tal, comecemos então por analisar o como deste “cinema ciborgue” trazendo à discussão o conceito de “montagem espacial” (MANOVICH, 2001: 322) com o qual Lev Manovich caracteriza os novos média em detrimento da montagem temporal do período “celulóide”. O teórico explica esta tendência como a de um ecrã dividido em vários quadros com diferentes imagens “potencialmente de diferentes tamanhos e proporções” (322) em reprodução simultânea - o referido *Timecode*, filmado em vídeo e pelo enquadramento quadripartido, constitui um exemplo perfeito. Assim sendo, marca uma

---

<sup>157</sup> Essa informação pode ser encontrada na página de cada filme no *Internet Movie Database*, mais concretamente através da subpágina “Technical Specifications” e da referência ao “Negative Format” aí presente.

mudança, uma espacialização do tempo face a um modelo fordista, sequencial, repetitivo e industrial, de fotograma em fotograma (*ibidem*). À era dos *pixels*, da *graphical user interface* (*GUI*), das janelas múltiplas e do *multi-tasking* (325), o hiper-real(ismo) milenar responde com algo intermédio e meramente alegórico<sup>158</sup>.

Para além de em vários momentos estes filmes serem criados por planos compósitos - uma síntese computadorizada entre analógico e digital - e pese embora não existam instantes de *split screen* a um nível exterior último do próprio plano (na extradiegese), algo de natureza aproximada é transmitido em determinadas cenas. Especificando, estas obras dão conta de um retorno centrípeto da “imaginação espacial” (323)<sup>159</sup> ligado à globalização e a um certo fim do paradigma histórico no eixo “futuro” (esvaziamento da noção de progresso), mas aliam esses aspectos pós-modernos a ideias modernas de massificação, denotam uma coexistência que assenta também na semelhança e não só na diferença. A constelação artística em estudo fá-lo através de planos em que visualizamos ecrãs ou superfícies que os sugerem e sempre dentro da mediação da montagem a pender mais para o temporal não-simultâneo, a substituição, o diacrónico. Assim, em diálogo com o 1998 e 1999 exteriores à narrativa, a generalização dos *multiplexes* e a ecranização da sociedade são propostas nas múltiplas câmaras de vigilância e nos numerosos ecrãs televisivos patentes na *mise-en-scène* do hiper-real(ismo) milenar - o clima de suspeita paranóica do pós-11 de Setembro começou antes de 2001.

---

<sup>158</sup> Sobre este assunto, e desde logo porque na parte 5 me dedico algures ao “novo” exagerado do novo cinema digital com a ajuda de Lev Manovich, importa indicar a objecção que o investigador Garrett Stewart coloca à “montagem espacial” delineada pelo próprio Lev Manovich enquanto característica da digitalidade (e à “montagem temporal” como marca do analógico): “But if film is essentially a continuous temporal medium, to which the cut came later, so too does the digital image unfold in time. [...] And beyond this, one level up from automatic transcription, where the manual returns to film via editing, the cinematic track is hardly (despite Manovich’s claims) more temporal than spatial. [...] Films as we know them are spatialized through and through. Their images are cut, pasted, laminated, sometimes even reduplicated, sector by graphic sector. [...] Manovich has drifted into an overly schematic assumption that film is at base a time medium, digital interface a spatial one. That’s not just too easy, but in some ways backwards. Classic film editing doesn’t enchain time. Instead, it exchanges one moment’s spatial visualization for the next in a framed plastic series. Montage in cinema actually produces (rather than captures) narrative time out of spatialized event, where the graphic series is read not as continuous duration but as an articulated temporal sequence. Montage doesn’t in this sense take time; it makes it.” (STEWART, 2007: 114). O autor passa então para o cerne da sua discordância: «[...] the real difficulty in accepting Manovich’s contrastive medial emphasis comes when what is now montaged and composited on the internal planar fields of the electronic monitor is taken to be something like “time” itself as cinema once knew it on its own single screen: temporality suddenly plasticized. Is it really so, in some entirely new mode of “spatial montage”, that as never before in media technology “time becomes spatialized, distributed over the surface of the screen”? Data, yes, and motion, maybe - but time? Why, for instance, is simultaneity rather than succession an exclusive case of the spatialization of time?» (114).

<sup>159</sup> Esclarecendo, o cinema “[...] replaced all other modes of narration with a sequential narrative, an assembly line of shots that appear on the screen one at a time. This type of narrative turned out to be particularly incompatible with the spatial narrative that had played a prominent role in European visual culture for centuries. From Giotto’s fresco cycle at Capella degli Scrovegni in Padua to Courbet’s *A Burial at Ornans*, artists presented a multitude of separate events within a single space, whether the fictional space of a painting or the physical space that can be taken in by the viewer all at once. [...] Like nineteenth-century animation, spatial narrative did not disappear completely in the twentieth century, but rather, like animation, came to be delegated to a minor form of Western culture - comics.” (322-323).

Nessa senda, nos vários monitores (alguns dos quais entrecortados) a preencherem o enquadramento, e pelos quais se fita Neo na sua versão legal Thomas A. Anderson [Fig. 26], encontra-se um simulacro de *split screen*. O facto de o protagonista estar detido numa sala de interrogatório e de as imagens serem cópias umas das outras sem original torna literal o jogo: a visão dominante da vigilância, de um “ente abstracto” que observa os ecrãs, monitoriza as visões que dele resultam, monotoniza-as num balanço soporífero entre esquerda e direita. Daí que um *zoom* comece por invisibilizar as muitas imagens e centre as atenções numa só, atravessando o seu magnetismo até a tornar límpida, natural, invisível: no nosso filme imersivo e hiper-real!

Em adenda, mencione-se ainda um breve plano em que Tank, operador informático da nave *Nebuchadnezzar*, é filmado de trás, estando diante de si quase duas dezenas de monitores em hemicírculo. Estes, variantes no tamanho e no conteúdo, materializam um controlo e interpretação do código da “Matrix” agora a partir do seu exterior e com o fim benévolo de auxiliar os “Redpills” lá inseridos.

Também em *The Truman Show*, a Sala Lunar é captada por um plano de conjunto repleto de ecrãs [Fig. 27], só que desta vez repartidos em grupos. Se logo à frente de Christof há seis colunas com duas imagens televisivas só - três iguais da sua face à direita, três iguais de um entrevistador à esquerda -, nos arredores dispõem-se blocos de câmaras vigilantes divididas por zonas de Seahaven. Os ângulos e os sítios distintos que cada uma cobre revelam a malha totalitária. Mas encadeadas nesse enquadramento geral, usufruímos de mais duas imagens multi-ecranizadas num maior pormenor.

A primeira, ainda anterior à já abordada, insere-se num genérico do “Truman Show” e mostra-nos nove monitores distintos com igual número de olhos-vídeo díspares. Sobrepõe-se a um deles num canto a filmagem em directo do protagonista à mesa de pequeno-almoço, na senda de um qualquer intérprete de língua gestual. Irónico, Truman está remetido à mesma caixa, ao mesmo silêncio “24 hours a day”, tal e qual nos diz o narrador do genérico em sincronia com a imagem décupla.

Em terceiro lugar no filme recuamos até uma quase repetição do apresentado exemplo número um da fita dos Wachowski. Assim, um conjunto de câmaras gémeas a transmitir uma entrevista a Christof (aqui ainda inteiras e minimamente diferenciadas pelo painel de controlo que as legendas com números identificativos) vai sendo abandonado num *zoom* que nos resume ao solitário ecrã “A-0114”, à face tirânica por trás de 5000 câmaras diferentes, mas iguais, mas diferentes...

Passando ao mundo sem “interface” visual e mais pós-moderno de *eXistenZ*, não nos são concedidos ecrãs, mas um dos saltos dimensionais localiza Ted e Allegra numa espécie de *app store* a três dimensões [Fig. 28] em que podem escolher mais um videogame dentro do videogame, ampliar a sensação de clicar e abrir um mundo entre outros tantos. Nessa loja

tecnológica, óbvio, cada produto distinto se arruma em blocos massificados de produtos gémeos. Também sob igual prisma, recorde-se que, “em busca de um instrumento cirúrgico, Gas abre a porta de um pequeno móvel metálico que, por sua vez, desvela oito gavetas (quais *hyperlinks*) - quatro menores, quatro maiores”<sup>160</sup>.

Subindo ao décimo terceiro andar da fita de Josef Rusnak, uma sala *per se* constituída por paredes de vidro clonadas entre si (e embutidas nas vidraças exteriores do próprio prédio) coloca uma personagem proveniente de 1937 em 1998 a acompanhar em simultâneo uma dezena de televisores em canais diferentes [Fig. 29]. Pelo “All these pictures, this is your world?” dirigido a Hall a implicação é dupla: a multiplicação de imagens (e logo distintas!) como tecnológico estado das coisas já no pré-terceiro milénio em relação aos anos 30 (sem cinema doméstico!) da avassaladora montagem temporal e a perigosa capacidade hiper-real de os ecrãs substituírem o mundo *in toto*.

Por sua vez, na cidade sombria onde tudo o que é analógico esconde o digital (sob determinado ângulo, até a montagem elíptica, rápida no tempo tenta encobrir a montagem espacial... com que os “Estranhos” arquitetam o lugar), regressa-se à cena do restaurante *self-service*, às gavetas de vidro que num plano distante se confundem com monitores. Antes de mais, acompanhando brevemente John Murdoch a entrar na terceira pessoa, e enquanto um *zoom* mais um corte não “arruinam” o enquadramento, a imagem recorta-se em três: no vidro da porta central ladeado por montras simétricas uma à outra [Fig. 30], sendo pelo centro que quase tudo avistamos no interior. Mas indo além desse “split screen” cedo gorado, o nome “Automat” do estabelecimento e a indicação “First press button” por baixo de cada compartimento envidraçado satirizam a falta de agência humana naquele universo robótico. O botão premido pelo protagonista a fim de alcançar a identidade da carteira perdida nada abre, recorrendo este a uma ainda não-consciente “socapa telepática”<sup>161</sup>. A ironia é acrescentada quando o primeiro alimento constatado (nos “ecrãs clonados” de conteúdo heterogéneo) se trata de gelatina e, no fundo, todos consomem essa maleabilidade devido à imposição tecnológica dos “The Strangers”.

Dado que a nível estrutural os cinco filmes se nutrem de planos compósitos, outra das mudanças operadas pelo digital reside na substituição do “trânsito temporal (mecânico) da imagem, fotograma por fotograma” (STEWART, 2007: 2) pela “transformação temporal (electrónica) dentro do *frame*” (2). Ora, enquanto sintoma do seu recinto límbico, o “cinema ciborgue” destas longas-metragens tanto mantém a linearidade narrativa, no sentido em que os eventos apresentados seguem uma temporalidade dramática A-B-C, como simula estilhaçar o tempo cronológico. Isto é, uma personagem como Douglas Hall realiza percursos de 1998-1937-1998, por exemplo, no entanto essas datas decorrem da encenação dos ambientes

---

<sup>160</sup> Vide página 64 desta dissertação.

<sup>161</sup> Vide página 75 desta dissertação.

virtuais (análogos ao falso relógio recuperado de visualizarmos filmagens da nossa infância) e não de um regresso efectivo ao passado<sup>162</sup>.

Aliás, mesmo as raríssimas analepses de memória surgem num domínio representativo ou falsificado. Assim, quando Truman tacteia o casaco da sua perdida amante de juventude (Lauren), um plano incidente num par de espectadoras e a imagem subjectiva subsequente de uma televisão permitem perceber a natureza da cena seguinte. O que acontece é que os criadores do *reality show* aproveitam a justificação narrativa, tentando materializar o pensamento do herói através de instantes gravados desse relacionamento frustrado. Já em *Dark City*, o momento em que Dr. Schreber injecta recordações contrafeitas em John leva o protagonista a fechar os olhos, a uma sequência interior e subjectiva deste, a fogachos de *flashbacks* que não o são. Numa tentativa de consciencializar Murdoch para o seu dom de messias e para o mal dos alienígenas, a inserção constante do cientista com a sua idade presente em “memórias” infantis e remotas de John revela de chofre a manipulação. Posto isto, talvez o ensaio de Schreber seja já outro, a utopia (ou a mesma velha distopia?) de um espaço (*frame*) que se move temporalmente num relógio omnidireccional - rumo à insignificância de passado, presente e futuro.

Por fim, foquemo-nos no modo como o hiper-real(ismo) milenar lida diegeticamente com um clima de “paranóia digital” (RODOWICK, 2007: 3) através do uso de fotografias (a representar o rolo de celulóide) *versus* ecrãs (no papel da digitalidade). Tal conflito, à primeira vista, “reafirma o valor estético das imagens analógicas enquanto de algum modo mais real do que o das simulações digitais” (5), como se a velha Hollywood lutasse pela sua sobrevivência supremacista perante a ascensão do mercado dos computadores e dos videojogos - em 2004, esta última indústria ultrapassou as receitas de bilheteira pela primeira vez)<sup>163</sup>.

No que diz respeito ao motivo visual dos ecrãs nestes filmes, apreendemos já o seu significado manipulativo, que alude à fluidez, à duplicidade e à essência icónica atribuídas às imagens geradas computacionalmente. Todavia, as fotografias também se revelam um elemento traiçoeiro enquanto prova de que algo realmente existiu ou ocorreu, aventando-se duas razões talvez mistas. A primeira consiste no facto de a *mise-en-scène*, a arte de decidir o que colocar em cena, ser *per se* propícia ao artifício. A segunda esclarece-se pela remediação fotográfica que o computador opera, podendo até digitalizar artefactos do meio anterior.

Tal situação encontra exemplo no álbum de família de Truman, pois todas as memórias analógicas e “indexicais” surgem dentro do domínio maior e artificial do programa televisivo.

---

<sup>162</sup> No capítulo 5, porquanto me centro aí numa tensão entre coordenadas temporais (espiralando a parte 2 sob outro enfoque), volto a e aprofundo esta questão de simulacros de viagens no tempo...

<sup>163</sup> “[...] it is claimed that revenues from video games passed revenues from the Hollywood box office around 2004.” (ZACKARIASSON, 2017). Isto, embora haja uma ligeira divergência nas fontes quanto ao ano de viragem (por certo algures entre 2000 e 2006).

Dáí que o protagonista identifique a esposa Meryl de dedos cruzados (a fazer figas) numa memória de casamento e que suspeite da autenticidade de uma pueril viagem (sem viajar) ao Monte Rushmore (tamanho a pequenez do dito monte na foto). O próprio herói, não tão ingénuo como se faz parecer, estaria preparado para esses truques à custa auto-didacta do seu ritual (talvez de longa data): recortar de revistas de moda olhos, lábios ou cabelos femininos até atingir uma colagem reflectora do seu ideal suspirado. Ou seja, uma fotografia menos mas sempre errónea da sua querida Lauren... É sugestivo que vá guardando o resultado eternamente provisório nas ocultas traseiras de uma moldura, atrás do semblante da sua não amada Meryl.

Assim, na outra margem lógica da Disneyland de Baudrillard, do 1937 de *The Thirteenth Floor* e dos ecrãs do hiper-real(ismo) milenar, “a fotografia torna-se no signo do referente sumido, o que é uma forma de camuflar a sua própria condição imaginária” (RODOWICK, 2007: 5), mas este último dado adquirido vai sendo desconstruído. Logo, no filme supra-citado, as muitas fotos (anónimas) na loja de velharias e (íntimas) na casa de Grierson (versão pré-*noir* de Hannon Fuller) só indicam pelo “retrovisor” - pelo conhecimento demiúrgico de quem se introduz no programa simulatório a partir do pré-terceiro milénio - a própria falta de chão daquela dimensão.

Algo idêntico se pode dizer de duas cenas de 1998: numa, um detective interroga Hall sobre o assassinato de Hannon Fuller, mostrando-lhe uma foto imprimida de acontecimentos registados pela remediação fotográfica de uma câmara de vigilância. Contra a memória e as declarações anteriores do protagonista, esta e a data desta mostram o seu carro perto do lugar do crime perto da hora do crime. Todavia, o fluir do filme leva-nos à conclusão que Douglas estaria nessa altura “possuído” por David - salienta-se aqui a insuficiência da fotografia enquanto prova face à complexidade humana; noutra, um melancólico Hall, já consciente do seu *status* ontológico, segura uma moldura cujo enquadramento ele partilha com Hannon Fuller. Em ambos os casos, a autoridade histórica da coloração a preto-e-branco de nada vale.

Já numa cena em que Douglas prepara a sua ida inaugural até 1937, o ecrã de um computador ligado à máquina simulatória mostra-nos uma foto do seu rosto e outra do seu *program link* John Ferguson. Desta feita, avistamos, entretanto, a cobertura das cabeças fotografadas por uma modelagem 3D em arestas<sup>164</sup>, não há segredos sobre a maleabilidade fotográfica - a sequência grita-a! Inclusive num campo estrutural, fora da diegese, é curioso notar que muitos dos cenários exteriores da simulação pré-*noir* foram concretizados fotografando a realidade contemporânea, cancelando digitalmente os edifícios anacrónicos e substituindo os espaços vazios com fotos de 1937 (RANDAZZO, 2014)<sup>165</sup>.

---

<sup>164</sup> Designo essa modelagem e confiro-lhe centralidade no subcapítulo 4.1. (onde, aliás, recupero esta cena em detalhe).

<sup>165</sup> Vide: <http://filmcityla.blogspot.pt/2014/07/the-thirteenth-floor-1999.html>. (Acedido a 5 de Agosto de 2017.)

No que concerne a *eXistenZ*, o crachá identificativo e inerente foto no peito de Ted Pikul(?) pouco nos dizem sobre uma personagem multifacetada, uma multipersonagem num multiverso e que chegará até a ter um outro crachá: é Larry Ashen(?). Por conseguinte, quando a mudança ocorre e Ted atenta na sua identificação, as palavras de um indivíduo próximo (também com mais do que um papel) sabem a ironia: “Trying to remember who you are?”, questiona Yevgeny Nourish(?) enquanto palpa o seu crachá para descobrir que esse é(?) o seu nome - “Hey, it works! I must be [...]”.

Persistindo no tema, na fita de Alex Proyas repete-se o costume em poucos minutos, com o herói a abrir a carteira recuperada. Primeiro, depara-se com uma foto de uma mulher que continua a desconhecer pelo referente, monologando um vago desejo de que ela se encontre bem; logo depois do retrato da possível esposa simulatória Emma (ou Anna, futuramente), a personagem descobre a própria carta de condução, mas o nome com ilustração “John Murdoch”(?) não se cifra numa resposta confiável à sua amnésia de (quase) tudo num mundo sempre cambiante. Alguns minutos passados, guiado pelas chaves que encontra no bolso, o protagonista chega à sua eventual casa. Fitando uma foto de casamento entre ela e Emma, confrontado com a chegada posterior desta, que o recorda<sup>166</sup>, acaba por lhe perguntar desamparado: “You supposed to be my wife?”

Em adição, mais tarde, com a finalidade de achar o supra-humano intérprete principal, o “Estranho” Mr. Hand é injectado com “The life and times of John Murdoch, volume two.”, como satiriza o cientista Schreber. Agora com o protagonista “in mind”, Mr. Hand pega numa moldura de John e Emma para dizer “This was when we loved her.”, mas mesmo que tal dúbio sentimento tenha sido mesmo sentido, serão aqueles corpos “congelados” os primeiros e verdadeiros proprietários daquela afeição? Serão o senhor e a senhora Murdoch desde sempre aqueles rostos? O conhecimento apaixonado e casado um com o outro? Seriam-no sequer no instante fixado?<sup>167</sup>

Noutra instância, John Murdoch contempla fotografias projectadas da sua suposta infância que não passam de um instrumento fraudulento para condicionar a sua fraca memória. Segundo o (falso) tio Karl que possui as fotos, a *Shell Beach* avistada na praia referente (e metalinguisticamente num *outdoor* da praia da foto) consiste na terra natal de John, no lugar onde cresceu. Dizendo respeito a um lugar inexistente (mas desde sempre?), a informação não

---

<sup>166</sup> No âmbito do *tuning*, fica claro que, ao contrário da cidade sempre em mudança, a cada doze horas nem todos os cidadãos e respectivas memórias são remisturadas - pelo menos a um nível de remisturas profundas. Percebemos porém que, ao longo do tempo de domínio dos “The Strangers”, todos os humanos já foram e vão sendo “experimentados” a esse nível profundo. Desta cena, depreende-se que, provavelmente, John e Emma formavam um casal e que desde então só Murdoch foi alvo de uma troca aguda (ainda que com o atenuante de as suas propriedades especiais o terem despertado a meio da última injeção, de assim manter fogachos de memória e de, muitas vezes, nem adormecer durante o *tuning*).

<sup>167</sup> Noutro exemplo dessa dificuldade identitária, vamos tomando conhecimento que os instintos assassinos de John lhe foram forjados (e depois “desforjados”) pelos *aliens*, que as prostitutas terminalmente vitimizadas provêm daí. Em que medida poderemos responsabilizá-lo, considerá-lo sequer enquanto uma só pessoa? No fundo, a lógica imposta na cidade fílmica exacerba algumas das objecções colocadas à fotografia como “prova” de algo na nossa realidade real.

poderia ser mais conforme um universo sem passado, desmemoriado. Qual paraíso à beira-mar, todos o conhecem situado num algures na ponta da língua a que ninguém sabe chegar (ou voltar?)...

Permanecendo nesta cena, a certa altura, uma imagem da juventude de Murdoch na qual o braço direito apresenta uma grande cicatriz - consequência de um (falso) incêndio de acordo com Karl - permite ao protagonista desmascarar o esquema, porquanto o seu membro actual desmente tal ferida. “It means these are all lies!”, vocifera enquanto empurra um monte de fotografias em cima de uma mesa para o chão. A sua queda rodada em contrapicado e confrontada com o corpo do herói expressa a leveza e o frágil das mesmas: a sua digitalidade. Afinal, no “altifalante” da linha de montagem corrupta dos “The Strangers”, “12 family photo albums” ou “assorted childhood photographs” são requisitos comuns.

Também *The Matrix* alinha nesta desmistificação fotográfica, embora de forma mais discreta. Primeiro, no arranha-céus onde trabalha, Neo é advertido pelo patrão quanto aos constantes atrasos. Com a câmara situada no lado de fora do edifício e centrada no compartimento onde isso sucede, a janela embaciada por água e detergente entretanto limpa desvela um grande quadro com uma paisagem urbana (e logo ladeado por um computador!), uma espécie de simulacro de outra janela. Essa cidade enxergada que é, provavelmente, a do 1999 informático persiste suja, só se camufla de não o persistir... Pouco depois, no mesmo local e num momento em que o Neo pré-revelação tenta escapar a alguns “Agents” com o auxílio telefónico de Morpheus, acaba por alcançar uma divisão com fotografias emolduradas na parede em pano de fundo. Uma destas parece referir-se à fachada do prédio presente, outras a panoramas nocturnos da cidade envolvente e, todavia, tudo existe sob o desígnio do terreno virtual da “Matrix”...

É ainda como consequência da captura de Neo que atingimos a sala de interrogatório, o seu interior por sua vez atingido a partir de e dentro dos analisados “vários monitores”<sup>168</sup> e subjacente “simulacro de *split screen*”<sup>169</sup>. Voltando assim circularmente à cena com que se abriu esta discussão entre ecrãs e fotografias, avancemos nela um minuto, pois falta falar em fecho de duas fotos então encontrada no registo criminal do protagonista exposto por um “Agent”.

Como em *eXistenZ* e *Dark City*, mais uma vez um bilhete identificativo, este dito pela boca de um dos vilões: “In one life, you’re Thomas A. Anderson [...]” Mas agora também outro nome na mesma dimensão e ao mesmo tempo, isso expresso na maneira possível de uma fotografia dos seus computadores e afins: «The other life is lived in computers, where you go by the hacker alias “Neo” [...]». Do programador informático que, pelo discurso manipulativo de um “Agent”, significa o analógico e a ordem das coisas ao *hacker* que, por esse ser virulento, representa o digital e a disrupção dessa ordem, o interstício é mais curto do que se

---

<sup>168</sup> Vide página 78 desta dissertação.

<sup>169</sup> Vide nota 168.

pensa. O hiper-real(ismo) milenar reside lá alegórico, deconstruindo num plano compósito quer a estrita solidez do primeiro, quer a estrita liquidez do segundo. Apenas “hipotesizando”, talvez o tempo dos “ecrãs múltiplos” não seja mais que uma actualização da era da “fotografia química”, estando ambos dentro de um recinto geral: o da virtualidade cinematográfica, do inesgotável sonho antropológico e tecnológico de tanto imitar quanto imaginar o mundo.

Apesar de tudo isto, ainda que circunscritos numa união estético-temática com as restantes três fitas desta dissertação, não há como negar que *The Matrix* e *The Thirteenth Floor* se emparelham ao exagerarem os aparentes mundos paralelos de um analógico real e de um digital irreal. A primeira longa-metragem, sobremaneira, num “endeusamento” (RODOWICK, 2007: 5) e “demonização” (5) concomitantes da era computacional, abraça os imensos paradoxos daí resultantes. Como acabamos por constatar, esta questão trata-se de mais uma actualização narrativa e estrutural de uma velha história cinematográfica: arte *versus* tecnologia (*ibidem*), mudo *versus* sonoro, cinema *versus* televisão (4). Por isso e em conclusão, de novo, importa-nos o “intermédio” que desmancha algumas bifurcações, demonstrar que determinados mundos diegéticos paralelos são antes simultâneos, um *portmanteau*. Para tal efeito, entre o 1937, o 1998/1999 e o 2199 de dois filmes distintos mas parecidos, há um virtual material, um chão verde transitório do mesmo tempo e da mesma cor...

#### 4.1. *The Matrix Floor*

“Oh, déjà vu.”, exclama Neo dentro da “Matrix” ao ver passar um gato negro que se sacode e mia. Aliás, para ser mais preciso, “Oh, déjà vu.”, exclama Neo dentro da “Matrix” ao ver passar esse gato uma segunda vez no mesmo corredor após um rápido relance de olhos. “You know that feeling you have that we met before? It’s the same with me. [...] They say that déjà vu is usually a sign of love at first sight.”, diz Jane Fuller a Douglas Hall dentro do simulacro de 1998. “Have we ever met before? [...] You look very familiar.”, dizia Douglas Hall a Jane Fuller dentro do simulacro de 1998 mas antes.

Tal ocorrência no filme dos Wachowski acontece explícita e nominalmente só uma vez e segundo a fala expositiva dos “Redpills” representa um *glitch*, uma actualização do programa em execução a revelar as limitações do mesmo. É um aviso às “tropas” de Morpheus num momento em que o *software* pós-singularidade lhes tenta bloquear a saída da “Matrix”, o acesso a uma necessária linha de telefone fixo. Por sua vez, em *The Thirteenth Floor* são múltiplos os diálogos que nomeiam directamente o conceito de *déjà vu*, como o são os que o sugerem e, no entanto, deparamo-nos com uma versão subliminar do caso de *The Matrix*.

Isto é, a revelação da materialidade do meio, uma espécie de alarme soado pelas baínhas simulatórias para os “Redpills”, fica-se somente, na fita de Rusnak, por uma representação denotativa e mimética da nossa experiência quotidiana, por uma sensação estranha, como se algo se repetisse. Ou seja, apesar do fenómeno perceptivo em causa resultar da mescla de consciências inerente à máquina simulatória<sup>170</sup>, essa proveniência e justificação informáticas não são gritadas e explicadas para determinado interlocutor diegético ou para a audiência da “realidade real” pelas personagens do filme. É indicativo disso que quase todos os episódios dessa experiência perceptiva tenham uma índole amorosa, uma suspeita entorpecedora que tanto dá mais motivações a Douglas Hall para, algures no filme, conduzir até longe e descobrir a virtualidade do seu mundo pré-terceiro milénio, como lhe indica um puxar da gravidade para o chão, para o mundano: apaixonados, o herói e Jane dançam ao ritmo de uma canção soporífera durante um desses instantes “glitchescos”.

Podemos, portanto, considerar a experiência de *déjà vu* como uma tensão entre familiaridade e estranheza, entre repetição e diferença. Podemos ainda, com suporte em tal tensão, afirmar que *The Matrix* e *The Thirteenth Floor* formam um *déjà vu* um do outro; que, aliás, para além de todas implicarem o dito conceito na sua narrativa, cada obra do hiper-real(ismo) milenar o suscita em relação a qualquer uma das ou às quatro demais. Por fim, num cenário simbólico e sinedóquico, o *déjà vu* destas fitas é passível de ser lido enquanto réstia de consciência crítica nas personagens que o vivenciam, como se o esquecimento e a lembrança de um ruinoso passado histórico (o século XX) batalhassem para decidir entre o seu retorno ou evitamento futuros respectivamente. Tal argumento ganha força pela cena em que Hall, na Los Angeles de 1937, pergunta a Grierson, o Hannon Fuller do período pré-noir, se tem tido “memory flashes, déjà vu?”. Na tentativa do protagonista de saber se este foi “possuído” nos últimos tempos, um Grierson meio amnésico responde sintomaticamente “I was in World War I. I’m still, still having these nightmares.”.

De qualquer modo, relacionando-o com o termo sinónimo de “paramnésia” aplicado pelo filósofo Henri Bergson (DELEUZE, 1997: 79), tal processo mental pode concretizar a ideia de “presente” (79) como “imagem actual” (*ibidem*) e do seu “passado contemporâneo” (*ibidem*) como “imagem virtual, a imagem num espelho” (*ibidem*). Por outras palavras, o acoplamento do tempo num só *frame* que antes se referiu condição do digital.

Nesse mesmo trilho acoplador, em *The Thirteenth Floor* a existência deste fenómeno resulta, grosso modo, do encontro entre personagens com várias versões e temporalidades, do cruzamento entre dada identidade de cada uma em determinado simulacro - sendo que o filme motiva cenicamente a situação pelo facto de um mesmo actor interpretar as várias “partes” de personagem *x* só com algumas diferenças de “maquilhagem” e vestuário<sup>171</sup>. Assim, por

---

<sup>170</sup> Vide nota 77 para avivar o funcionamento do programa virtual em *The Thirteenth Floor*, algo muitíssimo importante para uma melhor apreensão do início desta secção (4.1.).

<sup>171</sup> Aclarando, nas suas realidades originais, o John Ferguson de 1937, o Douglas Hall de 1999 e o David de 2024 (desempenhados pelo mesmo actor) distinguem-se por algumas diferenças de “maquilhagem” e vestuário.

exemplo, o *déjà vu* sucede na perspectiva de uma personagem (como Natasha Molinaro, que é a versão original de 1998 às vezes bloqueada pela Jane Fuller de 2024<sup>172</sup>) que encontra outra (Douglas) só conhecida aquando de uma possessão (ou seja, enquanto Jane)<sup>173</sup>: “I just had this funny feeling that we met before.” Neste caso, a experiência recíproca de Douglas diz-lhe “Maybe in another life.”, tal e qual 90 segundos atrás, antes de a própria a experienciar também, o herói desculpabilizara um prolongado olhar na face dela com: “Must be déjà vu or something.”<sup>174</sup>.

Enfim, a partir disto tudo, há que apreender quatro aspectos importantes e interligados: o paradoxo de um sistema aperfeiçoado como o da “Matrix” (à luz do filme inicial da saga, pelo menos 2.0, sendo Neo o segundo “The One” no mínimo) apontar mais para o substrato simbólico do que as versões *beta* de Los Angeles da outra fita, porquanto se irão explorar vários paradoxos nas duas obras; a própria tensão entre potência e impotência tecnológica; a remediação do computador no cinema através da narrativa e de escolhas cromáticas em ambas as longas-metragens (que constitui mais um *déjà vu* pela subjacente contenda entre repetição e diferença); a componente física do virtual, que é então uma modalidade do real.

Como contextualização de uma análise mais detalhada a um momento de cada filme, viajemos até 1985, época original dos monitores de computador monocromáticos *CRT* (*cathode ray tube*) e período em que muitos escritores testaram os recém-generalizados processadores de texto na sua produção artística. A esse propósito, numa entrevista, o estadunidense John Barth recorda uma antiga conversa com um professor relacionada com mudanças literárias decorrentes da máquina de escrever. À sua afirmação “Professor Kenner, eu ainda escrevo com uma caneta de tinta permanente.” (John Barth *apud* KIRSCHENBAUM, 2016: 27), o docente respondeu “Não importa. Estás a respirar o ar da literatura que foi escrita numa máquina dactilográfica.” (Hugh Kenner *apud* KIRSCHENBAUM, 2016: 27-28), e, de volta a 1985, Barth rematou para o entrevistador:

---

Todavia, a personagem que se adentra num nível simulatório toma o corpo e a caracterização da personagem possuída. Quando a primeira abandona a simulação, deixa na consciência retornada da segunda um vago rasto memorial do vivido na sua presença forçada.

<sup>172</sup> Excepcionalmente face ao que sucede no filme (e dito na nota 171), Jane muda de roupas e “maquilhagem” depois de passar para 1998 - despe-se da personagem original que é aí. Na verdade, Jane Fuller não é o nome real da personagem de 2024, trata-se sim de um disfarce para passar por filha de Hannon Fuller, herdar a empresa desse seu falso pai falecido e encerrar o programa simulatório de 1998 (numa bondade inconscientemente malvada). A mudança de vestuário articula-se com esse intuito de fingimento, daí que a personagem opte por uma roupagem mais condizente com a sua forjada riqueza, mais verosímil com a sua aparente classe social abastada. Apesar de tudo isto, a heroína modela de forma óbvia a sua identidade no pré-terceiro milénio com base em factos de 2024: pela luxuosa vivenda à beira-mar onde vive será mesmo rica; o seu primeiro nome é mesmo Jane, ficando o sobrenome por esclarecer; e a personagem que modela o falecido Hannon original de 1998 trata-se mesmo do seu pai. Também esta irónica semi-veracidade dessas tais supostas mentiras, a inerente interpenetração identitária entre níveis dimensionais, afastam a longa-metragem de dualismos rígidos.

<sup>173</sup> Para baralhar as contas, porém, Jane conhecia e está casada com o contemporâneo David, a versão de 2024 de Douglas Hall.

<sup>174</sup> Douglas, ainda só suspeito do seu estatuto ontológico e alheio à ideia de alguém “incorporar” alguém no simulacro (de 1998) onde também ele está, acaba por tomar Natacha como simples sócia da Jane que conhecera e pela qual se apaixonara há pouco tempo.

“Por isso suponho que a minha ficção vai ser texto-processada por associação, embora eu mesmo não me vá tornar num *green-screener*.” (John Barth *apud* KIRSCHENBAUM, 2016: 28).

Ora, esta correspondência encontra paralelo na tendência crescente para filmes-puzzle, não-lineares ou com narradores não confiáveis - *The Usual Suspects* (Bryan Singer; 1995), *Memento* (Christopher Nolan; 2000) ou *Mulholland Dr.* constituem exemplos paradigmáticos - que, sem lidarem superficial e narrativamente com a escalada do digital, reflectem as propriedades mais manipulativas dessa ontologia.

Dito isto, de acordo com o relato do teórico Matthew Kirschenbaum, Barth tornou-se de facto num *green-screener*, “banhado nesse brilho monocromático” (KIRSCHENBAUM, 2016: 28), como demonstram os manuscritos de *The Last Voyage of Somebody the Sailor* (1991) (28) ou a “integração da poética da electrónica” (*ibidem*) na diegese de *Coming Soon!!!: A Narrative* (2001) (*ibidem*). Assim, numa ânsia experimentalista, acabou por se adentrar numa história em que vários autores *sci-fi*, nomeadamente *cyberpunks*, foram pioneiros - salienta-se Bruce Sterling, com o romance *Schismatrix* (1985) a ser concebido através do computador<sup>175</sup>. Numa analogia hiperbólica com o caso de John Barth, as diegeses tecnofóbicas de *The Matrix* e *The Thirteenth Floor* partem da promessa de não ceder à computadorização, divinizando-a, porém, pela produção e pelo enredo. Começando por analisar sequências de transição dimensional nos dois filmes, as implicações do processador de texto e a reconfiguração nostálgica do seu imaginário serão elementos a ter em conta<sup>176</sup>.

Logo ao início da obra dos Wachowski, uma variação da introdução icónica dos estúdios *Warner Bros.* (que principia com armazéns remiiscentes de fábricas) inclui a fita enquanto produto artístico dentro da própria “Matrix”, como que prenunciando e confirmando auto-conscientemente a célebre afirmação crítica de Baudrillard abordada no capítulo 3 - «*The Matrix* é seguramente o tipo de filme sobre a “Matrix” que a “Matrix” teria sido capaz de produzir.»<sup>177</sup>. Mais do que isso, o símbolo da companhia a verde conjugado com as nuvens

---

<sup>175</sup> Curiosamente, apesar das suas marcantes descrições de um ciberespaço e do paralelo inevitável com o mundo dos computadores, o já aludido *Neuromancer* foi escrito por intermédio de uma máquina de escrever (e logo manual!). Mas, como que se aproximando do argumento de Hugh Kenner, William Gibson respirava o ar dos jogadores imobilizados e imersos em frente das máquinas de jogos *arcade*; da influência disso nos efeitos especiais estruturantes e no néon diegético do filme *Tron*; do persecutório e conspirativo tom *noir* actualizado para os perigos anónimos das novas tecnologias no futuro próximo de *Blade Runner* (Ridley Scott; 1982); da multiplicação inicial dos computadores pessoais; da possível convergência de todos esses ecrãs num aí interior universo comum, em rede (114); da literatura que começava a ser escrita num processador de texto!

<sup>176</sup> Procuo escavar um assunto já identificado mas pouco minuciado. O investigador Philipp Schmerheim, por exemplo, apontou: “Following their aesthetic logics, *The Matrix* as well as *The Thirteenth Floor* display program codes in green colour, as strings of green letters (*The Matrix*) or vectors of green lines that sketch the structure of the textures the simulation environment is made of (*The Thirteenth Floor*). This again shows how the films rely on established filmic and cultural metacodes. In the 1980s, the first computers on the market, such as the Amstrad CPC or the first IBM PC 5151, displayed on-screen command lines as green letters on black background.” (SCHMERHEIM, 2013: 219).

<sup>177</sup> Vide página 49 desta dissertação. O que acontece, julgo, é que o filme é auto-crítico, assenta nesse problema ético para sobre ele provocar reflexão.

cinzentas aponta para uma desconstrução do falso dualismo real/virtual e de uma rígida cisão entre actual e virtual, situando o filme num espaço intersticial.

Como um televisor cujo visionamento é vítima de interferência, a imagem surge trémula, fragmentada e hipermediática<sup>178</sup>. A propagação do verde doente, do vírus pandémico que, qual *alien* estereotipado, subjogou a humanidade, continua no seguinte selo produtivo: *Village Roadshow Pictures*. Aqui, o fundo negro (o normal da produtora) em articulação com a novidade esverdeada concretiza um monitor CRT. Antes disso, no surgimento do mesmo, a “proximidade da câmara” deixa entrever uma série de “favos de mel” (que os seres humanos constituem para a hierarquia superior das “Máquinas”) dessa cor no todo maior da letra V, sugerindo uma pixelização.

Ainda, um movimento diagonal figura brevemente as hélices de um helicóptero, a capacidade de vigilância e a maleabilidade de movimentos do próprio programa. Numa espécie de regresso de *zoom*, captamos o tradicional “V” no negrito de seis linhas<sup>179</sup>, indicando-se a narrativa *mise en abyme* por vir. A palavra “Roadshow”, que significa “uma série de espectáculos ou eventos que tomam lugar em diferentes sítios por um país fora”<sup>180</sup>, ganha aqui a carga simbólica de um *road movie* virtual, uma viagem por entranhas gráficas que desvela o substrato material dos simulacros e do próprio filme (algo semelhante ao que sucede no décimo terceiro andar de *The Thirteenth Floor*).

Cortando rumo ao próximo plano, somos introduzidos ao código da “Matrix” [Fig. 31] e salta desde logo à vista uma reconfiguração dos processadores de texto de fósforo verde, um *retro* futurista em que o código binário de zeros e uns foi suplantado por um ainda mais potente, hiper-propício a um universo em sempiterna actualização e expansão. Nesse sentido, entre os caracteres que caem pelo ecrã numa chuva digital<sup>181</sup> e se substituem infinitamente uns aos outros, passamos por algarismos árabes (do 0 ao 9) e pelo silabário japonês *katakana*. Segundo o investigador Richard Donovan, extradiegeticamente este último é de uso recorrente para palavras adoptadas de línguas estrangeiras (DONOVAN, 2003), algo que se coaduna com a obsessão de remistura temático-estilística na fita - quiçá o silabário e essa obstinação também representem uma estratégia das “Máquinas”, um estudo de globalização a “hipotesizar” todas as formas subversivas em que a cultura humana se pode re-imaginar.

Donovan, de novo, levanta a suspeita de que as “Máquinas” se terão deslocado das limitações típicas de línguas ocidentais (*ibidem*) e optado pelo *katakana*, pela inerente potencialidade

---

<sup>178</sup> A obra *Magnet TV* (1965), de Nam June Paik, demonstra bem a natureza electromagnética da imagem televisiva: <http://www.medienkunstnetz.de/works/magnet-tv/>. (Acedido a 11 de Agosto de 2017.)

<sup>179</sup> Duas observações: ao caracterizar o “V” de “tradicional”, quero dizer que, exceptuando alterações cromáticas para o filme, o grafismo é o normal da produtora; escrevo negrito no sentido de um traço mais grosso, não de uma coloração negra no interior desse “V” (a verde e branco).

<sup>180</sup> Via *Cambridge Dictionary*: <http://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/roadshow>. (Acedido a 11 de Agosto de 2017.)

<sup>181</sup> No subcapítulo 5.4. retorno a esta imagem de marca da saga *The Matrix* com base nos seus antecedentes fílmicos, no *cyberpunk* e atinentes questões políticas.

expressiva de escrever na vertical ou na horizontal. Podemos aqui estabelecer um paralelo com a história do processador de texto, através da simples possibilidade de “cortar, copiar, colar” que os computadores vêm oferecer em oposição à linearidade inapagável (poucas possuíam fita branca correctora) das máquinas de escrever. Noutra espectro, o facto de a “Matrix”, némesis dos seres humanos, se arquitectar em código, no preto e no verde que rememoram computadores como os *Amstrad CPC* (1984), parece simbolizar uma consumação do carácter automático, não-meritório inicialmente atribuído por muitos à literatura criada no processador.

Sob similar prisma, especulando o código, é como se nos tornássemos cifras, dissoluções económicas, reducionismos espectaculares a fazer de humanos que medem e a quem medem a rentabilidade de tudo... ou nada... importa... para a era do “comercialismo corporativo” (*ibidem*). Aliás, na medida em que os caracteres estão invertidos, sugere-se em adenda a ideia de uma imagem-espelho, como se a audiência estivesse a ver a “Matrix” de dentro para fora e ela mesma, alertada para a sua ingénua Disneyland baudrilliana (*ibidem*), participasse numa sequência de transição ontológica.

De seguida, os dígitos dissolvem-se para aparecer o título do filme: *The Matrix*, envolto da típica sombra fluorescente dos *CRT* que é tanto um sintoma de deixarmos um rasto digital em tudo o que fazemos *online* (figurado através de uma espécie de persistência retiniana) quanto um fumo anestésico a tentar escondê-lo num borrão indefinido. O modo como os caracteres, em aproximação, desaparecem um a um num ruído electrónico rápido e breve expressa a concomitância entre escrita e edição possibilitada pelos processadores de texto. Nada está nunca completo, fechado, perfeito, razão pela qual a própria “Matrix” é um programa com várias edições, recorrentes *Y2Ks*. Terminada a tensão musical proveniente da banda sonora desde o primeiro segundo, passamos para um plano escuro habitado por um só ponto: como num poema de Michael O’Neill de 1987, “o cursor pisca os seus convites sem fim” (Michael O’Neill *apud* MORAN, 2015), “segredos verdes conspiram contra um fundo negro” (*ibidem*) - são os rebeldes camuflados no adversário, a minar o sistema a partir de dentro. A valer, duas personagens da trupe de Morpheus chamam-se nada mais nada menos que Mouse e Link, dois componentes banais do universo informático da “realidade real”.

Enquanto o cursor se ouve intermitente conforme o batimento cardíaco de um ser humano anónimo ligado às “máquinas” - denotativa e conotativamente - numa árdua sobrevivência, chega um toque telefónico. Cypher em 2199 e Trinity em 1999, ambos “Redpills” liderados por Morpheus, comunicam sobre um hipotético “The One”, mas interessa-nos sobretudo a continuação da chuva digital como cenário dessa chamada, a corporeidade de um fenómeno virtual. Com efeito, insinua-se ao longo do filme, as linhas de telefone fixo são um constituinte (não só um simulacro) da infra-estrutura da “Matrix”, permitindo aos humanos

emancipados e infiltrados voltar até 2199 (quais dados “softwarizados”) com a ajuda de um operador externo<sup>182</sup>.

Na cena em estudo persiste o breve diálogo, agora relacionado com a segurança da linha, à medida que se focam números em específico e se apreende uma nova pixelização. Apesar de o efeito especial *warping* aparentar dissolvê-los, na realidade adentramo-nos neles (também materiais, tridimensionais), rumo a um túnel/*vortex* viajado em frente pelo zero central [Fig. 32] - a «“navegação” como uma brecha na sucessão normativa da “narração”.» (STEWART, 2007: 136). Esse fluxo multidireccional (de acesso randômico) é condição fundamental na digitalidade, e visualizamo-lo até que um fundo negro absoluto entretanto alcançado resulta na lente circular de uma lanterna centrada no ecrã, quase estabelecendo uma sobreposição entre a geometria do código e o objecto (já invisivelmente) codificado.

No que concerne à abertura de *The Thirteenth Floor*, três *zeppelins*, um avião arcaico e a coloração sépia normais da produtora fílmica *Centropolis Entertainment* imiscuem-se (talvez) involuntariamente na narrativa, porquanto os primeiros planos diegéticos se situam numa Los Angeles de 1937 tingida pela mesma cor nostálgica e retrospectiva. É sintomático que Hannon “Fuller wanted to start by recreating the era of his youth” (quase velho na horizontal, mitifica “a *sci-fi* cibernética no ponteiro possível”<sup>183</sup>). Como em *The Matrix*, o próprio filme enquanto produção artística se inscreve na realidade virtual.

Do plano (de pormenor) inaugural da cena inaugural, chama a atenção uma caneta antiga a ser banhada em tinta e a câmara a navegar lateralmente até focar as mãos de Hannon Fuller, a folha onde escreve uma carta (ouvimos em concomitância o seu monólogo interior, a ausência de um *feedback* maquínico). À semelhança da tecnologia mecânica da fita dos Wachowski, a escrita manual surge como resistência (neste documento secreto, destinado a Douglas Hall, revela a verdadeira natureza do mundo de 1998) irónica à digitalidade, devido aos efeitos especiais usados na criação de *The Thirteenth Floor* e ao estatuto diegético quer de 1937 quer do pré-terceiro milénio. A tal propósito, recuperando Kirschenbaum, há que compreender o processo de redacção numa teia tecnológica que ultrapassa o instrumento usado e envolve meios de distribuição ou publicação (KIRSCHENBAUM, 2016: 29-30): assim, nos tempos que correm, mesmo não escrevendo via processador, dificilmente se exclui qualquer mediação digital.

Posto isto, saltemos agora para os monitores *CRT*, para as sequências de transição neles baseadas atentando numa delas. Sabendo que Fuller deixou uma mensagem no sistema, Hall encaminha-se para o âmago do décimo terceiro andar. Um plano nocturno com as luzes da cidade reflectidas nas paredes envidraçadas do prédio prenuncia os ecrãs por vir - noutras palavras, os fundos negros povoados por cores claras como o verde fluorescente. Tal

---

<sup>182</sup> Alguém que (Tank, por exemplo), a partir do deserto do real, monitorize o código, avise os “Redpills” de mudanças a ele efectuadas e os guie rumo à saída de um telefone ou de uma cabine telefónica.

<sup>183</sup> Vide página 21 desta dissertação.

continuidade é marcada na montagem através de um fundido-encadeado em *travelling* que nos transporta para o interior, pela primeira imagem de inespecíficas torres electrónicas com luzes esverdeadas e rectangulares<sup>184</sup>. Desta forma, os arranha-céus lá fora persistem lá dentro, num escritório em que há precisamente uma cidade dentro de uma cidade.

Hall está sentado ao computador e avistam-se três ecrãs com fundos onde predomina o preto, culminando o *travelling* num pilar negro que nos envia elipticamente para um foco no ecrã do protagonista: um indício da capacidade de teletransporte intermediada em parte pelos monitores. Em sintonia com o tom nostálgico (se 1937 é uma recriação do tempo de infância de Hannon, talvez 1998 seja o mesmo para o David de 2024), Douglas digita e os caracteres verdes, mitificados pelos monitores *CRT*, antecipam-se a outros cromatismos<sup>185</sup>: “Access denied; OS:> Access Files: Fuller”. Estas últimas três palavras surgem a azul [Fig. 33], a cor com que a do costume se mistura na fotografia e ambiência exteriores de 1998.

Ora, pensando na técnica de efeito especial *chroma key* (também conhecida por *green screen* e abordada no capítulo 3 a propósito de *The Matrix*), sabemos que a mesma assenta mormente num pano de fundo azul ou verde, por serem cores (mais a segunda) fáceis de evitar na pele, no rosto ou em roupagem humanas. A valer, a tecnologia em causa consiste no anulamento do cromatismo utilizado no *background* de modo a que eventuais actores à frente, sem que partes deles sejam seleccionadas para remoção, aparentem pertencer ao cenário digitalmente gerado que substituirá a velha cor. Apesar do 1998 do filme realizado por Josef Rusnak não se basear em *chroma key*, a coloração azulada/esverdeada predominante na fotografia, em retrospectiva, funciona como revelação da materialidade do meio, do simulacro (uma cena a analisar na conclusão deste 4.1. sustenta o argumento). Comparando, em *The Matrix* existe a ironia de o suposto real de 2199, concebido a partir do anulamento do verde, ser, a nível diegético, banhado de azul, a cor do comprimido escolhido pelos que preferem a ignorância, a ilusão, a segurança.

Há, ainda assim, um ponto de contacto possível entre os dois casos. Tal como em *The Thirteenth Floor* o sépia de 1937 é tomado enquanto defeito do simulacro - “Colorization needs work, but the units don’t notice.”<sup>186</sup> -, no *blockbuster* “irmão” as declarações de David Thomson, coordenador do *chroma key* nas sequelas, não têm de ser conclusivas: «Na “Matrix” todos os cenários têm uma tintura verde, por isso vão filmar tudo o que nesse mundo

---

<sup>184</sup> Alguns segundos depois, parecem clarificar-se enquanto torres de processamento e painéis de controlo.

<sup>185</sup> Articulando com a “realidade real”, embora em 1998 este tipo de monitores já tivesse caído em desuso, sabemos que a nostalgia, sobremaneira a de uma época pueril, é propícia a enfiamentos e a confusões temporais. É verosímil que um David nascido no fecho da década de 80 pudesse, em 2024, lembrar os monocromáticos *CRT* (do negro colonizado a verde) como representativos dos seus cerca de 10 anos em 1998.

<sup>186</sup> Investiga-se o tema sob um ângulo histórico-cinematográfico em 5.4.

precisa de *screens* com *blue screen*. E vice-versa no mundo real [...]» (David Thomson *apud* REDPILL, 2002)<sup>187</sup>.

Isto é, contrariando Thomson, no âmbito da incerteza ontológica de cada dimensão diegética, torna-se pertinente aventar que o matiz verde da “Matrix” tenha sido antes uma decisão de última hora motivada pelo derramamento de um *green screen* de fundo nas personagens (idem para o azul de 2199). Os criadores tentariam assim, pela propagação de um verde atmosférico à totalidade do cenário, ocultar as baínhas de uma deficiente fusão entre *CGI* e *live-action*. De qualquer modo, o sépia clamoroso e retrospectivo de 1937 (*versus* um verde contido e intemporal) expressa o paradoxo de um programa tecnologicamente inferior ao de *The Matrix* (onde, aliás, a simulação assenta numa metrópole à qual ninguém avista um fim horizontal ou vertical) se assumir tão ou mais invisível para as próprias unidades que o habitam.

Retomando a análise da sequência, o colega informático Jason Whitney entra no escritório (abundam, no plano em que este surge, ecrãs de fundo branco conferidores de contemporaneidade ao lugar) e ajuda Hall a investigar os ficheiros de Fuller. Já sentado, numa espécie de *Amstrad* actualizado, Whitney digita rapidamente e os caracteres azuis e verdes aparecem a esse ritmo que não é o dos bem mais lentos processadores de texto da década de 80. Seja como for, ao invés de *The Matrix*, há uma ênfase numa representação mais realista no código avistado (termos supra-citados como “OS:>” ou “Accessing Data” são proeminentes e não secundários).

Até ao momento em que Hall afirma “Maybe he wanted me to go in.” e Whitney conclui “I’ll set it for an hour.”, a cena aborda a simulação como algo que não “sinaliza a sua diferença da realidade” (TRIFONOVA, 2004), porque “a melhor maneira de representar uma simulação é representando-a exactamente da mesma forma que se representa o real” (*ibidem*). Para melhor entender essa lógica de imediácia referente à Los Angeles de 1998, importa notar que “se os efeitos especiais são uma forma de simulação (na medida em que procuram criar uma imagem realística de algo que não existe), o uso de tal simulação na representação de uma realidade simulada - a representação da simulação por meio da simulação - estará condenado a ficar aquém do objecto de representação”<sup>188</sup> (*ibidem*).

---

<sup>187</sup> Tendo em conta que o primeiro *The Matrix* alinha em igual distinção cromática, a aplicação inespecífica e anacrónica que faço desta frase (dita por alguém que não exerceu as ditas funções na longa-metragem de 1999) é irrelevante. Noutro âmbito, entenda-se *chroma key* pelo primeiro “screen” das declarações citadas.

<sup>188</sup> O argumento da autora levanta problemas porque, sendo o computador uma máquina simulatória, poder-se-ia argumentar que todas as imagens geradas digitalmente são simulações. Mas o cinema digital *per se* não está obrigatoriamente condicionado no grau de realismo e, sendo assim, assume-se que a formulação de Trifonova se dirige apenas a efeitos especiais hipermediáticos, quer por grafismos ultrapassados, quer por uma eventual espectacularidade não-crível. Tudo isto numa perspectiva apologista do hiper-realismo não milenar (*à la Before Sunset* - vide conclusão do capítulo 3), de aproximar ao máximo o ecrã à “realidade real”. Mesmo nesse caso, porém, as ideias de realismo e simulação não deixam de ser contingentes e convenções culturais/tecnológicas. Por conseguinte, o “exibicionismo técnico” de uma obra como *The Matrix* pode ser apreendido enquanto representação mais realista e verosímil de uma simulação do que o “contimento” de *eXistenZ*.

Persistindo nessa linha de raciocínio, a interface que conecta as dimensões no filme de Rusnak é invariavelmente mais verosímil do que a dos Wachowski, está meio passo mais dentro do primeiro quanto aos elementos do binómio familiarização/desfamiliarização caracterizante da “slipstream fiction” (Bruce Sterling *apud* HAYLES, 2004: 1). Esta corrente, na qual poderíamos embutir os trabalhos do hiper-real(ismo) milenar em diferentes graus, define-se justamente pela mescla entre o mais puro ordinário da vida quotidiana no momento presente e o extraordinário da ficção científica, como se se aproximasse de uma geração em que o ciborgue, naturalizado, já só é apreendido enquanto humano.

Assim, pela tendência realista, o escritório de *The Thirteenth Floor* onde se instala a simulação e onde se dá a transição inter-realidades está repleto de computadores, servidores semelhantes aos que conhecemos fora da diegese. Por outro lado, em *The Matrix*, o programa que intitula o filme assenta na infra-estrutura mais fantasiosa de mil torres holocáusticas (habitadas por humanos a habitar placentas) e os rebeldes emancipados conectam-se ao virtual através de um *retro* futurista, de tecnologia ultra-mecânica que “antecipou” o digital (num paradoxal “passado” alternativo localizado em 2199).

Idêntico pendor realista se verifica durante os preparativos para Hall entrar no sistema informático, através de breves focos num teclado de computador, na tecla “enter”. Ainda, destacam-se o atentar da câmara nos banais sapatos descalçados a simbolizar a ausência, o desvanecimento do protagonista pelo simulacro adentro. Apesar de *The Matrix* repetir o já abordado paralelo com exames médicos ao deitar as personagens em sofás reclinados de modo a ligá-las aos programas virtuais, numerosas particularidades desnaturalizam esses instantes<sup>189</sup>. Fazem-no os pedais enferrujados a algemarem aí os “Redpills”, o emaranhado de cabos eléctricos como vísceras de insectos, as roupas esfarrapadas de tom ritualista vestidas pelos tripulantes da nave *Nebuchadnezzar* ou as nucas perfuradas que necessitam de penetração mecânica...

De qualquer modo, inclusive em *The Thirteenth Floor*, falamos em grande parte de um realismo cinematográfico, baseado nas muitas representações das VR ao longo da história do meio, não fossem as realidades virtuais vistas, amiúde, como “uma teleologia do cinema - uma progressiva realização tecnológica do poder ilusionista do cinema” (LISTER, 2009: 133). Aliás, tanto o estabelecimento do *suspense* de uma contagem decrescente (um limite para a estadia no programa) como o auge tensional repentino de uma banda sonora genérica confirmam esse esquema “cine-realista”.

Sendo mais exacto, o cinema e as realidades virtuais constroem remediações um do outro - o primeiro “desenvolveu e disseminou imagens, ideias e sonhos” (133) do segundo, o segundo adoptou a “sedução” (*ibidem*) e a “imersividade” (*ibidem*) do primeiro. Quando Hall se deita na máquina da simulação e as luzes do escritório perdem intensidade - como numa sala de

---

<sup>189</sup> Prenunciando o ponto 5.4., como que sugerindo uma contaminação entre os universos *cyberpunk* e *steampunk*.

cinema - para dar lugar a linhas de laser verde fluorescente, deparamo-nos com um exemplo dessa interpenetração. Em encadeamento, até o ruído desses lasers (em surgimento sonoro na cena) constitui uma convenção da história do meio cinematográfico (e da dos videogames), iterando-se aqui pela milésima vez o uso do sintetizador para um som rápido, qual disparo - talvez o remoto *Star Wars: Episode IV - A New Hope* (George Lucas; 1977) equivalha ao caso mais antigo mais óbvio.

Voltando ao processador de texto, uma voz feminina automática, desencarnada, a dizer “120 minutes. Engage timer.” enquanto a “viagem” de Douglas se aproxima, não é somente uma remediação da assistência tipicamente oferecida por mulheres, às quais era atribuído um tom amigável e carinhoso - recorde-se a sua dominância enquanto telefonistas desde inícios do século XX ou em sistemas de navegação de aviões desde a Segunda Guerra Mundial (GRIGGS, 2011). Bem para além disso, tal voz, por repetir palavras em aparecimento simultâneo no monitor, sugere o aprimorar de uma relação de espelho entre o autor e uma máquina obediente. A enunciação das palavras escritas (ainda que, em rigor, neste instante fílmico estejamos a lidar com comandos informáticos pré-codificados e não com frases redigidas em directo) pode, portanto, representar uma certa exponenciação da auto-reflexividade, ao ponto de um processo introspectivo (que palavras escolher? Como soarão?) ser ouvido/respondido pela boca de outro interlocutor.

O plano seguinte de um dos ecrãs apresenta a maca (inextricável do processador central do simulacro) que transitará Hall para 1937 em *wireframe*, uma modelação computadorizada e em 3D de objectos físicos. Ora, esta técnica permite uma visualização hiper-geométrica dos mesmos, do modo como os vértices e as arestas que delimitam cada um se conectam. Daí que no filme essa renderização rápida, abstracta, pouco realista e necessitando de baixa capacidade de processamento, se identifique e se reveja no âmago oco dos objectos. Isto é, torna-se possível atravessar a sua solidez e fitar transparentemente de forma transparente a superfície de fundo a que se sobrepõem.

O facto de um fundido-encadeado deslizar em suavidade dessa imagem para o corpo do protagonista [Fig. 34], que, como se não bastasse, é banhado pelas linhas de laser verde reminiscentes do *chroma key* e dos *CRT*, vai ao encontro da definição que a teórica Katherine Hayles tece para “virtualidade” na cultura digital: a “percepção que os objectos materiais são interpenetrados por padrões de informação” (Katherine Hayles *apud* LISTER, 2009: 125). Como reforço desse paralelo, observamos Hall envolto por “desenhos” geométricos: desde os tais fios de laser rectangulares; ao formato semelhante da própria maca; às paredes de mosaicos da máquina que lembram *pixels*; à sub-divisão em triângulos destes últimos, resultante de um volume superficial irregular; até às aberturas circulares no tecto, quiçá destinadas à fácil respiração dos indivíduos.

Também sobre o momento de *wireframing*, é sugestivo do *status quo* ontológico de 1998 que a máquina do simulacro seja delineada por verde e que o fundo negro seja quadriculado por

arestas azuis, porquanto estas se afirmam as cores icônicas do *chroma key* e da recorrente exterioridade nocturna dessa Los Angeles pré-terceiro milénio.

Ademais, três termos tecnológicos presentes no monitor sugerem mais relações com o processador de texto e com a tensão imediácia/hipermediácia do simulacro. “Viral Protection: On” pode significar o sempiterno temor de um vírus que apagasse o progresso feito, o texto já composto; “...Insert Floppy” tanto recapitula o uso de disquetes para guardar o trabalho escrito via PC fora do próprio PC (subjaz a isso uma maior facilidade portátil entre produção e distribuição), como, muito à conta de um viés retrospectivo, levanta o paradoxo de um simulacro informático complexíssimo, exigindo grande poder e memória computacionais, se combinar com um sistema de armazenamento tão frágil; “Configuratioin Settings: Maximum Resolution.”<sup>190</sup> informa-nos acerca da execução do programa no máximo das suas capacidades, mas o erro ortográfico provavelmente involuntário logo no primeiro vocábulo sabe a ridicularização das mesmas, desacredita-lhes a potência, quiçá sintonizando-se com o facto secreto de 1937 ser uma simulação dentro de um 1998 previamente simulado.

Em última instância, o plano incidente no *wireframe*, tendo em mente a abertura do filme focada na redacção da carta e a antecedência ontológica de 1998 face a 1937, pode aproximar a maleabilidade do processador de texto à escrita manual, dado que o novo aparato técnico “simplesmente retornou o autor a navegabilidade fácil de escrever com caneta e papel” (MORAN, 2015). Tudo isto em contraste com a “linearidade frustrante da máquina de escrever” (*ibidem*), com a qual, hiperbolizando, só se podia “pensar na próxima frase” (*ibidem*) e não avistar o todo, deslizar pelo documento informático tal como se folheia um caderno (*ibidem*).

Oscilando de novo para a novidade verídica do processador, enquadramentos sucessivos do monitor mostram-nos uma foto facial do *user* Douglas Hall a ser coberta por *wireframe* verde e outra do *program link* John Ferguson invadida por igual tecnologia em azul. O autómato feminino informa aquando da primeira “Preparing user for download into simulation.”, prossegue aquando da segunda “Program link ready for download.” e pouco depois culminamos numa espécie de plano-síntese: ambos os nomes, ambas as fotos lado a lado, já no mesmo verde de uma fusão anunciada. Aí, setas intermitentes a apontar “Consciousness Transferring” do cérebro em *wireframe* de Hall rumo ao de Ferguson concretizam mais plenamente a relatada “relação de espelho entre o autor e uma máquina obediente”<sup>191</sup>. Ao citar o artigo do *The Guardian* sobre o advento do *Amstrad* e companhia, ao metacitar o investigador literário Zachary Leader, apreendemos que o processador de texto «criou uma sensação de diálogo com uma audiência, porquanto os ecrãs “se assemelhavam a faces

---

<sup>190</sup> O segundo “s” de “Settings” e os “:” subsequentes são cortados pelo enquadramento, mas tendo em conta a semelhança dos demais termos avistados, parece seguro “completar” essa formulação técnica com esses dois caracteres.

<sup>191</sup> Vide página 94 desta dissertação.

humanas” e “eram mais responsivos e animados do que páginas manuscritas ou dactilografadas”.» (Zachary Leader *apud* MORAN, 2015).

Em suma, tal plano final do monitor quase leva e representa isso à letra, coloca a cabeça de um duplo de Douglas Hall a partilhar com a deste o ecrã. John Ferguson é tanto um reflexo retórico para dar respostas e consciencialização que o protagonista de 1998 terá de o encarnar para as obter. Irá, inclusive, habitar o monitor humano, o 1937 do *alter ego*, a sua (co-)criação a três dimensões, em busca de algo algures: uma carta de Hannon Fuller que lhe devolverá a réplica procurada no pré-terceiro milénio, no próprio acto de escrita: o também simulacro de 1998.

Perto do fim da cena, a viagem da “câmara” acelerada por uma (quase) recta no interior de um *vortex* paraleliza o momento inicial de *The Matrix*, quando aí, recorde-se, nos adentramos nas entranhas gráficas do código, pelo túnel que nos desloca até à lanterna de um polícia, até ao simulacro. Desta feita, a imaginação de um certo ciberespaço na obra de Rusnak é notoriamente mais fantasiosa<sup>192</sup>, na senda de *Dark City*, onde o visitamos durante a própria transição de um episódio de *tuning*, “adentro de um dos azuis olhos obstinados de Mr. Book”<sup>193</sup> que desnuda o substrato material “orgânico e parasita”<sup>194</sup> dos “The Strangers”, da cidade.

Com efeito, em vez de, à *la The Matrix*, tentar uma impossível abordagem literal de um lugar sem equivalente real, *The Thirteenth Floor* oculta neste instante a digitalidade, as costuras materiais através de uma irónica inferior elaboração dos efeitos especiais. Essa complexificação menor e respectiva invisibilidade maior assentam então “num acesso mágico” (STEWART, 2007: 143), visto que um suspiro sobressaltado de Hall mergulhado no laser verde antecede um “zoom cósmico” (143), uma “espécie de *vortex* ou buraco da minhoca como um relâmpago a penetrar o próprio olho e a visão” (*ibidem*) [Fig. 35]. Concluído o túnel azul supersónico, “uma rápida troca de campo-contracampo” (*ibidem*) entre o herói e uma velha anónima é suficiente para apagar a tessitura do virtual, os resquícios de raios nas órbitas do Douglas Hall feito John Ferguson, um bancário de 1937 num *guichet*.

Saltemos em tom de remate para duas cenas climáticas dos dois filmes em comparação, para planos reveladores e transfronteiriços como se entre um mundo e um outro. Começando pelo confronto decisivo de *The Matrix*: Neo, depois de perecer efemeramente ao ser baleado por um “Agent” dentro do programa-mãe, ressuscita em virtude de um beijo da companheira rebelde Trinity em 2199. De belo adormecido a “The One”, o herói supera o simulacro por mera intuição e numa experiência (amorosa) transcendental torna-se no único ser humano

---

<sup>192</sup> Mais fantasiosa num âmbito de realismo cinematográfico, pois como digo no parágrafo seguinte estamos a ser confrontados pela representação de um (ciber)espaço sem equivalência na realidade, por algo inexistente à visibilidade do olho humano.

<sup>193</sup> Vide página 30 desta dissertação.

<sup>194</sup> Vide nota 193.

capaz de desvelar o código dentro da própria “Matrix”. Desafia assim os adversários: corpos, objectos e fronteiras reduzidas a silhuetas ocupadas pela verde chuva digital. É sintomático que, telecineticamente, comece por parar balas disparadas contra si; que seja louvado por uma ambiência eclesiástica na banda sonora; que seja filmado central, grande, poderoso, com o seu tronco e face fitados de frente. Ainda mais na dianteira, proeminência pela perspectiva, está uma mão direita aberta de um braço levantado em noventa graus: o membro de deus 2.0<sup>195</sup>.

Já em *The Thirteenth Floor*, Douglas toma conhecimento mínimo do conteúdo epistolar deixado por Hannon em 1937 - «The world’s a sham. [...] That stuff about going to “the ends of the Earth”. [...] I did exactly what the letter said. I chose a place I’d never go to.» - pela boca de Jerry Ashton, uma personagem emancipada e revoltada com o estatuto virtual do seu mundo<sup>196</sup>. De seguida, regressado a 1998, o protagonista conduz solitário e nocturnamente para longe de Los Angeles até parar num caminho velho, sair do carro num espanto cósmico. Em detrimento de um dom olímpico a descobri-las, são as próprias limitações do simulacro a falar mais alto: a periferia ainda só em *wireframe* como um videojogo em desenvolvimento ou o horizonte alcançado como uma mera textura em 2D que afinal só nos permite esbarrar nela e apreender a inexistência de algo além dela.

Hall, captado de trás, está no fundo central do enquadramento de um plano muito geral, ou seja, a sua minúscula e rebaixada insignificância é o foco dos acontecimentos. Diante do seu corpo, formas poligonais e vectoriais, contornos verdes, indistinguem um solo e um céu iguais (até no azul escuro da noite). Atravessam-nos “montanhas”, “postes eléctricos”, uma ave em voo a tornar-se “ave” ao alcançar a renderização primária. Só a permanência do seu chilrear explicita um som mais aperfeiçoado e “imediativo” do que a imagem<sup>197</sup>, embora pelo seu movimento contínuo também assimilamos a continuidade do universo no terreno informático rudimentar: não há parede.

De qualquer modo, a representação de um “bug” gráfico de *The Thirteenth Floor* pauta-se por um maior realismo do que a fantasia supra-binária de *The Matrix*, já que o *wireframing* existe extradiegeticamente, é semelhante à sua representação avistada na fita. Além disso, esta modelação 3D caracteriza-se pela necessidade baixa de memória RAM e de potência da CPU. Nessa lógica, aliás, talvez haja mesmo aqui uma coincidência entre as falhas computacionais diegéticas e eventuais dificuldades orçamentais na produção do filme. Importa ainda salientar que o facto de os arredores surgirem tão “hipermediáticos” em relação ao “centro da cidade renderizado num estilo fotorrealista em tempo real, logo precisando de grande poder e memória informáticas” (TIAN, s.d.), também favorece a vocação realista.

---

<sup>195</sup> Vide 5.3., onde classifico Neo como “narcísifo” resgatando esta cena fulcral (para tal classificação).

<sup>196</sup> Ashton trata-se do *program link* de Whitney, da sua versão de 1937. Quanto a outro aspecto, escrevo “conhecimento mínimo”, pois não é o protagonista a ler a carta de forma directa e total, e, sobretudo, porque, quando ouve algum do seu conteúdo, começa por não compreender que Hannon se refere à natureza de 1998: “Why would Fuller write me about the limitations of the simulation? I know the limitations.”

<sup>197</sup> Talvez por o som requerer um processamento mais baixo(?), ser mais barato(?) que a imagem?

E, no entanto, no meio de revelações da materialidade do meio tão gritantes, menos pessoas de 1937 e de 1998 sabem do seu estatuto digitalizado do que rebeldes sabem da “Matrix”. Porventura, a cena de Neo sublinha um acto divino, enquanto a de Hall capta “a invenção constante de *software* (e modificação do existente) nos novos média” (MANOVICH, 2013: 93), o “avant-garde” (93) estrutural ao computador, porquanto este está sempre em “extensão” (*ibidem*) e “redefinição” (*ibidem*). Tal como aquele limiar em arestas... (Tal como o nosso espaço sideral?)

Para lá destas respostas à futurofobia, perante a falta de memória psicológica recuperada pela falta de memória informática a causar *déjà vu*, duas personagens devolvem a coincidência quase estrita entre os dois filmes: “Ignorance is bliss.”, diz a certa altura Hannon Fuller, o multimilionário Deus de *The Thirteenth Floor* (refugiado em 1937); “Ignorance is bliss.”, diz a certa altura Cypher, o rebelde Judas de *The Matrix* (refugiado em 1999). Por outras palavras, num novo anti-*déjà vu* para si personagens desejosas de esquecer os simulacros que é um velho *déjà vu* para nós espectadores e cidadãos do (i)mundo histórico, exprimem a futurofobia como resposta, o segundo elemento de uma falsa disjunção que falta explorar. Agora.

## 5. A Futurofobia como Resposta ou uma Resposta à Futurofobia?

Entrámos na sobrecarga informativa do eterno instante. Neste acelerado cronómetro, não pudemos impedir um “choque futuro” - “demasiada mudança em tão escasso tempo” (TOFFLER, 1970: 12) - e encarnámos o Billy Pilgrim de Kurt Vonnegut. O digital prevê-se no protagonista de *Slaughterhouse-Five* (1969), capaz de viajar no mapa e no relógio depois de abduzido por extraterrestres durante a Segunda Guerra Mundial. A personagem descola-se do tempo e, destituída de livre-arbítrio, ora exerce o cargo de optometrista, ora está enjaulado num jardim zoológico do planeta *Tralfamadore*, ora é internado com stress pós-traumático no fim do conflito armado.

Billy experimenta inúmeros eventos da sua existência numa cronologia randómica, sem querer. Nunca morre e está sempre morto, envelhece e volta a nascer, tendo como única incerteza a ordem pela qual vai vivendo os acontecimentos. Os omnitemporais *tralfamadorians* incutem-lhe o seu pré-determinismo fatalista e, em simultâneo, uma desresponsabilização existencial, na medida em que nada pode mudar - importa sobretudo o foco nos momentos positivos em detrimento dos demais. Nesse sentido, o romance relata um colapso nervoso inextricável do absurdo da guerra - a Segunda Grande, já memória histórica da realidade real, por via de Billy e a do Vietname, contemporânea ao lançamento do livro, através do filho Robert.

Ainda que não sabendo o futuro, a humanidade chega ao fecho do segundo milénio refugiada na mesma ilusão de um presente todo-poderoso: “olá cibernética”. Mas se apatizámos o derrotismo *tralfamadorian* num *carpe diem* de pechisbeque, na intermitência dos mil canais “zapados” hiperactivamente, também aprendemos o telecomando consciente, o controlo interactivo do “play”, “pause”, “rewind” e “fast forward”<sup>198</sup>. No “cinema ciborgue”, essa possibilidade manipuladora dos ecrãs digitais torna “lutável”<sup>199</sup> a inelutável contemplação transacta dos ecrãs fílmicos, o presente pode perseguir o futuro na evidência física do passado: a película. Seguindo tal mote, para melhor compreender o limbo futurofóbico do hiper-real(ismo) milenar, interessa olhar a *mise-en-scène* dos cinco filmes a partir de quatro eixos temáticos cruciais e que se sobrepõem espiralmente uns aos outros<sup>200</sup>.

Porém, antes disso, os dois parágrafos anteriores suscitam uma série de problemas que prenunciam desde logo tal tensão entre “ontem” e “amanhã”. Isto é, introduzem a própria estrutura algo contraditória, os muitos desdobramentos aporéticos das fitas a seguir esmiuçadas enquanto conjunto, razão pela qual volto ao sintomático passado recente desta dissertação. Assim, num primeiro aprofundamento desmistificador, o que está em causa no hiper-real(ismo) milenar é mais a inconstância identitária e da realidade, menos as viagens para o passado ou para o futuro através de máquinas do tempo - iconografia-tipo da *sci-fi* encontrada por exemplo numa das adaptações do romance homónimo de H.G. Wells, *The Time Machine* (George Pal; 1960), ou em *Back To The Future* (Robert Zemeckis; 1985), havendo milhentos outros casos ao longo da história do meio (e da arte no geral).

Em nenhum dos cinco filmes aqui focados há uma alteração efectiva da cronologia, essa mudança assume-se apenas artificial, perceptual (através de simulações e dimensões alternativas), com o intuito de criar confusão nas personagens e nos espectadores. Efectivamente, estas obras distanciam-se também e até do *modus operandi* da mente *tralfamadorian*, pois embora haja uma coincidência entre si pela mutação da percepção temporal, ocorre em simultâneo uma diferença significativa. Em detrimento de uma condição corpórea extraterrestre e definida à nascença, ou induzida no âmago e por rapto na amostra humana Billy, verificam-se construções tecnológicas capazes de criar outros mundos dentro do mundo, pensadas para fins totalitários e emancipatórios. Nessa medida, os filmes em causa superam e divergem ainda da pura fantasia nostálgica, psicológica e individual de *Midnight In Paris* (abordada em tom introdutório no início do capítulo 2).

No livro *Chronophobia: On Time in the Art of the 1960s*, Pamela M. Lee examina uma ansiedade obsessiva face ao relógio, transversal a várias práticas artísticas durante a década inscrita no título - desde o cinema em *slow motion* (e inerente longa duração como teste de

---

<sup>198</sup> “Emerging from a filmic ontology, new relations with space and with time are developing that involve expectations of interactivity and control. (Children at the movies these days want to pause, rewind, or alter the volume of sound - it is unthinkable that they should relinquish their desire to control time before the screen.)” (RODOWICK, 2007: 175).

<sup>199</sup> No sentido de contestável.

<sup>200</sup> Introduzindo alguns assuntos novos e resgatando também temas estudados atrás.

resistência) de Andy Warhol, às esculturas cinéticas (dependentes da movimentação ou da impressão de movimento do espectador e/ou da obra) de Jean Tinguely, ao preciso exemplo de *Slaughterhouse-Five*. A investigadora articula essa época de auge experimentalista com teorias sobre os média (recorde-se Marshall McLuhan), com as promessas e desenvolvimentos tecnológicos de então (como a “aldeia global”, a cibernética ou o computador), traçando o cenário de uma quebra da temporalidade linear na cultura do pós-guerra em muito análoga ao acontecimento “ano 2000”.

Ora, segundo Lee, o tempo “é ao mesmo tempo sintoma e cura” (LEE, 2004: xiii) de um certo temor artístico às novas tecnologias dos anos 60 - na linha do limbo futurofóbico do hiper-real(ismo) milenar -, quando mingua a “Machine Age” (xiii) e cresce a “Information Age” (*ibidem*). Contudo, a partir de algumas das performances baseadas em novos média que a autora rememora, apreendemos desse período uma recuperação satírica da estética metálica característica das vanguardas do início do século XX. De facto, anula-se qualquer balizamento histórico inexorável, qualquer apocalipse rígido do analógico em digital, ocorrendo sobretudo uma remistura de elementos. Em analogia, se nos anos 60 esta leitura menos cindida e dualista do mundo e da história era contracultura, *underground* (daí que só represente a norma na arte da performance, uma prática pouco institucionalizada), durante o pré-terceiro milénio torna-se centripetamente no espírito do tempo, no *mainstream* (enquanto indicativo disso, instala-se em Hollywood)<sup>201</sup>.

Nessa futurofobia precedente enquadrámos Jean Tinguely e o seu *Study for an End of the World, no. 2* (1962), no qual acumulou, ao longo de um deserto do sudoeste estadunidense, 1,5km<sup>2</sup> de televisões, veículos motorizados, latas, sanitas e afins reduzidos a detritos, transportados de um aterro próximo a Las Vegas. Partindo do seu conceito recorrente de uma máquina auto-destrutiva, Tinguely “adornou” os destroços industriais com explosivos preparados para se detonarem à distância (por secções e em momento *x* ou *y*), sendo o evento transmitido pela *NBC*, um canal de TV generalista.

Através desta obra propôs “uma crítica contra o tempo e produção dos espectáculos industriais modernos, assim como contra a domesticação da televisão e das telecomunicações feitas emblemas do estilo de vida da moderna classe média americana” (CHAU, 2017: 52).

---

<sup>201</sup> Como metáfora e materialização disso, interessa notar que a cúpula geodésica que protege o simulacro de *The Truman Show* se situa, na diegese, em pleno Monte Lee, sendo antecedida em míseros metros pelo celeberrimo letreiro de Hollywood - vemo-lo por instantes em grande destaque. Também no virtual 1937 de *The Thirteenth Floor* o observamos, desta feita em pano de fundo e ainda na sua antiga versão: “Hollywoodland” (na “realidade real”, o “land” foi retirado em 1949). Noutro campo, por exemplo, esse movimento centripeto revê-se igualmente nas “[...] repeated claims of the cast and crew of *The Truman Show* that the film was ahead of its time in presenting a reality show scenario [...]” (SCHMERHEIM, 2013: 209), quando o que a fita fez foi introduzir “[...] the basic story pattern to a larger, mainstream audience.” (209). Na verdade, tal ideia provinha de “[...] misleading marketing statements.” (*ibidem*), pois em 1998 já existia um vasto rol de criações artísticas com a mesma premissa de um protagonista feito fantoche dos média - *The Truman Show* constituía apenas mais uma variação, a mais famosa até então. Vide *Skepticism Films: Knowing and Doubting the World in Contemporary Cinema* (*ibidem*) para uma listagem de alguns casos, quer literários, quer televisivos, quer cinematográficos (remontando o mais antigo a 1938).

Mais concretamente, sublinhou a incompatibilidade entre os códigos temporais e os horários da grande maquinaria perante a suposta leveza tecnológica à distância (52): enquanto a destruição foi lenta, dificultada por *glitches* nos explosivos, a transmissão televisiva cortou a noção durativa, acelerou a performance ao editá-la num *best-of*.

Para o que mais nos importa, Tinguely tanto parece temer e adorar o passado como adorar e temer o futuro - por conseguinte o termo “cronofobia”, pela inclusividade, precisa-se em detrimento da parcial “futurofobia”. Com efeito, desaprova a estaticidade (LEE, 2004: 90), o excesso produtivo/consumista de bens materiais na sociedade industrial, demonstrando o lixo massivo para depois o explodir, mas também lamenta a perda do poder contemplativo e a desvitalização do real, pois não há como provocar o mesmo calor, fumo e perigo consequente das explosões nos espectadores de TV. Ademais, aprecia o valor arqueológico desses objectos ao ponto de encontrar beleza numa lixeira, de a coroar com uma “refuncionalização” *post-mortem* e, em concomitância, usufrui do mediatismo televisivo para divulgar a sua arte, e consegue exponenciar o conceito de movimento em que fundou o núcleo da sua obra através da rápida montagem televisiva.

Em igual senda anti-dualista, é sintomático que a própria destruição *in loco* tenha sido “teleoperada” desde uma cabine de controlo (ligada ao lixo através de cabos, fios e botões); que o televisor estivesse simultaneamente presente aí enquanto resíduo pesado e em mil lares enquanto leve transmissor de sons e imagens; que, num ensaio de término do mundo industrial, chovessem (qual devolução) por acidente fragmentos de metal sobre aqueles que acompanharam a performance ao vivo; que estas pessoas saíssem tão ilesas<sup>202</sup> quanto a audiência protegida pelo ecrã distante.

Posto isto, este laboratório de “um fim” (“an end” e não “the end”; “no. 2” porque a versão “no. 1” não bastou<sup>203</sup>) contém “dimensões” múltiplas, mescla ontologias como o hiper-real(ismo) milenar, paraleliza a diegese de *Dark City* - “embora se erga no analógico, na mecânica pesada, corpulenta e pré-nanotecnologia, a cidade do filme expõe acima de tudo a dissimulada imaterialidade do meio digital, desventra-lhe as entranhas sub-reptícias, imbuídas”<sup>204</sup>. *A Study for an End of the World, no. 2* é antes um fim para a bifurcação entre duas eras, tem um fim talvez involuntário de acabar com essa brecha anunciada, porque “não é de esperar que o fim do mundo seja exactamente como foi imaginado” (Jean Tinguely *apud* SUDERBURG, 2000: 140).

Seguindo tal linha de pensamento, parte da revolução cinematográfica e digital anunciada três décadas depois constitui na realidade uma ilusão de progresso, uma falsa disrupção e afinal

---

<sup>202</sup> Tal como nos indica a narração (legendada) deste fragmento de vídeo-reportagem aos “1 minuto e 16 segundos”: [https://www.youtube.com/watch?v=FxbC7kYJ\\_c](https://www.youtube.com/watch?v=FxbC7kYJ_c). (Acedido a 30 de Junho de 2017.)

<sup>203</sup> O primeiro “Study” (de 1961) também consistira numa performance de auto-destruição, mas de menor escala e não exibida na televisão. Para mais detalhes, veja-se *Chronophobia: On Time in the Art of the 1960s* (LEE, 2004: 139-140).

<sup>204</sup> Vide página 30 desta dissertação.

um regresso. Do mesmo modo, sobre *Apocalypse Now*, Baudrillard considera o “sonho barroco de napalm” (BAUDRILLARD, 1991: 78), a bateria de efeitos especiais e o uso espectacular da música de Wagner uma continuação da Guerra do Vietname por outros meios [desde logo pela ironia de imensas florestas e até aldeias vietnamitas terem sido efectivamente queimadas durante a rodagem (77)] [Fig. 36]. Mais além, teoriza que esse conflito bélico não terá existido senão enquanto teste, simulacro, ostentação tecnológica e estratégica de uma potência (chamada Estados Unidos da América).

Ora, isso é passível de nova analogia com personagens, corporações ou máquinas das fitas estudadas e com o facto de simularem viagens no tempo quer para controlarem, quer para se libertarem. Se o Billy de *Slaughterhouse-Five* participou na Segunda Guerra Mundial e o filho Robert integrou anos mais tarde a do Vietname, se *Apocalypse Now* a prolongou e a desvelou, então paira no ar a referida ideia de ilusão de progresso<sup>205</sup> - o hiper-real(ismo) milenar parece estar hiper-consciente do perigoso lugar-comum de não a reconhecer, perspectiva com olhos cépticos o cientismo e visões positivistas da história.

Quando Baudrillard - no seu tom hiperbólico do costume - declara que “o ano 2000 não vai ter lugar” (Jean Baudrillard *apud* TOFFOLETTI, 2007: 37), podemos transpor essa declaração para lá da catástrofe “Y2K” não sucedida, para o seio do cinema digital. Explanando a questão, algumas propostas de Lev Manovich desafiam afirmações superficiais, genéricas e exageradas sobre o “novo” de uma nova ontologia cinematográfica. Não obstante o conjunto de obras escolhidas não se assumir particularmente vanguardista e, logo o melhor demonstrativo das proclamadas inovações, as suas narrativas centradas no “análogo *versus* digital” reflectem sobremaneira essa problemática.

Por exemplo, apesar dos novos média se assumirem interactivos, na medida em que o utilizador pode mudar a ordem ou o conteúdo de um objecto não definido totalmente *a priori*, o conceito em si é vago, tautológico, uma simples condição essencial da era do “graphical user interface” (MANOVICH, 2001: 55). Na realidade, ficando só pelo caso do cinema, desde sempre o espectador necessitou de se “metafocar” no foco maior da tela, preterindo uma personagem a outra também dentro de campo. Ademais, não só recursos tais quais elipses obrigaram a processos de preenchimento mental entre as imagens, como também a complexificação da montagem no cinema soviético dos anos 20 exigiu uma cognição rápida para captar ritmos, associações, dialécticas entre múltiplas imagens distintas (56).

De certa forma, o que os novos média permitem é juntar a uma dimensão interactiva mais psicológica (nunca houve uma estrutura completa e objectivamente existente em dado filme, sempre tivemos de o processar) e individual, uma externalização e uma massificação

---

<sup>205</sup> Também é sugestivo de tal ilusão que Billy, mesmo após a sua própria experiência perturbadora, não tenha a consciência de desencorajar o filho Robert da Guerra do Vietname - um conflito ainda para mais controverso (já o era sobejamente aquando da data de publicação extradiegética do romance), apinhado de militares e civis mortos.

essenciais ao carregar num botão ou clicar num *link*. Aliás, uma porção da inovação encontra-se no objectivar e antecipar do funcionamento mental associativo do ser humano (61), daí que possamos ler uma linha de texto já sublinhada e, mais do que pensar noutra qualquer, partilhar o “cérebro agido” de outrem, clicar e sermos redireccionados para uma frase por nós não definida<sup>206</sup>. Posto isso, a telecinesia diegética em *Dark City* expressa uma ponte entre essas duas tipologias de interactividade, dado que nos é mostrada a sua origem cerebral, interna e privada (através de focos na cabeça das personagens e de raios da testa emanantes) num exterior atmosférico, público, ainda sem interface tecnológica [Fig. 37 e 38].

Noutro espectro, o cinema digital - no qual estes cinco filmes se firmam de forma parcial - leva ironicamente a história contemporânea da prática artística ao hiper-realismo enquanto género pictórico. O facto de a visualização de uma obra como *The Matrix* se assemelhar a um bombardeamento “por imagens e sensações mais aparentadas com viagens em parques de diversões” (NDALIANIS, 2000), de exponenciar uma experiência háptica, vertiginosa e cinestésica, transporta-nos em círculo para trás... Isto é, conotativamente falando, a sequência em que Neo é devolvido à “verdadeira” realidade intradramática, e que principia com a adrenalina de um líquido prateado a invadir-lhe veloz o tubo digestivo, é vivida por ele e captada para nós como uma volta de montanha russa [Fig. 39 e 40], “regressa-nos” até ao século XIX. Com efeito, as características desta nova ontologia cinematográfica conduziram a partir da década de 1990 a espectacularidade e a plasticidade ao trono, revivendo os primórdios do cinema enquanto animação, fantasia, truque de circo, lanterna mágica.

Mas escavando para as profundezas produtivas do que o ecrã não nos diz, e partindo outra vez da investigação de Lev Manovich, este processo explica-se por duas grandes inversões. Enquanto no âmbito do analógico o material filmado ao vivo quase fixava a imagem (o importante era trabalhar a *mise-en-scène in loco*) depois oferecida aos espectadores ou, pelo menos, existia uma distinção clara entre criação e modificação/pós-produção, no digital tal não ocorre (MANOVICH, 2001: 302). A rodagem, seja ou não por película (como nestes cinco filmes “ciborgues”), passa a ser mais um elemento para manipular e misturar através de imagens geradas computacionalmente (302), até através de desenhos pela mão humana logo a seguir digitalizados (304).

Assim, numa evolução repleta de movimentos centrífugos e centrípetos, “nascido da animação, o cinema puxou a animação para a margem para mais tarde se tornar precisamente um caso particular de animação” (302). Se os impulsos vanguardistas e anti-literários de Norman McLaren ou Stan Brakhage (até a câmara chegou a dispensar) na segunda metade do século XX fizeram com que estes trabalhassem “na periferia do cinema comercial não só esteticamente, mas também tecnicamente” (o desenvolvimento técnico da película pouco teve em conta a hipótese artística de a riscar ou pintar) (306), no pré-terceiro milénio o 1950 de

---

<sup>206</sup> Para articular o seu argumento, Manovich recupera um termo filosófico: «Put differently, in what can be read as an updated version of French philosopher Louis Althusser’s concept of “interpellation”, we are asked to mistake the structure of somebody’s else mind for our own.» (*ibidem*).

*The Truman Show* e o 1937 de *The Thirteenth Floor* alcançaram o *mainstream* pela retaguarda. Misturaram narrativas clássicas com o “pincel” fragmentário do computador, metaproduzindo alegorias diegéticas sobre o mesmo tema, rumo à indefinição temporal última de *eXistenZ*. Perante consolas de carne, é caso para perguntar à *mise-en-scène*... isto é futuro ou é passado?<sup>207</sup>

## 5.1. Circular no Relógio de Areia

Com o corpo enquadrado atrás por um arco de ferro em forma de hemiciclo, Dr. Schreber mede um bem audível tiquetaque decrescente até à hora de mudança e recomeço “meia-noite”. Seis meros segundos bastam para três planos de pormenor e assim, na cena inicial, *Dark City* introduz a obsessão com os cortes - um a cada dois segundos em média<sup>208</sup> -, com os relógios e com os círculos. Os créditos seguem-se, sustentados em espirais que giram, na coincidência da produtora denominada *Mystery Clock*.

O círculo como metáfora de eventos que se repetem infinitamente e a espiral enquanto sua irmã geométrica confusa e semi-diferenciadora (que pode apenas resultar numa saída parcial da figura anterior, num certo paralelismo interminável com ela) sucedem-se *ad nauseam*: numa janela destacada no plano, num espelho também notabilizado, num aquário esférico, nas marcas de sangue em mulheres assassinadas, num labirinto para ratos, em impressões digitais, no contorno de raios telepáticos emanantes de testas, numa escadaria em picado ainda por cima auxiliada pelo movimento da câmara, num globo de neve, numa piscina interior e inerente compartimento com estrutura de abóbada, nas investigações de um policial enlouquecido [Fig. 41], num olho “zoomificado” velozmente penetrado como um túnel, num café agitado e na chávena que o abriga, numa (dupla) emulação do “Homem Vitruviano” através de um corpo preso a uma cruz giratória, no pequeno orifício frontal de uma “cinta metálica craniana” que aí avistamos e onde se injectam as seringas contrafeitas, ou na câmara rotativa à volta do protagonista numa cabine telefónica. É essa a ordem presente e imposta no e pelo habitat subterrâneo dos “The Strangers”. Mais do que isso, o próprio “planeta” artificial se delimita num talhe idêntico e John Murdoch pode apenas juntar a água à mistura, às margens da circunferência.

---

<sup>207</sup> O intuito nos tópicos de análise que se seguem (e, no fundo, em toda a dissertação) não é, obviamente, afirmar que o hiper-real(ismo) milenar tem como novidade a mescla de elementos “passados e “futuros”. No fim de contas, “[...] a ficção científica é sempre uma heterocronia, um tempo outro, um desdobramento da realidade, que se situa num horizonte omnitemporal.” (RODRIGUES, 2012: 23). Nessa lógica, apenas proponho uma relação particular e fortíssima entre as duas coordenadas temporais no quinteto cinematográfico em estudo, vinculando a questão ao contexto histórico, político, artístico, etc.

<sup>208</sup> “Has one of the shortest Average shot lengths (ASL) of any modern narrative production at 1.8 seconds. This means there is a cut almost every 2 seconds.”. Vide: <http://www.imdb.com/title/tt0118929/trivia>. (Acedido a 30 de Junho de 2017.)

Algures no filme, confrontado com o sangue espiraliforme num cadáver, o inspector Bumstead resume a lógica: “Round and round she goes. Where she stops? Nobody knows.”<sup>209</sup>. Na mesma linha, vamos ouvindo frases que, para nós, têm carga sarcástica tais quais: “This killer’s been running circles around us thanks to Walenski.” ou “I’ve just been spending time on the subway, riding in circles. Thinking in circles.”. Parece já claro, o universo de *Dark City* está condenado a rodar (a já dita saída que o detective Walenski descobre consiste na morte), mas também a mudar.

Nem mesmo os “The Strangers” conseguem parar o tempo cronológico, somente alteram a sua percepção. Por via da telecinese, de sonos induzidos e de memórias farmacológicas, implementam uma versão viciada do simpático jogo “amigo secreto” e ninguém ousa chegar a ser. Conforme o hotel de letreiro néon intermitente (a simbolizar a fugacidade de qualquer luz alcançada) no qual o herói desperta enquanto hóspede amnésico, tudo se afirma um autocarro para um viajante, um aeroporto para um passageiro num “não-lugar”<sup>210</sup> nocturno reinventado a cada doze horas. Porque o “eterno retorno” do círculo e o progresso sem fecho da espiral se conjugam<sup>211</sup>, o acto messiânico de Murdoch é aprender a permanecer passageiro, a inexorável relatividade da Via Láctea. Como se passasse a saber que o seu mundo nunca o deixará deixar o hotel onde outrora acordou...

*The Thirteenth Floor* ecoa a obstinação com os relógios, neste caso não só analógicos, muitos deles digitais. Estes últimos surgem a propósito de contagens decrescentes de, por norma, cento e vinte minutos [Fig. 42], uma medida de segurança que visa evitar a sobreposição de personalidades entre as supostas pessoa “utilizador” (1998) e personagem “link” (1937) ou até o perecimento de uma delas. Contudo, a mescla de consciências ergue-se desde logo no estudado conceito de *déjà vu* várias vezes experienciado, porquanto o filme se situa na era não-linear do hipermédia<sup>212</sup>, retomando o velho dilema de causalidade: “O que veio antes? O ovo ou a galinha?”

---

<sup>209</sup> A frase foi popularizada no programa de rádio e (a partir de 1948) de televisão *The Original Amateur Hour*, emitido nos EUA entre 1934 e 1970. Tratava-se de um concurso de talentos cuja ordem de participação era determinada pelo girar de uma roda.

<sup>210</sup> Noção tecida pelo antropólogo francês Marc Augé em 1992 e aplicada a espaços paradigmáticos de transitoriedade e carência de significado pessoal, como paragens de autocarros, aeroportos, os próprios transportes públicos, hipermercados, hotéis, etc. Note-se que não se trata de um conceito com uma definição rígida e taxativa, pois esta depende da vivência subjectiva dos entes que frequentam tais espaços - uma estação ferroviária não será um não-lugar para os trabalhadores da mesma.

<sup>211</sup> Prenunciando o subcapítulo 5.4., o final feliz é simulado, não passa de um breve repouso numa etapa do círculo (a espiral limita-se a desenvolver-se à volta de onde já se passou), tal como no paradigmático *film noir* *The Lost Weekend* (Billy Wilder; 1945), em muitas fitas desse género em geral. Sobre esse exemplo, vide “*Film Noir*, um Género Imaginado” (BRANCO, 2011: 327-354), nomeadamente a secção 5.: “Uma Obra Negra”.

<sup>212</sup> “Hypermedia, an extension of the term hypertext, is a nonlinear medium of information that includes graphics, audio, video, plain text and hyperlinks. This designation contrasts with the broader term multimedia, which may include non-interactive linear presentations as well as hypermedia. It is also related to the field of electronic literature. The term was first used in a 1965 article written by Ted Nelson.”. Vide: <https://en.wikipedia.org/wiki/Hypermedia>. (Acedido a 30 de Junho de 2017.)

Quanto à figura do círculo, para além dos relógios de ponteiros, destacam-se dois planos de pormenor que focam o botão do elevador que leva ao décimo terceiro andar, à máquina simulatória que mantém tudo a rodar entre 1937 e 1998... até à possível fuga em espiral de 2024. Ainda nesse nexos simulador rotativo, há que salientar o recorrente “zoom cósmico” (um deles analisado em 4.1.) que nos aventura adentro das vísceras oculares de personagens em viagens inter-realidades. Por sua vez, o *product placement* da marca de tabaco extradramática *Kool*, devido ao logótipo que assemelha os entrelaçados caracteres centrais ao símbolo de infinito, reforça a ideia de um *loop* diegético, de 2024 mais como ponto terceiro de um círculo do que enquanto semi-saída...

Considerando a obra de Cronenberg, com excepção das treze pessoas sentadas em hemiciclo na igreja durante a introdução e a conclusão [Fig. 43], e da tão filmada geometria do orifício “bio-porta” na coluna lombar (que, pela penetração, sustenta a lógica espiraliforme de sucessivas dimensões de videojogo), estes elementos não surgem na cenografia, apesar de abundarem na estrutura narrativa. O que vai sendo apreendido enquanto patamar de simulação culmina sempre em tédio, num círculo vicioso cuja solução passa por aumentar a adrenalina (dificultando a sobrevivência) numa infinita fuga em espiral. Allegra sente-se presa fora do jogo - “Uma gaiola foi à procura de um pássaro.” (KAFKA, 2008: 40) -, da imersão libertadora de vinte minutos parecerem dias e de uma existência humana durar quinhentos anos - “If you stayed your whole life in the game world, you could live to about, I don’t know, 500 years.”.

Em *The Matrix*, a edição rápida e elíptica (sobretudo nos primeiros 35 minutos) reflecte uma emergente sensibilidade de cortar e colar e o *déjà vu* a flexibilidade espaço-tempo do digital. Os relógios cingem-se ao despertador electrónico de Neo e a outro analógico no apartamento de “The Oracle”<sup>213</sup>, mas as referidas geometrias, que surgem também ao nível do esqueleto do filme, são substanciadas em instantes importantes. No que concerne à estruturação, a abertura com o código da “Matrix” como máquina de batimento cardíaco sonora é replicada após outra ascensão *à la* John Murdoch, no começo da voz *over* final do protagonista. Morpheus diz algures “Time is always against us”, porém o efeito *bullet time* desafia a frase, visto que a câmara, voadora, roda à volta da acção quase congelada numa impossibilidade possível. Ainda nessa linha, são múltiplas as rotações por parte da “máquina de filmar”, como por exemplo em torno de um telefone fixo e dos rebeldes nas “cadeiras médicas” onde são imobilizados rumo ao programa das “Máquinas”.

Fisicamente falando, logo a abrir, é o túnel oval por dentro de um “0” no código que transporta a audiência para dentro da “Matrix”, para fora das suas entranhas. Em encadeamento, saímos desse *vortex* e a primeira imagem não numérica que avistamos em todo o filme é a lente circular de uma lanterna. Aliás, mais uma vez no hiper-real(ismo) milenar,

---

<sup>213</sup> Um programa informático senciente que veste a pele de uma mulher negra nos seus sessentas, que ajuda a resistência humana contra as “Máquinas” e que profetiza o reaparecimento de um “The One” capaz de pôr termo à guerra.

vários perímetros encíclicos sustêm essa conexão interdimensional, tais como o umbigo de Neo invadido por um insecto-ciborgue rastreador que lhe provoca uma indistinção entre (meta)realidade e (meta)sonho no seu 1999; o percurso de uma lama semi-prateada (a despertá-lo do simulacro) pela sua boca e que continua pelo tubo digestivo abaixo; o túnel por onde o protagonista desliza ao ser desencarcerado de imensas correntes eléctricas com cabeças arredondadas a perfurarem-lhe a pele e de uma entre mil torres holocáusticas (e circulares!) do programa-mãe; a própria *headjack* dos “Redpills” “na base traseira do crânio penetrada por um cabo mecânico grosso”<sup>214</sup>.

Tentando sintetizar as aparições físicas da figura, chegamos à conclusão que o modo preferido de os criadores a materializarem consiste na incidência proeminente em superfícies reflexivas arredondadas: num espelho de uma mota, na maçaneta (girada) de uma porta, nas duas faces de uma colher “dançada” via telepatia, inúmeras vezes através de óculos. Aí entrevemos corpos distorcidos, consequências sinedóquicas da maleabilidade do lugar onde estão: o 1999 virtual.

Numa dessas ocorrências, num grande plano incidente nos óculos redondos de Morpheus, visualizamos Neo com uma pistola apontada à cabeça num programa de treino [Fig. 44]. A avistada mulher de vestido vermelho era um “Agent” e o facto de nesse preciso momento não vermos quem ameaça o protagonista representa a paranóia da “Matrix”. A fome, o crime, a bomba atómica, os perigos infinitos na tipologia e no autor são reflectidos nos olhos de outro, num simulacro tanto escapista como preparatório. Por um lado, o ensaio é embotado, passível de paralisação e portanto uma futurofobia como resposta. Por outro, o conhecimento da conjura cercante indica uma munição, uma resposta à futurofobia.

Na sátira de Peter Weir, o círculo e/ou as esferas assumem predominância material por intermédio das lentes olho de peixe com que tantos planos nos são apresentados, de uma cancela rotativa, de um pisa-papéis orbicular, de uma porta giratória em que o protagonista dá uma volta de quase 360 graus perseguido pela câmara, de bolas de golfe (Truman exemplifica com uma: “This is us, and all the way around here, Fiji.”), da lua (que, aliás, é só fachada da redonda Sala Lunar) de um cadeado usado num báu, de uma pulseira e suas contas com que a estrela de TV identifica Lauren, de um crachá enfatizado no casaco dela (“How’s it going to end?”), de um retrovisor “a espiar” o herói, deste a girar sobre si no meio da estrada, do plano de detalhe focado num espelho convexo, de um rádio sob a forma de globo terrestre, de um carro em andamento e em picado por um *cul-de-sac* feito rotunda, desse mesmo movimento rotativo filmado a partir do espelho de porta do automóvel, de enquadramentos desde o aparente interior metálico de lentes vigilantes, da imagem do planeta Terra no grafismo de título do programa televisivo, do capacete à astronauta desenhado, via sabonete, pelo herói num espelho de modo a encaixar na sua cabeça reflectidade, ou de uma micro-câmara oculta numa afiadeira em utilização.

---

<sup>214</sup> Vide página 74 desta dissertação.

As figuras semi-circulares e semi-esféricas abarcam inclusive a geometria insular de Seahaven, do seu centro populacional, e a abóbada sobre o imenso cenário do *reality show* [Fig. 45] e adjacente maquete. A conspiração contra a liberdade de Truman ergue-se em grande parte nesta imensa construção de *loops*: “They’re on a loop. They go around the block. They come back. They go around again. They just go round and round. Round and round.”. Daí que a consciencialização de um mundo que gira à sua volta seja uma premissa para chegar à espiral, a uma prisão diferente chamada realidade.

## 5.2. Forças Verticais e Fendas Horizontais

Se a verticalidade (e inerente gravidade) se assume um meio ideal para dramatizar relações de (não-)poder - entre dominantes e dominados -, a horizontalidade representa uma via exímia para proferir (des)continuidades espaço-temporais - entre pessoas, cidades, países, simulacros! As propriedades do cinema digital libertam os criadores de leis da física, algo particularmente substancializado nos universos imaginados da ficção científica, sobretudo no domínio vertical que começo agora por explorar<sup>215</sup>.

Nessa lógica de figuração, *Dark City* abre com um *travelling* descendente que nos guia do cosmos até ao lugar-título repleto de torres, prédios amontoados uns nos outros e ligados por pontes. É revelador da aposta neste eixo que o primeiro confronto entre o herói Murdoch e os “The Strangers” ocorra na alta plataforma que fronteira um letreiro. Tomamos nota do flutuar no ar de um deles e da capacidade telecinética do protagonista, que levarão a um conflito final no céu acima da cidade. Mas o resultado, o seguimento cinematográfico desse encontro número um interessa-nos acima de tudo na medida em que transita num *travelling* ultra-veloz para o subterrâneo, morada dos vilões. O facto de aí viverem e de reconstruírem a cidade a partir de baixo alude à lógica telecapitalista do Estado fantasma, ao mal ocultado até ao osso.

A futurofobia como resposta denota-se nesse esconder interior apesar de tamanho poder, na impressão de constantes “resets temporais” que tentam fabricar durante a pausa de um sono por eles suscitado. Em simultâneo, os “The Strangers”, espécie *alien* em risco de extinção,

---

<sup>215</sup> Isto vai ao encontro do que a investigadora Kristen Whissel aponta: “Following the release of *The Matrix* [...] it is safe to say that CGI technologies have given rise to a new generation of films that make increasing use of the screen’s vertical axis. [...] recent blockbusters deploy a broad range of digital special effects to create composite film bodies that effortlessly defy gravity or tragically succumb to its pull. In keeping with this tendency, these same films create breathtaking imaginary worlds defined by extreme heights and plunging depths whose stark verticality becomes the referential axis of many narrative conflicts.” (WHISSEL, 2006: 23). A autora continua propondo a “[...] digitally enhanced verticality as a mode of cinematic representation designed to exploit to an unprecedented degree the visual pleasures of power and powerlessness. Precisely because verticality automatically implies the intersection of two opposed forces - gravity and the force required to overcome it - it is an ideal technique for visualizing power. Verticality thereby facilitates a rather literal naturalization of culture in which the operation and effects of (social, economic, military) power are mapped onto the laws of space and time.” (23).

respondem à futurofobia no seu esforço de sobrevivência, imortalização. Para tal efeito, após raptarem um conjunto de seres humanos para uma espécie de habitat espacial protegido por um escudo deflector - que representa uma implosão da Terra, o seu achatamento em detrimento dos antigos sonhos intergalácticos da *sci-fi* -, os “Estranhos”, meros parasitas, usam cadáveres humanos para ganharem uma fisicalidade antropomórfica, exploram a telepatia, testam fármacos em humanos e constroem uma cidade experimental. Tudo numa vaga hipótese de compreenderem a individualidade humana, numa parca esperança de esta instigar uma solução que a sua mente-colmeia não vislumbra. Num outro âmbito, os “The Strangers” estão cientes de uma biopolítica arquitectónica e os seus ensaios de falsa ascensão social com pessoas-cobaias materializam-se precisamente em tectos elevados e paredes alargadas - ou seja, apesar dessa tendência se efectivar, e tal como nos indica o *bunker* onde residem, não há um determinismo de alto igual a poderio e de baixo igual a fraqueza. A família Goodwin (analisada em 2.1.) e inerente palácio são meros peões de seres do esgoto...

*The Matrix* também toma partido da nova ontologia cinematográfica, tão cedo como na fuga e salto de Trinity ao longo de terraços na “Matrix”. No que diz respeito a Neo, a sua impotência é enfatizada pelo medo das alturas num mundo-simulação sobrelotado de arranha-céus e vidraças assépticas que nos distanciam do chão. Pertinente que esse temor transpareça no alto de um edifício denominado *Metacortex*, pois necessita de transcender as forças gravíticas para ascender a messias<sup>216</sup>, algo exposto em gradação na sua telecinese, na subida pela corda de um elevador que cai e no imenso voo final. Aí, o herói olha para o céu e a câmara vai-se afastando dele num crescendo de sucessivos planos picados, até o mais elevado dos prédios ser morada de anões. Num enquadramento muito acima de qualquer infra-estrutura humana, na visão onisciente das “Máquinas” o solo culmina reduzido a um labirinto de ratos, a reminiscências de circuitos electrónicos que poderiam indiciar o estatuto da “Matrix”. E então Neo ascende até nós, até à altitude de quem ele crê já não o dominar.

Mesmo em 2199, depois de percorrer um longo túnel horizontal, a nave *Nebuchadnezzar*, dos “Redpills” seguidores de Morpheus, utiliza as profundezas para se esconder do ataque de uma nave insectóide chamada “Sentinel”. De notar também que as “Máquinas” sustentam a sua superioridade face a uma humanidade escravizada num infundável campo de torres eléctricas (com pessoas em vagens) sem limite inferior e superior definíveis... idem para a largura.

Nos demais filmes, sem que haja um proveito específico de efeitos especiais, o eixo vertical mantém-se esclarecedor de relações de controlador/controlado, embora desconstrua esse esclarecimento em concomitância. Assim, em *The Thirteenth Floor*, no seio da Los Angeles de 1998 predominam os mesmos altíssimos prédios com paredes de vidro que avistamos na obra dos Wachowski. Principalmente, o programa da realidade virtual encontra-se na elevação de um décimo terceiro andar, mas se isto começa por simbolizar o poder exercido

---

<sup>216</sup> Quanto ao nome do edifício: «The root of this word is meta-, which according to Webster’s means “going beyond or higher, transcending”, and -cortex, which is “the outer layer (boundary) of gray matter surrounding the brain”. Thus, Metacortex is “transcending the boundaries of the brain”, which is precisely what Neo proceeds to do.». Vide: <http://matrix.wikia.com/wiki/MetaCortex>. (Acedido a 30 de Junho de 2017.)

sobre o 1937, também ajuda a audiência a afastar a hipótese de um nível ontológico superior, dominante: 2024. No contexto da verticalidade, os planos picados sobre o urbanismo do pré-terceiro milênio, que à semelhança do verificado em *The Matrix* trazem “reminiscências de circuitos electrónicos”, são o único motivo visual a sugerir o 1998 enquanto brinquedo existencial de outrem.

Em *The Truman Show*, a Seahaven “pequena” demais para o protagonista é anunciada como nova Grande Muralha da China, publicitada segunda construção humana vista do espaço, o que, a ser mais que uma estratégia de *marketing* auto-elogiosa, contradiz a ideia de pequenez. Assim, um longínquo plano picado tem o efeito reverso de sublinhar a monumentalidade da construção. Importa ainda dizer que o criador Christof controla o programa na chamada Sala Lunar, no piso duzentos e vinte e um do cenário. No campo oposto, Truman vive num estranho Hades esbelto em que estrelas cadentes artificiais lhe pressagiam um apocalipse, (des)continuidades espaço-temporais, e a liberdade requer como primeira etapa que vá ao fundo do fundo, que simule uma noite dormida no âmago da sua cave. Cabe a um boneco de neve - ao simulacro de um, considerando o seu corpo sólido, talvez de plástico - fazer o papel dele mesmo.

No espectro horizontal defrontamos espaços limítrofes, constituindo estes o motivo visual mais impactante do hiper-real(ismo) milenar. Nessa senda, Murdoch (acompanhado por Bumstead e Schreber), obstinado em chegar à *Shell Beach* (que ainda não sabe ainda nem existir), segue de automóvel até ao fim da estrada, prolongando a viagem num barco a remos. A descoberta massiva resume-se num “palpar” da farsa: a cidade sombria termina num abismo sideral arrepiador do ego à distância de um cartaz a cobrir um muro [Fig. 46]. Sentimos na pele o tenebroso estatuto de se ser esmagado a menos que uma migalha cósmica. Reiteram-no Bumstead levado pela força da gravidade a pairar horizontal e verticalmente para sempre na imensidão do cosmos, e um plano perspectivado da indiferença do espaço a desprezar a humanidade.

A variação de *The Thirteenth Floor* começa com Douglas Hall a conduzir para lá de Los Angeles e culmina com o anúncio de simulacro da sua realidade, ao fitar um nada provisório em *wireframing* sob a forma de abismo digital [Fig. 47]. Num ponto de vista vertical, “Hall, captado de trás, está no fundo central do enquadramento de um plano muito geral, ou seja, a sua minúscula e rebaixada insignificância é o foco dos acontecimentos”<sup>217</sup>. Aqui ocorre uma negação da experiência do horizonte, de estar dentro de um espaço que tem um limite que nunca se alcança objectivamente. Com efeito, o universo tal como o conhece acaba ali, no seu olhar, no frio fósforo verde de um videogame em construção. Mas terão essas arestas pelas quais um pássaro pode continuar a voar um fim ou serão tão ínfimas quanto o cosmos de Proyas, quanto as possibilidades da digitalidade?

---

<sup>217</sup> Vide página 97 desta dissertação.

Para Truman, apertado pela *small-town syndrome* examinada em 2.2., a encenação de “fim do mundo como o conhecemos”<sup>218</sup> alcança-se por intermédio de um veleiro direccionado a alto mar, embatendo o herói na parede-pintura (*hidden in plain sight*) de um claro céu semi-nublado onde finda o cenário [Fig. 48]. Este abismo telado promete pelo menos uma alternativa, uma ascensão (ou uma descida?) ao cargo de pessoa comum daí que se verifique um cruzamento entre o vertical e o horizontal, que Truman tenha de subir uma curta escadaria rumo a uma ansiada vida desconhecida, negra.

Na linha dos já analisados três casos, em *The Matrix* o motivo visual manifesta-se num momento climático. Enquanto no 2199 resumido a rizomáticos esgotos eléctricos, a nave *Nebuchadnezzar* tenta resistir a ataques de “Sentinels” no fundo de uma espécie de poço, um Neo entretanto falecido em 1999 ressuscita no universo em ruínas e, logo, no pré-terceiro milénio. No confronto retomado com alguns “Agents” ao longo de corredores de um hotel velho e abandonado, o herói torna-se parede anti-balas, conquista o poder telepático de as desacelerar, parar e fazer falir à sua frente. Restituído à vida enquanto “The One”, Neo torna-se num humano-deus, o único apto a fitar o código da “Matrix” dentro da própria “Matrix”. Ao fundo horizontal do longo corredor à sua frente, os vilões, o chão, as portas laterais ou o tecto descobrem-se enquanto silhuetas da verde chuva digital, enquanto um segundo abismo digital [Fig. 49] no hiper-real(ismo) milenar. Desta feita, dá-se a entender que só um ser transcendente como o protagonista poderá atravessar objectos sólidos, mas fica também por aclarar a existência de qualquer término táctil do programa.

Mas premindo “rewind” no filme, regressemos à ocasião em que o Neo pré-revelação é conduzido por “Redpills” até às periferias sujas e degradadas do seu 1999. Quando o protagonista decide abandonar o carro, Trinity fá-lo resistir ao limite horizontal da nocturna e molhada estrada que observamos e que ladeia a porta do automóvel: “[...] you have been down there. You know that road. You know exactly where it ends. And I know that’s not where you want to be.”. Neo acaba transportado até um prédio mal iluminado, cujo tamanho é diminuído em picado por ser um mero componente da “Matrix” mas também acrescentado num contrapicado escuro que só deixa entrever o “telhado” graças a um relâmpago por levar à superação dessa “Matrix”. No alto de uma escadaria, no interior de uma sala, o futuro “The One” irá conhecer Morpheus. Durante o seu resgate para a suposta realidade, depara-se com as tais torres holocáusticas sem extremidades visíveis, escorrega por um esgoto abaixo e culmina acolhido do poço por uma “grua” da *Nebuchadnezzar*. Algum tempo depois, o protagonista é imerso noutro programa virtual. Fazendo uso de uma televisão dentro deste, Morpheus só lhe pode explicar a realidade através da representação, porquanto esta se tornou num abismo residual. A câmara adentra-se no ecrã, começa por nos mostrar um panorama de prédios devastados e depois desce vertiginosamente até ao fundo de uma cadeia montanhosa para onde Morpheus e Neo foram como que teleportados para admiração do segundo. O herói observa agitado o “deserto do real” em que a humanidade se afundou, o também simulacro de 2199.

---

<sup>218</sup> Vide página 16 desta dissertação.

Verticalidade e horizontalidade em *eXistenZ*? Com certeza, trata-se de algo que não se pode abordar em paralelo aos restantes filmes, pois Cronenberg não nos dá chão nem tecto, nem centro e periferia - é possível que considerar o campo em que se situa como tal seja redutor, uma vez que não o alcançamos a partir de uma cidade ou numa qualquer relação espacial com outro local. Por conseguinte, a particularidade de *eXistenZ* está na aludida indistinção hiper-real de tudo, na fatalidade da insuficiente solução solipsista.

Tal como no âmbito cromático que apenas serve de “desmarcador” dimensional, ficamo-nos por relações de poder ambíguas em que a eminente *designer* de videojogos Allegra Geller é também a pessoa vulgar que seria capaz de se matar a si própria por convicção pessoal. As fendas horizontais transformam-se neste caso nos muitos interiores imundos, apertados e fechados que deslizando uns nos outros nos situam em lado nenhum. Daí que, por norma (como indicado no início de 3.1.), níveis dimensionais se “entrelacem suavemente” em pontes sonoras e planos subjectivos que nos transportam de um chalé para uma loja de tecnologia ou para um restaurante - basta Ted olhar diagonalmente num sentido ascendente no primeiro caso e horizontalmente no segundo.

Noutro exemplo de um abismo mutante, uma fábrica em chamas mescla-se com esse mesmo chalé no mesmo plano após um mero *raccord*. Inclusive no momento agressivo em que Pikul grita «“eXistenZ” is paused!» e cai inanimado (perante a passividade de todos), a mesa do restaurante já se metamorfoseou na cama em que vai despertar [Fig. 50]. Neste último, ao invés dos casos do parágrafo anterior, o tipo de transição deixa de ser um “[...] smooth interlacing from place to place.” e aproxima-se dos “jagged brutal cuts” outrora também aludidos por Allegra

Posto tudo isto, note-se que num âmbito estrutural a natureza das simulações no hiper-real(ismo) milenar leva-nos a um cruzamento entre os dois eixos: ao diagonal. Por outras palavras, em qualquer um dos filmes não nos deparamos com a existência de simulacros verticais, “entre níveis de realidade hierarquicamente estruturados” (SCHMERHEIM, 2013: 88) e com a inexistência de simulacros horizontais, “entre mundos paralelos” (88)<sup>219</sup>. Tampouco se lida com o preciso posto, mas sim com uma combinação desses dois tipos de diferentes modos.

Assim, resumindo: em *The Thirteenth Floor*, o 1937 é verticalmente antecedido pelo 1999 que tem como nível mais alto de realidade o 2024. Todavia, os limites de 1999 são

---

<sup>219</sup> Uso as categorias “vertical” e “horizontal” a partir da recuperação que Philipp Schmerheim faz do filósofo Olaf L. Müller, embora tenha argumentado ao longo da dissertação que os simulacros destes filmes vão além do dualismo do “cérebro numa cuba” - de um corpo imobilizado e com os terminais nervosos ligados a um supercomputador numa dimensão que causa à pessoa uma estrita ilusão mental de viver noutro mundo de facto somente informático - e seja esse o exemplo a que os dois estudiosos recorrem: «In his two-book-long study of philosophical skepticism [...] Müller distinguishes two kinds of metaphysical speculation: Horizontal and vertical speculation. While an envatted brain which conducts horizontal speculation is trying to refer to (things in) “a parallel world, which sort of is located on the same level as the natural world of the brain in vat”, vertical speculation aims at higher (and, also, lower) levels of reality, “a world, in which its (the envatted brain’s, PS) natural world is embedded and without which its natural world would not exist”.» (87-88).

descobertos num limite horizontal e dentro de 2024 existem milhares de simulacros de profundidade paralela entre si (di-lo Jane Fuller); em *The Matrix*, o 1999 está no interior do 2199, mas dentro deste último há múltiplos programas virtuais análogos, e, num novo volte-face, na cena do “deserto do real” situada num desses programas as personagens são subitamente transportadas para dentro de uma televisão, para uma metasimulação. Além disso, tanto enxergamos os limites da “Matrix” pela horizontal como a representação dos limites do 2199 pelas profundezas de uma montanha sem sinal de água, animais ou vegetação; em *eXistenZ* os níveis embutem-se, talvez, desde pretensa realidade diegética, ao jogo *transCendenZ*, ao sub-jogo “eXistenZ”, ao sub-sub-jogo “eXistenz, só que por outro lado as várias realidades - como se se tornassem elas mesmas organismos biológicos mais poderosos do que os seus criadores - parecem coexistir numa hierarquia horizontalizada, sem que o controlo de uma delas signifique a hipótese de exterminar todas as demais. Noutra vertente, acresce que chegamos a ver uma transição acontecer à custa de um olhar para o lado e de um numa direção oblíqua; em *Dark City*, o mundo subterrâneo dos “The Strangers” está dentro da cidade que, no fundo, fica no interior de um planeta artificial moldável e todo o simulacro se descobre através de uma viagem até uma parede-fronteira... com o enorme espaço sideral repleto de paralelos e insignificantes astros; em *The Truman Show*, a “Lunar Room” situa-se num pequeno compartimento elevado dentro da própria cúpula geodésica interna a uma suposta Los Angeles envolvente, mas o fugitivo Truman embate num extremo horizontal e sai por uma porta diagonal rumo a uma suposta realidade. Esta abarca numerosas pequenas divisões paralelas: quartos, salas e afins com televisores a “simularem” as pessoas hipnotizadas que os fitam

E é por tudo isto que também se poderia designar esta secção da dissertação por “Forças Horizontais e Fendas Verticais”.

### 5.3. “Narcísifos”

Olhando para o carácter, circunstâncias e arco narrativo de vários seres do hiper-real(ismo) milenar (sobretudo protagonistas), emerge uma tipologia de personagens que vai beber a duas figuras fundadoras da cultura ocidental, a dois célebres mitos gregos “mais perenes” que o tempo. As fitas escolhidas fabricam um *cocktail* pós-moderno com Narciso - o herói vidrado pela (contemplação da) sua própria beleza ao ponto de confundir o seu reflexo na água por outra pessoa e aí se cristalizar até falecer - e Sísifo - condenado por *hybris* ao tentar escapar arditosamente à sua condição mortal, sofre como punição no Hades rolar um pedregulho até ao topo de um morro só para o ver escorregar pela montanha abaixo, sendo este absurdo de capacidade incapaz inexoravelmente perpétuo.

Em *Dark City*, a mescla e a variação soltas da mitologia passam pela personagem principal John Murdoch, pelo motivo visual narcísico de este se fitar amnésico ao espelho<sup>220</sup> logo na sua cena introdutória. Ora, o progresso narrativo dá-se a partir do auto-reconhecimento de estar “[...] a step up the evolutionary ladder”, das suas capacidades sobrehumanas, mesmo que parte delas resultem de memórias inventadas pela injeção de fármacos - Schreber fá-lo perto da coda num acto redentor. Numa trama em que tudo conspira especialmente contra si, Murdoch é o escolhido, o profeta, o messias, de tal modo que chega a emular Jesus Cristo na cruz [Fig. 51] enquanto os “The Strangers”, sedentos de lhe roubarem a alma, gritam “Kill him!”. Ainda, quando o seu dom telepático suscita a frase “My god. You really can do it.”, essa interjeição inicial ganha ares de vocativo.

Apesar de, no fim, o protagonista (a redescoberta identitária auto-flagela a sua bondade primitiva exposta na salvação de um pequeno peixe, porquanto o engrandecimento o obriga a fazer também o mal pelas próprias mãos) trazer luz literal à cidade sombria através da sua capacidade mental, parece pertinente pensar se o molde do lugar à sua imagem individual e preferida, se o facto de acumular e usar tamanho poder não consiste na realidade num totalitarismo “huxleyano”<sup>221</sup>. Isto é, não será o resultado disto uma persistência da escuridão conotativa imposta pelos alienígenas, agora simplesmente em pele de cordeiro?

Aqui, ao contrário do Sísifo original, a circularidade, materializada na forma geométrica do espelho a que o amnésico Murdoch se avista na abertura, significa ambiguidade. O modo como o filme acaba aponta para uma libertação das “12 horas-reset-12-horas-reset” forçadas pelos vilões ou para um absurdismo hercúleo, uma frustração paródica por se festejar o fazer de conta que algo mudou? Talvez tudo se passe como se Narciso pintasse o inferno de azul claro e a monotonia de Sísifo se tornasse no paraíso de uma pedra coberta pela pele macia de uma vermelha maçã...

Entrando em *The Matrix*, Neo oferece-nos uma semelhante alegoria das crenças judaico-cristãs, na medida em que é identificado como “The One” e que passa inclusive por um momento de ressurreição perto do término da fita. Dita via voz *over*, a proposta do protagonista, de lutar pela destruição de um sistema opressor para que a população possa tomar conhecimento da sua antiga existência e escolher vias emancipatórias futuras (“I’m

---

<sup>220</sup> Este motivo dos espelhos, no qual atentarei ao longo deste subcapítulo, poderia ser desenvolvido numa linha interpretativa distinta da que escolho aqui, mas igualmente forte. Reporto-me à hipótese de estes e dos consequentes reflexos representarem antes a duplicidade, a fragmentação, a instabilidade e a mistura identitárias das personagens, dos universos que habitam. A propósito de *Dark City*, pense-se, aliás, numa cena em que John, preso, recebe uma visita de Emma. O encontro desenrola-se através do típico separador de vidro a colocar o recluso sentado de um lado e a visita do outro, comunicando os dois via telefone. Com base nessa premissa, vamos tendo inúmeros enquadramentos de campo-contracampo em que: a câmara colocada atrás de Emma faz com que o seu reflexo seja visível como que partilhando a divisão além com John; a câmara colocada atrás de John faz com que o seu reflexo seja visível como que partilhando a divisão além com Emma. As cabeças e os troncos chegam a sobrepor-se e a cena culmina com um ligeiro tactear da vidraça pelo herói a causar um acesso telecinético, a partir o espelho em estilhaços, sobrando milhentos fragmentos da já triplicidade ou fusão identitárias prévias...

<sup>221</sup> Referência ao romance distópico *Brave New World* (1932), já que o autor Aldous Huxley esboça um totalitarismo de aparência simpática, sem guerra ou doenças, propício ao hedonismo. A essência, porém, acarreta ignorância quanto ao anular de escolhas e hipóteses cívicas/existenciais/políticas.

going to show them a world [...] without rules and controls, without borders or boundaries [...] where anything is possible.”), assume-se mais democrático quando comparado com a demiúrgica absolutista de Murdoch, mas ambos os mitos não deixam de ser rememorados. Desta feita, após tomar um comprimido, o herói igualmente amnésico vê-se num espelho partido, de cabeça fragmentada, principiando-se aí a sequência à montanha-russa do seu trajecto “simulacro-realidade”. Quando a superfície do espelho se regenera/unifica como lama prateada semi-transparente que depois responde ao toque de Neo invadindo-lhe o corpo, este começa a apreender a natureza maleável e enganosa do não-sítio onde vive<sup>222</sup>.

De novo, os fármacos e os reflexos - aos quais agora se juntam *downloads* “internetescos” capazes de ensinar e desenvolver habilidades como o *kung fu* por via de cabos ligados ao corpo, podendo estas ser usadas de imediato na “Matrix” ou nos demais programas virtuais - impelem a divinização da personagem. Todavia, mais do que um comprimido vermelho e um espelho, para além de profecias que lhe garantem o papel de “salvador”, qual Cristo na sua “segunda vinda”, e de oráculos que lhe sugerem o oposto porque é isso que Neo necessita de ouvir para o vir a ser, vale o seu próprio salto de fé, o lema “Temet Nosce”. Com algum grau de predestinação à mistura, torna-se no tão esperado “The One” ao acreditar sê-lo, graças a um acto primeiro de amor-próprio.

Numa inversão positiva de Narciso, Neo só perece momentaneamente, revive após um beijo de Trinity propício a desfibrilhar-lhe o ego (ainda maior): «Being “The One” is just like being in love.». Agora de olhos tão cegos no lago, feito corpo anti-balístico com um proeminente “membro de deus 2.0”<sup>223</sup> [Fig. 52], consegue fitar o universo da “Matrix” como o “mero” código que sempre foi. Enquanto isso, é “louvado por uma ambiência eclesiástica na banda sonora”<sup>224</sup>. Algo idêntico ocorre no rescaldo da voz *over* final, quando o apelo revolucionário da canção “Wake Up” dos iconicamente reivindicativos Rage Against the Machine se conjuga com o iluminado voo final de Neo até à altitude onisciente em picado de “quem ele crê já não o dominar”<sup>225</sup> - a sua acrofobia evolui para acrofilia... ou prepotência de (auto-)conhecimento?

Quanto a Sísifo, voltemos à questão do pré-determinismo. Enquanto o filme em si conclui em aberto, com uma “vitória semi-final sem queda afinal” do herói, previamente ele mesmo vive até adulto num simulacro, tendo de cair pela toca do coelho para se redefinir como ser humano. Quando tenta ascender na sua nova existência, volta ao programa donde saíra somente para falir na tal morte breve e, então, ressuscitar, voar... Cingindo-nos ao primeiro filme da saga, o carrossel pára aí, restando atrás um aspecto quiçá ainda mais importante: a certa altura, Morpheus conta a Neo a história de um homem capaz de mudar tudo na “Matrix” quando esta foi criada. Esse homem nascido na versão 1.0 do simulacro terá sido o

---

<sup>222</sup> Outro exemplo da interpretação alternativa dos espelhos de que falo na nota 220. O mesmo se poderia ainda dizer das “superfícies reflexivas arredondadas” (*vide* página 107 desta dissertação) tais quais óculos ou uma colher onde “entrevemos corpos distorcidos” (*ibidem*).

<sup>223</sup> *Vide* página 97 desta dissertação.

<sup>224</sup> *Vide* nota 223.

<sup>225</sup> *Vide* página 109 desta dissertação.

responsável pela revelação e libertação dos primeiros escravos humanos. Logo que faleceu, “The Oracle” profetizou o seu regresso, a guerra vencida e a paz subsequente. Não só isso aventa a hipótese de Neo estar a viver no *loop* supra-referido desde um passado remoto em que até a versão do simulacro era outra, como também se pode supor que já houve outros “escolhidos” para esse fado sisífico<sup>226</sup>.

Num terceiro exemplo narcísico, *The Thirteenth Floor* pede atenção para o protagonista Douglas Hall, cuja sanidade é afectada por intervalos de amnésia e cujas pistas do assassinio do patrão Hannon Fuller o evidenciam como homicida. Incerto de si próprio, investiga o simulacro da Los Angeles de 1937 adentrando-se nele. Sintomaticamente, Hall, sob o nome e identidade de John Ferguson no programa, tem como primeira vontade dirigir-se à casa de banho para se recompor. Expressa fascínio, está incrédulo, observa-se ao espelho e tateia-se [Fig. 53] num sorriso de quem se sente pleno. Inchado por escapar às limitações do “aqui e agora”, orgulhoso por contribuir para a criação de um jogo que sabe empiricamente a vida real, cedo compreende os efeitos perversos, a raiva e a revolta daqueles que se consciencializam da sua natureza artificial.

E, no entanto, essa benignidade de Hall contradiz-se quando fala, megalómano, em desligar o simulacro pré-*noir*, quando ao também descobrir o seu 1998 original enquanto programa virtual se auto-designa um fantoche sem alma. Já David, a sua versão do 2024 indicado como verdadeira realidade, leva essa megalomania aos píncaros sem qualquer rasto de coração, sendo as falhas de memória de Douglas explicadas pelos instantes em que o dito *user* entra em 1998, tomando conta do corpo-*link*. Períodos prolongados de uso do programa por parte de David desencadeiam, então, nele mesmo [e, em reflexo, na sua “personagem” (que meta-abusa Ferguson)] delírios de grandeza, fantasias de controlo perante uma auto-estima nível “sagrado” - como se só um deus pudesse criar um mundo. Aversa a princípios éticos, a personagem real de 2024 assassinou Fuller, “afogou-se” em impulsos sombrios e psicopatas de inveja<sup>227</sup> e violência - “He began to use the simulation as his own personal playground. [...] He made himself a god, and it corrupted him. He began to enjoy the killings. He became abusive.”<sup>228</sup>.

À beira de novo crime homicida, David culmina morto por um detective durante uma estadia em 1998, desaparecendo no enorme largo reflexivo pelo qual se viciara. Como consequência programática desses acontecimentos, Douglas Hall desperta no seu lugar, na terceira década do século XXI. Por muito que outrora lhe seja dito que, num universo de imensas realidades virtuais desenvolvidas em 2024, só no seu 1998 (portanto especial e “iluminado”) se criou

---

<sup>226</sup> A sequência *The Matrix Reloaded* confirma-o, o herói é já o sexto “The One”. Em sintonia, aquela em que ele nasceu trata-se da sexta iteração do programa “Matrix e em cada uma existiu um “The One” distinto.

<sup>227</sup> Sendo mais preciso, ciúmes. Ciúmes da Jane “Fuller” com que é casado se apaixonar pelo seu *program link* Douglas.

<sup>228</sup> Durante as revelações feitas por Jane a Douglas, este interrompe a meio: “Like Fuller with the girls.”. A comparação de David com Fuller advém do proveito que o último (a possuir Grierson) tira do simulacro de 1937: entra aí para ter relações sexuais com mulheres jovens, fazendo com que Grierson, de certo modo, traia a sua esposa.

uma simulação dentro de uma simulação<sup>229</sup>, o facto de o último plano da fita emular o desligar de um ecrã deixa a pergunta no ar: iremos voltar a cair de 2024 para um algures ulterior, para um pico de realidade?; mais um cabo dos trabalhos sisífico?

O filme soalheiro de Peter Weir apresenta a novidade de construir duas figuras narcisistas antagónicas: o protagonista Truman e o vilão Christof. Este último faz jus à figura sugerida pelo nome, a um *update* corporativista e ególatra da mesma - trata-se de um Cristo desligado (*Christ + off*<sup>230</sup>), só por fora e superficialmente igual ao seu remoto antecessor. Como criador e realizador de um *reality show* zoológico - pensado para o protagonista lá inscrito desde o nascimento não pensar estar lá inscrito -, coordena uma espécie de Jardim do Éden isolado por uma redoma e ao estilo dos subúrbios estadunidenses de 1950.

Fá-lo desde o “céu” de embuste chamado Sala Lunar, com um olhar omnisciente batoteiro designado “câmaras de vigilância”. Tal e qual John Murdoch ou David, o vilão é, assim, um homem do tempo. Ou seja, está qualificado a fingir quebrar a linearidade e a contemporaneidade do tempo cronológico e histórico, como está a alterar o tempo meteorológico a valer dentro do seu mundo dentro do mundo. Nesse fecho fílmico de um mar agitado por uma súbita tempestade via “telecomando”, a cobaia em viagem marítima escapa ao simulacro, mas sem consequências legais para Christof, sendo premente a sensação de que só o tempo(!) nos separa de um outro humano “amnésico”, de um Sísifo não-consciente sempre em rotação - melhor dizendo, o programa é sisífico *per se*. Que o televisor ao colo do antagonista sobre ele debruçado e sentado, qual Narciso de sofá, acabe com a transmissão cessada, qual lago de estática, sem que jamais visualizemos o aparelho desligado é bem sugestivo desse “eterno retorno”. Cedo, Christof encontrará mais alguém para quem um dia contar “I know you better than you know yourself.”, alguém para antes disso interpretar o seu papel doentio: o de um homem que se confunde com o universo.

Mas se o criador toma a futurofobia como resposta ao conceber um passado nostálgico inexistente - uma versão cinematográfica e idílica dos tais anos 50 americanos - com o qual pode lucrar imenso, alcançar realização artística a qualquer custo e talvez afastar a velhice revivendo o seu período de infância, o caso de Truman é distinto. Por sua vez, o herói vai desvelando a conspiração de um mundo que gira à sua volta - “Maybe I’m losing my mind, but... it feels like the whole world revolves around me somehow.” -, algo indiciado no espelho a que se contempla no começo, no facto de a imagem do seu rosto ser projectada para toda a audiência televisiva.

---

<sup>229</sup> A Jane de 2024 salienta ainda que: “We programmed this world so that no one in it could ever learn the truth, and you and Fuller did. Don’t you see what that means?”. Associa essa capacidade de conscientização à existência de uma alma nos humanos virtuais ou, pelo menos, nesses dois humanos virtuais especiais...

<sup>230</sup> Numa ligeira mitificação do seu nome, *off* em vez de *of* pela proximidade gráfica e sonora entre os termos, já que um significado possível do primeiro (o tal “desligado”) se revela apropriado.

Aliás, extradiegeticamente, em 2008, a fita levou ao cunhar do termo “*The Truman Show delusion*” (Ian Gold *apud* DEANGELIS, 2009)<sup>231</sup> como desígnio de um transtorno psicológico narcísico, de um *grandeur* persecutório em que uma pessoa acredita ser controlada por câmaras, existir como palco de uma qualquer encenação, estar circundada de humanos todos actores. No filme, talvez tal psicose seja epitomada quando, já muito suspicaz, o protagonista não é atropelado ao aventurar-se descuidado pelo meio da estrada. Primeiro, um autocarro pára sem regatear a centímetros da sua suprema importância, e o herói repentinamente ultra-confiante, à Neo, responde com (um plano e) uma mão esquerda “aberta de um braço levantado em noventa graus: o membro de deus 2.0”<sup>232</sup> [Fig. 54]. Como que mentalmente “levitado” pela ambiência conquistadora da banda-som, insiste no gesto ao juntar-lhe o braço direito perante um carro súbdito que surge da outra via. Por fim, agigantado pela enorme sombra do seu corpo em picado, vai girando sobre si de asas estendidas, ascende a planeta.

Nessa senda, consumando a distinção face ao seu “pai” artificial Christof, quando *bugs* interiores ao programa lhe suscitam suspeição, Truman usurpa o narcisismo que lhe é inoculado, replica com ele à futurofobia - “You never had a camera in my head!”. Pouco antes de exclamar aí, quase na soleira da porta final, a sua recém-chegada sapiência, ela era mais que indiciada numa cena pré-fuga em que a sua face ao mesmo espelho é filmada pelo mesmo dispositivo vigilante oculto do começo, no acto de lançar um suspeito “Hello?” de olhos vidrados no vidro. Causa nessa ocasião um clima de suspeita na Sala Lunar (e na audiência extradiegética) só para logo se fingir não-consciente do seu inferno panóptico, ao prosseguir com um irónico monólogo extraterrestre de induzir risos: “I hereby proclaim this planet... *Trumania* of the *Burbank* galaxy.”. Com efeito, Truman aprende as regras do jogo e engana as câmaras obcecadas no seu reflexo, pois na noite desse preciso dia simula estar na cama afinal ocupada pelo boneco que ele mesmo fora durante três décadas. Não obstante lograr escapar,

---

<sup>231</sup> Nasce de um estudo dos irmãos Joel (psiquiatra) e Ian (filósofo) Gold. Sobre esta síndrome - parecida com outras, mas superando-as talvez nos seus “[...] breadth and potential to draw in otherwise normal people.” (DEANGELIS, 2009) -, Tori DeAngelis elucida através de um dos autores: “We’re not stating that this is a new mental illness [...] But we are suggesting that there’s a significant impact of culture on psychosis.” (Joel Gold *apud* DEANGELIS, 2009). A jornalista prossegue: “As for what’s driving the trend, the brothers speculate that certain features of modern culture - warrantless wiretapping and video surveillance systems like the one in London, for example - may create a plausible backdrop for those with a tendency to suspect that others are watching them. In addition, widely accessible technology and media that foster the notion of instant fame or put one at the center of attention - reality TV shows and *MySpace*, for example - square with the Truman Show’s basic premise and with psychotic patients’ delusions of grandeur, Joel Gold says.” (DEANGELIS, 2009). Através de um outro profissional da psicologia citado no artigo em causa, considere-se, aliás, a semelhança geral de filmes como os do hiper-real(ismo) milenar a este estado psicótico característico da “aldeia global” (semelhança até pela mútua reminiscência de passados nervosos!): «“The idea of being under surveillance has been around for a long time”, says David Downing, PsyD, a psychology professor at the University of Indianapolis. Downing wrote a 2007 article in *Psychoanalytic Review* exploring how *The Truman Show*, *The Matrix* and other films reflect modern anxieties about being subsumed by large, ominous and impersonal forces. In previous eras, he notes, psychotic delusions were fueled by current events as well - for instance, delusional people who during World War II or the Cold War believed that the Germans or Russians were spying on them.» (DEANGELIS, 2009). O muito informativo artigo de DeAngelis pode ser lido em: <http://www.apa.org/monitor/2009/06/delusion.aspx>. (Acedido a 30 de Junho de 2017.)

<sup>232</sup> Vide páginas 97 e 115 desta dissertação.

não saímos da saída para a realidade consubstanciada na porta escura atravessada pela personagem para não mais a vermos. “Mais um cabo dos trabalhos sisífico?”<sup>233</sup>

Já *eXistenZ*, mais subversivo e irónico, apresenta, no âmbito destes cinco filmes, a única personagem feminina na senda de um “The One”: Allegra ou, como é anunciada na cena de abertura numa igreja apropriada para cultos tecnológicos, “The world’s greatest game designer is here, in person, to lead you... [...] I give you the game-pod goddess herself - Allegra Geller!”. Recebendo aplausos e sendo chamada numa histeria satírica da cultura da celebridade, a personagem principal, quase sempre no centro do plano e semi-enquadrada num vitral atrás que “espelha” metaforicamente a sua posição sagrada, necessita de doze voluntários para testar a mais recente criação virtual.

O facto de ficarem sentados em hemicírculo com Allegra no meio aproxima vários planos frontais de conjunto de um *pastiche* “cristão”. Como na pintura de Da Vinci - *A Última Ceia* (1498) -, a heroína é Jesus ladeado dos seus doze apóstolos aqui cobaias que irão “comer” uma “consola de carne” por estímulos nervosos. Nesta versão, Judas está na plateia, atenta de forma directa contra a vida de Allegra e a narrativa esquizofrénica direcciona-se para o Islão.

Inspirado pela *fatwa*<sup>234</sup> imposta ao escritor Salman Rushdie, cujos fiéis deviam procurar exterminar devido a blasfémia e a apostasia<sup>235</sup>, Cronenberg esculpiu a protagonista num tecido conspirativo (CASTANYER, 2003: 11)<sup>236</sup>. Perseguida por colocar em causa a facticidade do real e apelar ao vício virtual escapista, a Allegra quase assassinada revela-se uma assassina em série, o próprio Judas a atentar contra Cristo, conferindo circularidade à sátira anti-fanatismos em que *eXistenZ* consiste<sup>237</sup>. Assim, aparentemente, o principal objectivo de um jogo só definível como a vida no próprio acto de jogar acaba por se verificar ultra-narcísico: eliminar uma a uma cada personagem para ser a última restante com os braços levantados num vitorioso “V” gritado a perguntar “Have I won? Have I won the game?”; conquistar assim uma coroa/consola azul para reinar, qual estrela auto-ovacionada, “de asas

---

<sup>233</sup> Vide página 117 desta dissertação.

<sup>234</sup> “Decisão jurídica baseada na lei islâmica.”. Via *Priberam*: <https://www.priberam.pt/dlpo/fatwa>. (Acedido a 30 de Junho de 2017.)

<sup>235</sup> Para além de significar a renúncia definitiva de uma crença religiosa, “apostasia” sintoniza-se sobremaneira com o filme ao ter também o sentido de: “Passagem de um partido político ou de um ideário para outro.”. Via *Priberam*: <https://www.priberam.pt/dlpo/apostasia>. (Acedido a 30 de Junho de 2017.)

<sup>236</sup> Laura Castanyer pronuncia-se sobre aquela que será talvez a grande inspiração de *eXistenZ*: «L’entrevista que Cronenberg va fer a Salman Rushdie l’any 1995 per a la revista *Shift* va inspirar clarament la història d’una dissenyadora de jocs, que és l’objectiu d’una fatwa. Deia llavors el director: “Estava horroritzat i intrigat per aquesta situació, i tota la idea burroughsiana que si creus en alguna cosa després pot venir i perseguir-te fins a caçar-te”.» (11). Antes de reproduzir parte dessa entrevista, Castanyer completa: “En aquella entrevista Cronenberg i Rushdie van acabar parlant de jocs d’ordinador i el primer va tenir interès de presentar-los com una forma d’art emergent.” (*ibidem*).

<sup>237</sup> Como analisado em 3.1., o filme satiriza as duas facções de um universo partidocrático: a dos “virtualistas” que adulam determinada empresa tecnológica (rejeitando as demais) e a dos “realistas” que as abominam todas. O extremismo é desde logo ridicularizado pelo facto de algumas personagens mudarem de “extremo” consoante a dimensão onde se encontram (como que rememorando aqueles que, na realidade real, mudam drasticamente de opinião conforme aquela que melhor serve os interesses dos seus umbigos).

estendidas”<sup>238</sup> em superação a olhar uma não-plateia - daí que os bancos da igreja, imiscuídos antecipadamente com o cenário florestal da realidade virtual, surjam agora vazios [Fig. 55].

Isto até chegarmos a Sísifo, porquanto o protagonismo divino da *designer* (também visto no comentado beijo de Gas a seus pés: “Allegra Geller, you’ve changed my life.” - “di-lo rastejante em picado perante esta, filmada de um ângulo inverso que lhe acrescenta firmeza, auto-confiança.”<sup>239</sup>) era apenas uma fantasia de estímulos nervosos e as mortes desse universo vitorioso de Allegra são reversíveis. Tudo ocorre sem que nada nos indique que no universo não vitorioso da Allegra realista devota com papel secundário não o serão também... Como os dias levam às noites, as noites levam aos dias...

#### 5.4. A Vida Líquida de Éden no Inferno

Ted diz “Look at that huge bug. It’s got two heads.”, Allegra corrige “It’s not a bug. It’s a mutated amphibian. It’s a frog... salamander-lizard thing. Sign of the times.”. Com efeito, o aspecto que mais salientemente permite estudar a futurofobia bicéfala destes filmes encontra-se na evocação de passados nervosos ou falsos regressos ao paraíso, quer cinematográficos, quer históricos. A “vida líquida”<sup>240</sup> deste quinteto concretiza-se em simulações de final feliz, sendo o elemento primordial “água” uma metáfora de renascimento, transiência e morte.

As cinco fitas são herdeiras das múltiplas dimensões, das realidades de borracha (tão instáveis como hiper-reais museus de cera conjugados com fogo) que Philip K. Dick concebeu em romances como *The Three Stigmata of Palmer Eldritch* (1965) e *Ubik* (1969)<sup>241</sup>, precursores do *cyberpunk*, subgénero de ficção científica que explode na década de 1980. Este define-se precisamente pela hibridação de dicotomias como humano/máquina, corpo/mente ou real/virtual na era da sociedade informatizada. O termo provém da junção de cibernética - “ciência que estuda os mecanismos de comunicação e de controlo nas máquinas e nos seres vivos”<sup>242</sup> - com *punk* - uma ideologia rebelde, *underground*, de protesto a uma ordem estabelecida pautada por fortes hierarquias. Daí advém a tendência de protagonistas descendentes do “olho privado” de uma dura ficção “detectivesca”: solitários, dissidentes, *hackers*, *outcasts*. Subversivos e inteligentes antes de tudo isso.

Persistindo nesta matéria, o importante crítico e teórico estadunidense Fredric Jameson condensou o *cyberpunk* enquanto “expressão literária última, senão do pós-modernismo, pelo

<sup>238</sup> Vide página 118 desta dissertação.

<sup>239</sup> Vide página 64 desta dissertação.

<sup>240</sup> Expressão utilizada pelo sociólogo polaco Zygmunt Bauman para conceptualizar a omnipresente fugacidade dos tempos contemporâneos: a nível de emprego, relações interpessoais, valores, posição política, orientação sexual, entre outros.

<sup>241</sup> Ou Daniel F. Galouye no *Simulacron-3* que *The Thirteenth Floor* adapta de forma solta...

<sup>242</sup> Via *Priberam*: <https://www.priberam.pt/dlpo/cibernética>. (Acedido a 30 de Junho de 2017.)

menos do capitalismo tardio” (Fredric Jameson *apud* DUFOUR, 2012: 197). Sem dúvida, os universos de William Gibson, Lewis Shiner e Bruce Sterling em que “o político se dissolveu no económico” (DUFOUR, 2012: 192), caracterizados pelo não-intervencionismo, pela desregulação dos mercados, são aqueles que o hiper-real(ismo) milenar reactiva - a constelação artística que aqui pondero é, aliás, uma pequena boneca russa embutida numa outra maior designada *cyberpunk*.

A *mise-en-scène* e os enredos implosivos deste subgénero não alinham na norma de uma *sci-fi* romântica e expansionista, edificando-se na atmosfera *noir* (tantas vezes mesclada com *smogs* industriais nocturnos) e no visual gótico, *new wave/post-punk* de bandas como The Cure, Bauhaus e Siouxsie And The Banshees (que por sua vez foram beber ao cinema expressionista alemão). Falamos então de um falhanço democrático do sonho tecnológico que, corrompido pelo impacto maior de uma *digital divide*, veio ampliar a fenda entre pobres e ricos, explorados e exploradores na era globalizada do ciberespaço. Chegados ao hiper-real(ismo) milenar, nem uma classe média alta escapa à sina de uma sociedade electrónica corporativista em que as multinacionais são o centro de poder político, económico, militar... ou até paternal, recordando a adopção de Truman por uma empresa.

Tendo também por base essa reunião de referências do *cyberpunk*, o clube nocturno designado *Tech Noir* em *The Terminator* (James Cameron; 1984) deu origem a um subgénero homónimo (MEANS, 2003: 2)<sup>243</sup> aplicado quase intercambiavelmente com o termo *cyberpunk* a outros filmes como *Blade Runner* ou *Brazil* (Terry Gilliam; 1985) - sendo o *tech noir* um pouco mais restrito por se especificar enquanto aglutinação da *sci-fi* com o *film noir*<sup>244</sup>. Dessa forma, poderíamos enquadrá-lo igualmente na origem do movimento artístico teorizado nesta dissertação.

Não esgotando a hipertextualidade nessas fontes, o hiper-real(ismo) milenar (faz de conta que) estilhaça proeminentemente a cronologia. Assim, *The Matrix* abre com uma cidade escura, suja e mal iluminada, lembrando o *film noir* americano das décadas de 1940-1950 [Fig. 56]. As perseguições ao comunismo do pós-Segunda Grande Guerra revêem-se nos “Agents”, autómatos de fato e gravata que tentam a todo o custo obliterar a divergência face ao estado vigente. É sugestivo que na cena de interrogatório intimidador a Neo por parte desses vilões, este reaja: “You can’t scare me with this *Gestapo* crap.”. Todavia, mesmo a atitude dos supostos bons da fita da *Nebuchadnezzar* impõe esse clima persecutório dentro da “Matrix”. Isto é, porquanto os “Agent” não têm corpo próprio, apropriando-se saltitantes da existência física de qualquer “Bluepill”, todo e cada um podem paranoicamente ser um desses programas virulentos. A partir desse facto, Morpheus parece isinuar, sem réstia de empatia, a liquidação de pessoas na “Matrix” à mínima suspeita, mesmo sabendo que só se está a

---

<sup>243</sup> Artigo disponível em: <http://www.ylem.org/Journal/2003Iss02vol23.pdf>. (Acedido a 30 de Junho de 2017.)

<sup>244</sup> Para um trabalho muito desenvolvido sobre este subgénero, veja-se, por exemplo, o livro a ele dedicado intitulado *Tech-Noir: The Fusion of Science Fiction and Film Noir* (MEEHAN, 2008).

assassinar o corpo-hospedeiro, que a morte de um “Agent” (tal e qual a de uma ideologia) é temporária, dura o tempo de saltar para um novo humano.

Quanto a outros pretéritos actualizados na longa-metragem dos Wachowski, nos repetidos ângulos oblíquos, no guarda-fato preto da cabeça aos pés de 1999 e nas trevas de 2199 podemos imaginar o expressionismo alemão de 1920. Em concomitância, o actual, sem *chips* e nanotecnologia, veste-se de *steampunk* - um *retro* futurista estruturado na era vitoriana, no plenamente industrializado século XIX inglês -, que está nas roupas esfarrapadas, na tecnologia mecânica ruidosa, enferrujada e de grande porte (a nave dos rebeldes aparenta-se com o iconográfico *zeppelin*). Perante um desenvolvimento supersónico que levou à singularidade tecnológica, a reacção possível consiste numa idealização nostálgica, na responsabilização das “Máquinas” pelo imperialismo colonial (ainda hoje latente na realidade real).

*The Matrix*, cujo próprio título recupera uma palavra utilizada por William Gibson em *Neuromancer* para denominar o ciberespaço, funciona como um autêntico *remix* que resgata ainda o cinema de acção honcongüês de princípios da década de 90, com o *wire fu* a representar em concomitância um antropocêntrico desejo de transcender as leis naturais e uma vontade de harmonia com a natureza - assente na filosofia taoista, numa complementaridade *yin-yang*.

A influência do animé, nomeadamente *Ghost In The Shell* (Mamoru Oshii; 1995), não se limita à chuva digital de caracteres verdes, passando pelas pós-identidades, por um activismo da liberdade de género - a androginia de Neo e Trinity opõe-se à masculinidade, ao patriarcado dos vilões, no entanto, ao mesmo tempo fica a sensação que essa personagem feminina principal tem como centro existencial servir o herói, apaixonar-se por ele, que poderia ter mais densidade psicológica. Esta ambiguidade é superiormente exposta na mulher loira de vestido vermelho que chama a atenção de Neo no programa de treino. Qual ícone noir, estereótipo de *femme fatale*, esta figura falsa de chofer transformada num também falso “Agent” representa: por um lado, a adesão a um paradigma machista de associar uma mulher sexualizada a uma sedução perigosa, mortífera; por outro, o facto de não ser uma pessoa autêntica e de se situar no engano ontológico de um simulacro aventa a hipótese de essa “mulher” ser uma crítica ao hábito (neste caso sexista) de confundir as imagens e os lugares-comum com a realidade, treinando Neo para uma consciencialização dessa distinção.

Focando a tal chuva verde digital, esta tem ainda como antecedentes fílmicos os créditos de fecho de *Tron* em língua taiwanesa e em igual cor, e uma cena de código num filme húngaro intitulado *Meteo* (András Monory Mész; 1990) em que o computador também se assume uma proeminência diegética. Mas, tomando também em consideração a influência de *Ghost In The Shell*, de onde vem a obsessão com os caracteres asiáticos? William Gibson sintetiza que nos anos 80 o “Japão moderno era simplesmente *cyberpunk*” (William Gibson *apud* ANDERS,

2009)<sup>245</sup>, salientando o seu fascínio pela “luz de um milhar de sois mediáticos” (*ibidem*) no bairro Shibuya de Tóquio coloridamente repleto de letreiros animados e “informação comercial” (*ibidem*). Idêntica hiper-urbanização rizomática caótica se encontra na Los Angeles orientalizada de *Blade Runner* ou na fita de Oshii, onde, numa confusão suprema entre velho e novo, se animam as ruas desorganizadas e sobrelotadas de Hong Kong<sup>246</sup>.

Ora, algo semelhante se pode dizer do próprio código omnidireccional da “Matrix” e do seu urbanismo interno desregulados como os mercados financeiros. Por mais que essa liberdade comercial representasse uma tendência global, o Japão, enquanto superpotência que apostava sobretudo na indústria das novas tecnologias e país dotado de muitas infra-estruturas modernas devido às imensas reconstruções do pós-Segunda Guerra Mundial, cifrava-se no lugar-modelo preferido para uma sensação de pós-futuro, sendo este desenhado de um ponto de vista tão globalizado que o mundo ocidental jamais se sentiu alienado e indiferente<sup>247</sup>. Na perspectiva económico-tecnológica rivalizante dos EUA, onde nasce o hiper-real(ismo) milenar, e não obstante a quebra do Japão na década de 1990, acrescia a tudo isso um temor nacionalista de ser subjugado por outro país poderosíssimo e a possibilidade de auto-desresponsabilização por uma eventual decadência ecológica e democrática - assim, a presença do *katakana* em *The Matrix* possui uma vertente xenófoba, como se fizesse parte de um típico plano neoliberal em que a reacção à crise passa por “apresentá-la como produto de tendências inelutáveis e não como resultado de políticas deliberadas”<sup>248</sup> ou da própria falta de acção política.

No caso de *The Thirteenth Floor*, os letreiros néon sugerem o aproveitamento que o *neo-noir* soube fazer dos contrastes cromáticos que superam o preto e branco para reforçar uma ambiência de melancolia - no sentido de tristeza feliz - nocturna, algo acrescentado ainda no brilho das estradas molhadas - tudo isto através da conjugação do negro com uma vasta gama de fluorescência e sobretudo no pré-terceiro milénio. Desse modo, os protagonistas solitários e alienados, nas margens das margens, confortam-se através da sintonia visual com o seu estado de espírito.

Ademais, voltar a 1937 num tom sépia aproxima esta obra de um *Chinatown* (Roman Polanski; 1974) parcial, de tentar produzir um *noir* canónico retroactivamente, sob a forma de filme de época [Fig. 57] - até pela coincidência de tal fita transacta também se localizar diegeticamente, embora *in toto*, numa Los Angeles de 1937, numa das tais paradigmáticas

---

<sup>245</sup> Vide: <https://io9.gizmodo.com/5295925/when-did-japan-stop-being-the-future>. (Acedido a 30 de Junho de 2017.)

<sup>246</sup> Fora do Japão, mas ainda na Ásia, tratando-se de um território ultra-desenvolvido, lotado de arranha-céus. Apresenta, porém, a novidade de um grave problema de excesso de resíduos sólidos e de um altíssimo grau de poluição atmosférica. Ou seja, está ainda mais próximo da decadência ecológica atribuída ao *cyberpunk*.

<sup>247</sup> Nessa linha: “The conceptualization involved in cyberpunk is more of forging ahead, looking at the new global culture. It is a culture that does not exist right now, so the Japanese concept of a cyberpunk future, seems just as valid as a Western one, especially as Western cyberpunk often incorporates many Japanese elements.” (RUH, 2000). Vide: <http://www1.udel.edu/History-old/figal/Hist372/Materials/libcel.pdf>. (Acedido a 30 de Junho de 2017.)

<sup>248</sup> Vide: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Capitalismo\\_tardio](https://pt.wikipedia.org/wiki/Capitalismo_tardio). (Acedido a 30 de Junho de 2017.)

“capitals of unreality”<sup>249</sup>. Essa consciência de género do *film noir* teorizado em 1946 (e da respectiva terminologia só popularizada ao longo dos anos seguintes), no entanto, ocorre *a posteriori* de grande parte do seu cânone filmográfico e por isso é pertinente, alegórico, que 1937 chegue a parecer um futuro para Douglas Hall (ao estar lá depois de estar em 1998).

Ainda, apesar de a coloração sépia se comentar como erro na diegese, podemos tomá-la como uma fatalidade. Polanski foi contextualmente “obrigado” a falar do escândalo de Watergate, como Rusnak foi empurrado para o Y2K, o 1999 seguido por 1900. Noutro sentido, apresentar a suposta realidade com notícias como “2024 crime rates at an all-time low” não representa de todo uma eutopia. Suspeitamos de tais factos e/ou da sua durabilidade, pois de qualquer modo houve a necessidade de criar um mundo alternativo situado no passado. Isto é, continuando a criminalidade na ordem do dia, construiu-se uma ponte para um ontem perdido em que talvez a taxa fosse mais baixa, mas os próprios criadores subjugaram a vontade de correcção ao cederem a instintos megalómanos, ao acto de matar - *loop* de futurofobia como resposta e de uma (suja) resposta à futurofobia.

Note-se por fim no “I was in World War I. I’m still, still having these nightmares.” dito por Grierson na década de 30 fílmica. A sua pronúncia com claros traços germânicos, assim como a sub-partitura cultural do actor Armin Mueller-Stahl a interpretá-lo e do realizador Josef Rusnak serem alemães (e logo a trabalharem em Hollywood, nos EUA!)<sup>250</sup>, invoca o espectro desse conflito armado, dos monstros expressionistas de Weimar que teimam em prolongá-lo... até uma redenção que consiste numa ronda número dois mais hedionda.

*Dark City* completa a tríade mais próxima do expressionismo alemão e do *film noir*<sup>251</sup>. Dotados de pele pálida, carecas e vestidos num negro absoluto, os grotescos “The Strangers” aparentam “Nosferatus” [Fig. 58]; a sua experimentação farmacológica relembra a de Weimar e do nazismo ou a da própria ficção *cyberpunk*<sup>252</sup>. Por sua vez, o *noir* anda de mãos dadas com a visão nocturna de Edward Hopper, num lugar em que a monotonia se tornou a monotonia da mudança. Herdando a típica suscitação psicologista do pintor, a fotografia do filme faz das personagens pontos impressionistas entre sombras verticais de milhentos prédios

---

<sup>249</sup> Vide página 48 desta dissertação.

<sup>250</sup> Reflectem o refúgio de artistas, intelectuais em solo estadunidense durante e depois da Primeira Guerra Mundial (fenómeno esse que se tornou ainda mais expressivo aquando da Segunda Grande Guerra).

<sup>251</sup> Talvez a escolha de um título igual ao do *film noir Dark City* (William Dieterle; 1950) não seja inocente, a julgar pela semelhança entre as actrizes Jennifer Connelly (a interpretar Emma no filme de Proyas) e Lizabeth Scott em cenas de canto num clube nocturno. Ambas usam um vestido lustroso, expressam melancolia e são captadas em planos médios frontais. Não havendo outro caso de paralelismo gritante, a existência de uma homenagem aí parece-me ainda assim óbvia e terá sido reforçada pelo próprio nome da obra.

<sup>252</sup> Recorde-se a experiência de Schreber com um rato num labirinto e repare-se no que um dos principais *cyberpunks* diz: “Anything that can be done to a rat can be done to a human being.” (Bruce Sterling *apud* BHATTACHARYA, 2017). A partir dessa frase do escritor estadunidense, o autor do artigo desenvolve depois: “This is an important concept. We do terrible things to rats in pursuit of progress, and we are not impervious to any of them. Many cyberpunk plots revolve around some sort of drug effect or brain tampering that we have, in reality, already done to rats. It’s just a matter of time before we start tampering with ourselves in the same ways. Rats are just the preview.” (BHATTACHARYA, 2017). Vide: <http://www.thetechy.com/cyberpunk-you-should-know/>. (Acedido a 30 de Junho de 2017.)

escuros. Perdem-se a solo e no solo, absorvidas pelo silente espaço vazio da monumentalidade arquitectónica.

A cidade, um exercício de *pastiche*, apresenta “uma colagem de três décadas de *thrillers* urbanos americanos que ao mesmo tempo reassegura familiaridade e desorienta pela sua não-especificidade” (KAVENEY, 2005: 65). Isso mesmo está patente nos automóveis dos anos 60 e 70 presentes numa cidade disfarçada de dez, vinte ou trinta anos a menos<sup>253</sup> - anomia, estamos nos “loucos anos quê”? Destarte, o urbanismo híbrido<sup>254</sup>, exemplo sublime da imprecisão hiper-real, anda de mãos dadas com “o *film noir*” (Thomas Elsaesser *apud* HANTKE, 2005: 2) que “não tem essência” (2), sendo antes “uma entidade imaginária cujo significado reside num conjunto de significantes em mudança” (*ibidem*).

Por outras palavras, o estatuto ambíguo desse género(?) cinematográfico (tão fácil de identificar e tão difícil de definir) alia-se ao aspecto e âmbito maleáveis da cidade diegética. Ou seja, num olhar mais atento, mesmo sem a maleabilidade do *tuning* que a estrutura, a própria selva de concreto manifesta a sua impostura no uso e abuso de maquetes e miniaturas - cujos contornos e textura suscitam uma sensação de plasticina - enquanto cenário (construído em estúdio) pouco realístico, inautêntico. Daí, aliás, que a cidade evoque o expressionismo “cartoonesco” do lugar-título de *Metropolis* (Fritz Lang; 1927), a arquitectura apilhada e angulosa deste. Além disso, justamente pela corpulência mecânica, pesada, industrial e antiga da “Dark City” (a exalar vapor) se fundar afinal numa plasticidade digital, numa maquinaria binária, voltamos a estar perante uma espécie de *steampunk* - desta feita, acompanhamos a variação histórica de um vago passado estadunidense de meados do século XX a antecipar o futuro por via de uma hiper-tecnologização telepática. Cabe aos “The Strangers” fazerem de deuses por nós criados, da culpa qualquer que neles livrámos.

Invertendo a paisagem distópica (superficial), *The Truman Show* exhibe-se paradigma dos sorrisos plásticos do *American Dream* em 1950. A soalheira Seahaven caracteriza-se pela ilusória ausência de crime (como se a noção de criminalidade se limitasse à lei, imperfeita, a definir *a priori* a justiça e a eticidade de algo<sup>255</sup>) e pelas belas moradias suburbanas com relvado [Fig. 59] onde muitos, no fundo, se sentem infelizes como se sentiriam noutra lugar.

---

<sup>253</sup> O site *IMCDB* apresenta um registo detalhado dos transportes motorizados que aparecem na diegese, [www.imcdb.org/movie\\_118929-Dark-City.html](http://www.imcdb.org/movie_118929-Dark-City.html). (Acedido a 30 de Junho de 2017.)

<sup>254</sup> Numa entrevista prévia à estreia de *Dark City*, Patrick Tatopoulos, *designer* de produção do filme, articulou eximamente esse propósito, esse conceito *à la nova* “capital of unreality”: “The movie takes place everywhere, and it takes place nowhere. It’s a city built of pieces of cities. A corner from one place, another from some place else. So, you don’t really know where you are. A piece will look like a street in London, but a portion of the architecture looks like New York, but the bottom of the architecture looks again like a European city. You’re there, but you don’t know where you are. It’s like every time you travel, you’ll be lost.” (Patrick Tatopoulos *apud* FISHER, 2017). *Vide*: <https://filmschoolrejects.com/5-science-fiction-films-inspired-by-blade-runner/>. (Acedido a 7 de Julho de 2017.)

<sup>255</sup> Tal como a adopção corporativista e o condicionamento psicológico de Truman não deixam de ser criminosos face à aparente falta de legislação diegética nesse sentido: “Uma coisa não é justa porque é lei, mas deve ser lei porque é justa.”. Citação do filósofo francês Montesquieu retirada de: <http://www.citador.pt/frases/uma-coisa-nao-e-justa-porque-e-lei-mas-deve-ser-baron-de-la-brede-et-de-montesquieu-527>. (Acedido a 7 de Julho de 2017.)

Contrafactualmente, o protagonista é coagido a viver aí do mesmo modo que famílias afro-americanas foram impedidas de o fazer na história dos EUA<sup>256</sup>. Símbolos de mesmice, exclusividade e conformismo, os subúrbios foram denotativa e conotativamente cercas brancas, armas de ideais nacionalistas e essencialistas exponenciados a totalitarismo no mundo de Truman<sup>257</sup>.

Aliás, tendo em mente a biografia do país em causa, verifica-se irónico, quiçá numa crítica mordaz, que os primeiros vizinhos avistados pela personagem principal logo no início correspondam a uma família negra. Num adensamento da situação, esses homem, mulher e filha ao colo desta - com o primeiro, já fora da cerca, com uma mala e a vestir um fato de escritório, à *white collar worker*, e elas, dentro da cerca, a usarem práticos vestidos claros que o estereótipo colou à ideia de dona de casa e pureza - entram em cena resumidos a esses tais “sorrisos plásticos” e a um “Good morning!” responsivo, acenado. Estáticos, localizados na casa em frente e aparecendo aí como se cumprimentar Truman representasse um auge existencial nada patético ou inverosímil, apoderam-se do subalterno contracampo do campo “estrela televisiva”. O facto de lhe sucederem num novo plano marca uma continuidade entre o tal enganoso privilégio de ambos: o do Truman diegético ali encarcerado e o das famílias negras extradiegéticas dali excluídas<sup>258</sup>.

Se na longa-metragem de Peter Weir os vestígios do expressionismo alemão, do *film noir* e do *cyberpunk* [acerca deste último, à tal adopção empresarial de uma criança soma-se a adicção escapista da população a um programa televisivo (que, como já abordado, remete cada interior com um ecrã a um estatuto dimensional isolado, de simulacro)], sobretudo numa perspectiva de degradação e escuridão cénicas, não parecem estar presentes, talvez assim o seja por uma razão significativa. A claridade e a limpeza que atravessam a obra são motivadas pelo “The Truman Show”, pela máscara utópica da distopia em que o enredo se foca. Posto isto, qual será a cor das ruas situadas para lá da cúpula geodésica ou para lá das poucas representações televisivas que delas vemos? Quem sabe se não será a treva geral abandonada na virtualidade fílmica do argumento original<sup>259</sup>, só bafejada pelo pigmento da porta (in)conclusiva...

---

<sup>256</sup> Não interessa tanto para o efeito que famílias negras residam nos subúrbios encenados no filme (embora no próximo parágrafo “hipotesize” uma ironia decorrente dessa presença), pretendo sobretudo sugerir um paralelo invertido e histórico com a situação do herói. Um artigo extremamente informativo de Crystal Galyean em que nos deparamos com uma análise dessa discriminação racial (GALYEAN, s.d.) em algumas *planned communities* (a autora salienta que mesmo nos casos em que negros e outras minorias conseguiram comprar casa e fixar-se nos subúrbios, continuaram a ser alvo de perseguição) está disponível em: <http://ushistoryscene.com/article/levittown/>. (Acedido a 7 de Julho de 2017.)

<sup>257</sup> Reforçando a sobreposição entre realidade e filme, a maior parte deste último foi rodada “[...] on location in Seaside, Florida, a pre-planned community which is actually inhabited by wealthy families.” (SCHMERHEIM, 2013: 208).

<sup>258</sup> Sintomático que muito mais à frente tenhamos uma quase repetição deste campo-contracampo e dos banais acontecimentos seguintes que pautam a ida matinal de Truman para o trabalho. Quer dizer, enfatiza-se a monotonia, esse “enganoso privilégio de ambos” solidifica-se normativamente como estado das coisas.

<sup>259</sup> Sobre o guião de Andrew Niccol: “In Niccol’s original screenplay, the story took place in a TV studio version of Queens, New York, resulting in a much darker, film-noiresque atmosphere of the story. The setting was changed to the picture-perfect town of Seahaven at the request of Peter Weir.” (208). O realizador propôs a

*eXistenZ*, por sua vez, sabe a *noir* pela trama conspirativa, pela ambiguidade moral de personagens ultra-individualistas de súbito descobertas enquanto agentes duplos (ou triplos...). A costumeira iluminação fraca, a recortar-lhes metade da face no escuro com a outra metade na luz, expressa a linha inexistente entre um auxílio e um assassinio: tudo é traiçoeiramente dotado de segundas intenções dentro de um guião também intrincado, labiríntico, convoluto como a casca em camadas de uma cebola. Nesse encadeamento, o final niilista manifesta uma posição opositora a bodes expiatórios, ridiculariza o macartismo anti-comunista e a Lista Negra de Hollywood<sup>260</sup>. Ofende-se um realismo e um virtualismo terroristas, defende-se o direito de uma liberdade de expressão sem conseqüente extermínio ou ameaça de - à Guerra Fria.

Ao situar-se no campo, a sombria obra de Cronenberg, na senda de *They Live By Night* (Nicholas Ray; 1948) ou *On Dangerous Ground* (Nicholas Ray e Ida Lupino; 1951), traz à superfície a ideia que o *film noir* não é circunscritamente urbano e que o meio rural não se define numa oposição estrita ao primeiro enquanto lugar idílico, sem poluição, violência e conflitos - Allegra assinala: “Countryside’s full of games-development people, project coordinators, little factories.”. Com efeito, o lugar ancestral de infância também é o da desertificação demográfica, da velhice e da morte expostas em ardósia e giz [Fig. 60]. Um madeirento motel humilde, uma oleosa gasolinera em apodrecimento ou uma pequena fábrica imunda presentes nesse *neo*-sítio de inespecificidade espaço-temporal<sup>261</sup> mas de aparente hiper-tecnologização anacrónica, tal como uma predominância de cenas nocturnas, sustentam uma estética de filme B onde se inseriram imensos *noirs* de baixo orçamento.

O rasto do género chega ao carácter estereotipado dos protagonistas, pois de início Ted Pikul estabelece-se como o homem comum e inocente arrastado para a tentação, para o crime. Começa por ser o mero dever de defender Allegra Geller a cativá-lo, contudo, e após uma série de poses com carga erótica desta, o inseguro herói acaba por iniciar contacto sexual. Porquanto nessa cena de envolvimento esta comenta um “impulso pré-programado”<sup>262</sup> para o fazer, podemos interpretar que o filme está a jogar com códigos e convenções do *film noir*<sup>263</sup>.

---

mudança por pensar que seria mais credível a permanência do interesse da audiência (quer intradieética, quer extradieética) num programa assim, e logo emitido 24 horas por dia, 7 dias por semana, se este tivesse um tom mais leve.

<sup>260</sup> Referência a Joseph McCarthy, senador americano entre 1947 e 1957, que promoveu uma retórica demagógica de espalhar o terror face a uma suposta ameaça vermelha. A Lista Negra de Hollywood surge a partir daí, tratou-se de uma lista de boicote a profissionais da indústria do entretenimento que simpatizassem ou que se suspeitasse simpatizarem com o comunismo ou com simples ideias de esquerda.

<sup>261</sup> “Ambivalent temporal settings are a defining feature of neo-noir, depoliticizing both the past and the present. The anachronisms are compounded by the displacement of the iconographic spatial setting of the dark city of classical noir to the arid, sun-bleached settings of southwestern desert towns, the small cities of Southern California, or the isolated small town of Nowhere America.” (STANFIELD, 2011: 177).

<sup>262</sup> Vide página 66 desta dissertação.

<sup>263</sup> A propósito desta auto-consciência, reaproprio-me de um argumento anterior (*vide* nota 262), da maneira pela qual abandonamos a cena carnal: “[...] os gemidos sexuais de Allegra persistem em ponte sonora para outra dimensão, para as imagens de um repulsivo anfíbio seguro pelas mãos de Pikul (agora chamado Larry Ashen) - ou seja, o forçado acontecimento anterior termina escarnecido com um distanciamento brechtiano.”.

Isto é, a personagem feminina edifica o seu papel de *femme fatale*, de expropriação sexual, que concretizará mais tarde com o homicídio (temporário) de Ted, num momento em que já não precisa dele para ser a suposta vencedora de um nível do videojogo. Contudo, mais do que o próprio Ted não se definir pela ingenuidade que aparentava - o seu papel de investigador/espião contratado para usurpar e eliminar Allegra poderia ir ao encontro das reviravoltas habituais do género -, importa que na última cena da igreja ocorra um despertar e um certo anular das acções da protagonista no (meta?)jogo. Desse modo, concretizando o argumento, a fita assume conscientemente a figura da *femme fatale* enquanto moldura, como personagem-tipo só existente dentro de uma espécie de filme diegético jogável, e dedica-se a satirizar a dita moldura, a fazer dela pano para mangas, plano para um filme.

Noutro espectro, os monstros mutantes resultantes de répteis e anfíbios modificados geneticamente (pelo Homem) podem ser tomados enquanto sinédoque das bárbaras experiências científicas iniciadas na República de Weimar, tendo, porém, uma conotação bem mais ambivalente. Isto é, ao aspecto horrífico desses habitantes de florestas e rios (e a uma não-conscientização ético-ecológica) parece corresponder a inofensibilidade para as próprias criaturas e para os demais. Além de servirem de alimento, os restos desses mutantes possibilitam a montagem de “pistolas” de carne e osso que disparam dentes humanos.

Mas a antropomorfização característica do expressionismo alemão não se fica por aí, culmina no facto de esses seres gelatinosos (e dos seus sistemas nervosos) serem um componente das consolas de jogo, um típico objecto metálico aqui feito sujeito “biologizado” - «The “eXistenZ” game-pod is basically an animal, Mr. Pikul. It’s grown from fertilized amphibian eggs stuffed with synthetic DNA.». Assim, essas consolas, que adoptam a forma de um útero fecundado com um cordão umbilical a fazer de cabo e cujos botões emulam mamilos, penetram dentro do nosso corpo (pelas bio-portas). Mais ainda, sangram, sofrem, morrem e excitam-se, são alvo de infecções, injeções ou cirurgias, denotam animação em movimentos espasmódicos e ruídos ronronantes. Qual droga à *cyberpunk*, os *game-pods* e inerentes saltos dimensionais dos videojogos metamorfoseiam o tédio diário e “zombificado” de uma linha de montagem numa “adrenalizante” e aventureira existência... para qualquer zé-ninguém que cedo necessitará de uma nova dose...

Outra chave anti-dualista para conceptualizar estes filmes enquanto quinteto passa por compreender que a água que Neo precisa para renascer saído da placenta das torres holocásticas, que Douglas Hall procura para se baptizar (em busca de tranquilidade) nas transições dimensionais e que o aquafóbico Truman ultrapassa para alcançar a liberdade é a mesma que quase os afoga<sup>264</sup>. Persistindo, os mutantes aquáticos que dão aso às consolas de jogo também servem como componentes para armas mortíferas. Ainda, o temor alérgico dos

---

<sup>264</sup> No caso de *The Truman Show*, esta ambivalência está ainda exposta no nome da localidade “Seahaven”. Trata-se de um “refúgio do mar” que permite ao protagonista proteger-se da sua maior fobia, mas esse significado nada inocente serve de alimento ao próprio medo, é um dos muitos elementos totalitários que condicionam o livre-arbítrio de Truman.

“The Strangers” ao H2O não corresponde só à piscina onde Schreber se protege deles, constituindo simultaneamente um meio para os alienígenas dificultarem o acesso humano ao limite sideral da cidade<sup>265</sup>.

Desembocamos nos cinco casos em patamares vários de simulações de final feliz. Assim, em *The Thirteenth Floor*, o paraíso ambiental dos pássaros que cantam o romance de Douglas e Jane à beira-mar foi feito para não durar, submisso ao desaparecimento de 2024 numa ficha puxada - o edênico alaranjado nascente ou poente numa varanda a fitar a praia dá lugar aos créditos num piscar de olhos. Na fita de Proyas, a idêntica efemeridade do azul sol radiante e da promessa de reatamento romântico num cais - entre John e Anna - presente-se pela prepotente contingência perigosa de um só homem - “playing god” - tudo poder mudar<sup>266</sup>. Em *The Truman Show*, a tal decadência cénica urbana típica do *cyberpunk* nunca constituiu algo a superar, mas a porta escura de saída para a realidade, alcançada pela suavemente nublada e clara linha do “horizonte marítimo”, preconiza a inevitabilidade de infracções (lá fora) não limitadas ao atentado da liberdade individual. Basta, aliás, ponderar que o herói a caminho dos braços recíprocos de Sylvia vai entrar no mundo demente que deu aso ao seu programa...

*eXistenZ* e *The Matrix* partilham o *eros* da resolução<sup>267</sup> dos demais três... como falsa coda. Exemplificando, as entrelaçadas mãos ternurentas de Ted e Allegra - “I guess you could all tell that Pikul and I had a relationship prior coming here. We really do like to play together.” - e o descontraído aplauso ao criador do jogo (que é afinal Yevgeny Nourish em versão alternativa<sup>268</sup>) conferem uma sensação de fecho. Contudo, essa inédita falta de ansiedade desvanece-se rapidamente na suspeita e na concretização de homicídio - os protagonistas, realistas(!), liquidam Nourish e a sua assistente -, findamos num suspenso abrupto perguntado por uma personagem diante de uma arma apontada: virtual ou real? Ou seja, uma futurofobia como resposta porque falecer no primeiro (ligado a uma desejada sensação de temporalidade dilatada) não se repercute no segundo; uma penetração no temor, pois tamanha imersividade

---

<sup>265</sup> Continuando com o significado dos nomes, a etimologia de Murdoch aponta para “guerreiro do mar”: «This interesting name is Gaelic in origin, and is the Anglicized form of two Gaelic personal names that, over time, have coalesced into one, usually written as “Muir(adh)ach”. The two original names were “Muiradach”, a derivative of “muir”, sea, which meant “belonging to the sea”, a mariner and “Murchad”, meaning “sea-warrior”.». Vide: <http://www.surnamedb.com/Surname/Murdoch>. (Acedido a 7 de Julho de 2017.) Nessa senda, também o protagonista John Murdoch usa a água com que os “Estranhos” tonificam a inacessibilidade exterior da “Dark City” para os combater e aniquilar, trazendo o livre fluir desta um novo mundo. Noutra vertente, logo na abertura do filme, a banheira cheia onde o herói desperta amnésico e nu não se fica pela analogia com um baptismo. Explanando: o seu “recém-nascimento” simboliza a remistura identitária com que teria sido injectado liquidamente há minutos devido ao destruidor experimento dos “The Strangers”; ora, ainda nessa cena inicial, John, já de pé e ainda meio atordoado, causa a queda em estilhaços de um pequeno aquário com um peixe solitário, e num impulso salvador coloca o ser num estado ofegante na mesma água da mesma banheira onde acordou, dá-lhe até um espaço maior para viver, uma segunda vida...

<sup>266</sup> Já no capítulo 6 (conclusão), volto a estes últimos planos sob uma lente diferente, sustentando-me no investigador Sean Cubbit para uma fugaz incursão no tema da “ecologia” e aproximando-os da derradeira imagem de *The Matrix Revolutions* numa problematização de todo o meu trabalho...

<sup>267</sup> Entenda-se momentos românticos que marcam os finais.

<sup>268</sup> Vide página 82 desta dissertação, onde me refiro à estreia desta personagem - então um violento agente duplo a trabalhar para a causa realista - em cena.

lúdica acarreta, como treino, o crescente pânico tecnológico de não reconhecer em que dimensão se está.

Já no *blockbuster* dos Wachowski, Neo e Trinity beijam-se são e salvos - meros instantes depois de semelhante acto ressuscitar o herói que, então, desafia o mal - até um fundo negro de “The End” se desvelar como *raccord* de três segundos. Numa voz *over* sem destinatário preciso (que deverão ser as “Máquinas”) sobreposto pelo código da “Matrix” e pela entrada do protagonista no programa, este assegura lutar pela emancipação humana e explicita a ambiguidade: do futuro que não sabe, sabe só que está em aberto, que o fim resvala num começo. O seu voo final para lá das alturas de um celeste plano picado denota porém um lado ingénuo e perverso, assenta numa transcendência exibicionista só dentro do próprio sistema que permite o voo e que ele tanto condena... numa alimentação masturbatória do dito sistema...

Quando cai a última gota de água destes filmes, compreendemos uma certa virtude de bailar as letras, de oscilar entre “miedo” e “medio” (Juli Peradejordi *apud* MIRALLES, 2009). Dentro do mesmo baú em que o passado mítico (do pai afogado) lhe oferece o terror de atravessar o mar, Truman guarda num mapa o grande projecto futuro de viajar até às ilhas Fiji (e a própria sede infantil de ser um explorador). Para o cumprir, tem de dinamizar a fobia, qual profecia auto-realizável, no indeterminismo da angústia existencial sartreana, qual sucessão inacabável de reflectir e agir perante novos tormentos (REYES, 2013: 4-5)<sup>269</sup>. Como Viktor Frankl disse, sofrimento não equivale a patologia, fomos feitos para viver na tensão constante entre o *status quo* e um sentido que se procura (3-4) - Allegra: “You have to play the game to find out why you’re playing the game”. Por tudo isto, a pergunta disjuntiva que me levou aqui dissolve-se numa contra-réplica, numa antonímia sinonímica. A quinta questão feita ao hiper-real(ismo) milenar simula resolver-se num dilema assertivo: a futurofobia como resposta é uma resposta à futurofobia e uma resposta à futurofobia é a futurofobia como resposta.

## 6. Conclusão ou 1 de Janeiro?

Chegado qual “narcísifo” ao ano de 2000 desta dissertação, o anseio perfeccionista de iluminar todos os pontos cegos resvala na sensação de que só mais 6 meses de prazo e 50 páginas de margem o possibilitariam (tudo para voltar a cair numa nova necessidade de dilatação e aprimoramento, claro está). As muitas sobras dos “12 meses” anteriores transformam-se na lista de ano novo com milhentas coisas por fazer.

---

<sup>269</sup> Enfatiza-se a importância do artigo supra-citado, que relaciona a futurofobia com a angústia existencial.

Em antecipação a uma enumeração desses planos, de linhas de investigação abertas ou não cobertas por este estudo, há que sintetizar alguns critérios na escolha dos filmes, supor a eventualidade de encaixe de mais dois ou três no hiper-real(ismo) milenar - que, logicamente, seria redefinido com a chegada de outro familiar. Retornando a um velho trilho, Tim Peters elucida no infográfico resumido durante o “31 de Dezembro” desta dissertação que “o trabalho dos críticos é: extrair, como um código genético, o mito comum dos membros do género; explicar como cada membro faz variações acerca do mito; identificar outros trabalhos relacionados com o género; e pensar sobre o que o mito e todas as suas variações significam” (PETERS, 2011).

Adopta-se aqui tal lógica e a articulação profunda entre os constituintes do quinteto foi a constante que aglutinou os diferentes tópicos reflectidos, mas viaja-se, rápido, à superfície e às costuras por apresentar. Assim, por necessidade de circunscrição do objecto de estudo, defini como condições mínimas que os filmes incluídos encaixassem no género de ficção científica, que expusessem diegeticamente múltiplas dimensões, que datassem de 1998 ou 1999 e que fossem produzidos, pelo menos em parte, na América do Norte. Explicar porque desconsidere determinada fita cumpridora desses “requisitos” levar-me-ia a uma digressão literária infecunda.

*New Rose Hotel* (Abel Ferrara; 1998), *Pleasantville*, *Galaxy Quest* (Dean Parisot; 1999) e *EDtv* - embora o segundo e o quarto possam suscitar dúvidas na sua classificação *sci-fi*, sugerindo outro desvio para definir “ficção científica” -, por exemplo, seriam no mínimo vizinhos da família hiper-milenar. Ora, um dos caminhos desvendados passa por pensar mais alguns filmes à luz das ideias e conceitos desta constelação artística, ponderar a pertinência de os destacar do nocturno para os juntar a um padrão estelar inacabado, moldável [como se a própria realidade do hiper-real(ismo) estivesse sempre na interrogativa, sujeita a virtualidades por actualizar].

Do mesmo modo que *Tron* ou *Blade Runner*, ambos de 1982, talvez sejam os grandes pais cinematográficos dos cinco investigados<sup>270</sup>, importaria também perceber o que muda na *sci-fi* simulatória do terceiro milénio. As sequelas de *The Matrix* constituiriam cobaias óbvias, tal como os mais recentes *Inception*, *Tron: Legacy* e *The Adjustment Bureau* (George Nolfi; 2011)<sup>271</sup> seriam adequados.

Se, porventura, nos empenharmos em compreender alterações no pensamento dominante ou no meio cinematográfico, duas convicções bem distintas parecem igualmente válidas. Por um lado, recuperando o capítulo 3 da dissertação, *The Matrix Reloaded* e *The Matrix Revolutions* são «peças de um momento histórico diferente, pós-11 de Setembro, debruçam-se numa recuperação dualista sincrónica com a guerra contra o terrorismo - Ocidente vs. Médio Oriente - e reestabilizam-nos na dimensão do “real”»<sup>272</sup>. Por outro, a conversão de Zion que,

---

<sup>270</sup> Uma breve e passada caracterização desses dois filmes algures na nota 175 epitoma bem os motivos de tal relação paternal.

<sup>271</sup> Mais uma obra cinematográfica baseada em Philip K. Dick, desta vez no seu conto “Adjustment Team” (1954).

<sup>272</sup> Vide página 46 desta dissertação.

nas sequelas, “passa de rumor/projecto a matéria que habita o campo filmico como protagonista”<sup>273</sup> não tem de representar a existência confirmada de uma “realidade real” paralela a uma dimensão simulada [em vez de dois (ou mais) universos simultâneos].

Com efeito, uma atitude prudente instiga a que se conceba essa última cidade humana restante (só alcançada pelas câmaras nos filmes de 2003) enquanto simulacro de terceira ordem, mais uma Disneyland: escapando (ilusoriamente) da “Matrix”, os humanos emancipados culminam numa outra, mas desta feita sem a voz do cepticismo, sobremaneira crentes face ao seu novo solo. Isto até porque é mais fácil acreditar que parte da distopia do programa consista na ocultação de uma supra-distopia exterior, toda uma civilização humana e um planeta em ruínas - 2199. Quer dizer, a lógica diz-nos que um simulacro totalitário encobriria com um falso “estado melhor das coisas” um verdadeiro “estado pior das coisas”, logo, assim que descoberta, a segunda e derradeira camada deste último assumir-se-ia verosímil.

Noutro espectro, mesmo que Zion não persista mito (enganosa realidade aceiteada dos que rejeitaram o 1999 programado) e se reconheça lugar geográfico factual, o suposto dualismo de *Reloaded* e *Revolutions* permanece dúbio. A valer, no termo do terceiro capítulo da saga «a solução final [...] não é a destruição da “Matrix”, mas meramente a destruição de um componente maligno desta, o que leva a uma trégua entre os humanos e as máquinas e ao restabelecimento de uma “Matrix” provavelmente mais benigna, da qual as pessoas podem escapar se assim o desejarem» (MAGERSTÄDT, 2014: 26).

Ademais, no desfecho «os três mundos separados da mente, do corpo e da alma - como representado pela “Matrix”, o Mundo Real e Zion - acabam unidos» (Stephen Keane *apud* MAGERSTÄDT, 2014: 27), porquanto o combate entre Neo e o vírus “Agent Smith” finda com a morte do herói, assimilado pelas “Máquinas” de modo a extinguirem o vilão. “Deus Ex Machina”, líder maquinal, cumpre então o acordado com Neo, garantindo paz com Zion depois de este aniquilar um “Agent” desleal às próprias “Machines”.

Também relacionado com o protagonista como ciborgue pós-moderno de tecnologia de ponta, outro elemento das sequelas dificulta a ruptura entre um primeiro filme não-dualista e dois, integrados no terceiro milénio, de um pendor filosófico dicotómico. A ideia de um estatuto ontológico real para 2199 em oposição a um artificial para 1999 desmancha-se igualmente pelos “superpoderes” de Neo alcançarem a presumida realidade.

Sob uma perspectiva análoga, surgem à cabeça um par de momentos em que a *mise-en-scène* das obras de 2003 acarreta motivos visuais identificados como característicos do hiper-real(ismo) milenar ao longo dos subcapítulos do capítulo 5. Se nos créditos iniciais de *Reloaded* a viagem pelo código começa pelo atravessar do círculo(!) subjacente ao carácter “o” do título [Fig. 61], passa brevemente por aparentes espirais e apenas pára num relógio(!)<sup>274</sup> dentro da “Matrix” [Fig. 62], o plano final da trilogia é ainda mais gritante.

---

<sup>273</sup> Vide nota 272.

<sup>274</sup> Sendo de ponteiros, repete-se a circularidade no tracejado entre os números.

Neste, voltamos ao “homem litoral” (CUBBIT, 2004: 278) com que encerram *Dark City* [Fig. 63] e *The Thirteenth Floor* [Fig. 64] ou mesmo ao claro céu azul de plástico contra o qual Truman esbarra perto da conclusão.

Juntos a um banco de um parque, “The Oracle”, Seraph (guardião da primeira) e Sati (uma menina-programa) contemplam um inédito nascer do sol na “Matrix”, a sua sintonia com o lago abaixo [Fig. 65]. É esta última que o cria, expressando a trégua e as leis mais democráticas desde o *reboot* do simulacro, contudo recuperando os perigos de John Murdoch e Douglas Hall: de novo, o novo *status quo* instituí, parece, uma escolha ditatorial de “seres especiais” tidos como benévolos (até quando?) e subsiste a fácil possibilidade manipulatória porque subsiste a própria realidade virtual (assente numa humanidade escravizada).

Não surpreende, por conseguinte, que o azul perfeito do céu seja da “cor do comprimido escolhido pelos que preferem a ignorância, a ilusão, a segurança”<sup>275</sup> - a presença do conhecimento, da realidade e da liberdade inerentes ao medicamento vermelho fica-se por algumas nuvens (parcialmente e somente) rosa circunstanciais, efémeras. No geral, estes planos motivam o tema ecológico/ambiental cuja importância maior ficou por desenvolver - exemplo maior de um assunto frustrantemente quase ausente da dissertação. Uma incursão curta por esta “figura do homem litoral” (278) a partir de Sean Cubbit diz-nos que “é especificamente uma imagem narrativa e ainda mais especificamente uma imagem conclusiva. Assim, não é uma resolução mas a imagem de uma resolução” (*ibidem*).

Levanta-se o problema ético e representativo do “anseio pela não-mediação se tornar o objectivo narrativo deste cinema ecoapocalíptico” (*ibidem*). A “harmonia ecológica” (278) de enquadramentos que equilibram a terra e a água avistadas pelo puro olhar dos olhos das personagens (uma primeira simulação de anti-dualismo nestas obras?) acontece como uma reconquista, mas aparenta perpetuar o problema. Num antropomorfismo hiperbólico e num “sentimentalismo irresponsável” (279), observamos, óbvio(!), a “harmonia não-mediada como espectáculo” (*ibidem*) cinematográfico. Deste modo, continua a auto-exclusão do ser humano face a uma natureza objectificada, subalterna, mero recurso e produto para consumo. De forma circular, persistem as condições que causaram a sua degradação, as “cidades sombrias” como a de Proyas.

Todavia, este novo “golden age thinking”, “nostalgia por um estado das coisas que nunca existiu” (280), origina perguntas por responder no caso concreto destes filmes e devido às peculiaridades de cada um. Afinal, em primeiro lugar, todos eles situam os planos estudados dentro de uma representação diegética, assumem-se imagens situadas em simulacros, ou seja, denotam consciência do paradoxo. Além disso, numa lógica idêntica, os três<sup>276</sup> cedem ao lugar-comum de uma banda sonora genérica de *happy ending* para logo desfazerem o crescendo no tom sinistro das músicas inaugurais dos créditos. Depois, se em *Dark City* essa ontologia se recorda de forma muda (pela sugestão a cargo de um novo e impessoal plano

---

<sup>275</sup> Vide página 91 desta dissertação.

<sup>276</sup> *Dark City*, *The Thirteenth Floor* e *The Matrix Revolutions*.

cósmico da cidade), mas é ignorada (e até ocultada) no desfecho edênico subsequente; em *The Thirteenth Floor* o paraíso destroça-se, interpretando o nevoeiro laranja do horizonte como *smog* e através da “ficha puxada” anteposta ao rolar da ficha técnica; em *The Matrix Revolutions*, a subsistência da “Matrix” é abertamente discutida, tender-se-á a não esquecer a derradeira imagem enquanto sintoma de uma doce-amarga paz possível (até porque os créditos seguintes mantêm-se estilizados pela chuva digital do programa). Quais as diferenças decorrentes dos três cenários?

Dando uma volta de 180 graus para voltar a mudanças na *sci-fi* do século XXI, a mesma cena introdutória de *The Matrix Reloaded* em que encontramos o círculo e o relógio “oferece” um trio de monitores quadripartidos com imagens de vigilância distintas, únicas em cada quadrado. Resgatando o capítulo 4, “embora não existam instantes de *split screen* a um nível exterior último do próprio plano (na extradiégese)”<sup>277</sup>, tal como no hiper-real(ismo) milenar, agora a montagem espacial está mais concretizada, os sub-quadrados do ecrã ostentam todos cenas únicas - diferentemente da mesmice multiplicativa ou até do conjunto de ecrãs distintos mas cada um sem “mosaicos” do primeiro *The Matrix*.

Noutro espectro, Sylvie Magerstädt, por exemplo, argumenta acerca de um enevoamento progressivo entre o cinema e o real, justificado pela possibilidade de a audiência se “ocupar com realidades virtuais não só através do ecrã do cinema, mas também em casa e *online* através de jogos interactivos e ambientes virtuais” (MAGERSTÄDT, 2014: 63). Nessa linha, assinala uma tendência recente em filmes de ficção científica sobre dimensões múltiplas estreados na presente década: “ao mover o virtual do domínio da tecnologia computadorizada para o terreno mais natural dos sonhos e da memória, tanto *Inception* como *Total Recall*”<sup>278</sup> criam uma conexão ainda mais próxima às nossas próprias experiências” (63).

Passará então a evolução do género pelo reiterar da mistura entre “actual” e virtual” quer a nível narrativo quer em termos de representação visual (62) em detrimento de um retorno centrípeto do dualismo? Será antes que ultrapassámos esta última consequência exacerbada do 9/11 para reassumirmos já *circa* 2010 a vaga cinzenta de 1998 e 1999? Impulsionará a escalada do ódio e dos extremismos nos EUA - um clima de incentivo e desculpabilização da violência vertido pelo ocidente em geral - um *boomerang* bifurcante no pendor da *sci-fi*? Não será pouco prudente presumir que esses ideais políticos segregatórios da direita à esquerda provocarão necessariamente um apego artístico ao espírito do tempo (cujas próprias criações culturais podem até contrabalançar, redefinir)? Sob outro ponto de vista, talvez a tendência presente se cifre, sim, numa precisa ausência de tendência, num reflexo dispersivo da internet? Ou estará a falta de distanciamento temporal a falar mais alto?

Mas inclusive o próprio tempo, a maioridade retrospectiva de 1998 e 1999 que tanto estimulou este estudo, pode iluminar ao ponto da cegueira... como se o sol nos encadeasse até sermos só “nostálgico pensamento dourado”. E se o meu esforço “anti-mitificante” de

---

<sup>277</sup> Vide página 77 desta dissertação.

<sup>278</sup> Refere-se à segunda versão: *Total Recall* (Len Wiseman; 2012).

acinzentar o céu das fitas em causa, entre “vastos blocos negros”<sup>279</sup> (distopia) e uma “clareza progressiva”<sup>280</sup> (utopia) se tornou ele mesmo mitificado?

Todas estas reviravoltas e questões salientam a fragilidade de um trabalho com âmago congregador (de obras, temas, contextos, etc.), evidenciam a corda bamba em que se escreve: abaixo está o perigo de quebrar a lógica interna, no fino “chão” caminhado fica o perigo de forçar argumentos. Por outras palavras, o risco de, vendo com certo filtro nos olhos, fazer tudo significar o que queremos que signifique. Daí que esta dissertação seja apenas uma hipótese experimentada (sem pretensão taxativa de negar a leitura cartesiana deste quinteto; não é essa, aliás, a abordagem dominante e mais óbvia dos cinco?).

Exploradas as condições produtivas da corrente investigação (em concomitância com o dissecar fugaz de algumas matérias), é altura de inventariar o “cemitério da lista de coisas por fazer” - nome actual desta conclusão. Resta depois esperar que alguém (“eu adulto mais velho”?) venha mexer nas ideias mortas com paus até ressuscitar os cadáveres numa nova introdução ainda virtual... Para já, enfim, que verta uma enumeração sucinta de conteúdos por elaborar.

Dessa infinitude enfatizo sem qualquer ordem de importância: investigar com pormenor o *cyberpunk* enquanto inspiração literária do hiper-real(ismo) milenar, chegando à análise dos textos; aprofundar as relações com o absurdo implícito em 5.3. e com o contíguo existencialismo aludido no fim de 5.4.; tratar a mescla entre temas científicos (desde logo a farmacologia!) e religiosos, articulando-a com o tema apocalíptico; demonstrar como muitos buracos lógicos destes filmes viabilizam a aproximação das categorias “actual” e “virtual”, não tendo de ser erros condenáveis segundo uma lógica empobrecedora de fãs detectivescos obcecados com uma suposta coerência narrativa e realista; expandir a hiper-realidade de Umberto Eco com mais e simultâneas reconfigurações a partir dos filmes; estudar ampliada e comparativamente o hiper-realismo *mumblecore*; explicar a objecção de Baudrillard a um cinema barroco, hiper-tecnológico, firmado em efeitos especiais<sup>281</sup>; examinar a sua noção de realidade e o seu conceito de “dimensão simbólica”; reflectir melhor sobre o significado do *product placement* nestas obras; pormenorizar a cidade pós-moderna destas fitas enquanto materialização do rizoma de Deleuze através da sua cronologia e urbanismo estilhaçados; inquirir o aborrecimento e frieza quotidianas com que o sociólogo Georg Simmel identifica a cidade como mote para as personagens procurarem uma transcendência<sup>282</sup>.

12 meses depois, para começar, desejar só que esta dissertação não sejam só dias contados para alguém nascido em 1993.

---

<sup>279</sup> Vide página 10 desta dissertação.

<sup>280</sup> Vide nota 279.

<sup>281</sup> Veja-se o artigo “Jean Baudrillard and Cinema: The Problems of Technology, Realism and History” (COULTER, 2010: 6-20), de Gerry Coulter, para um belo exercício nessa linha.

<sup>282</sup> Neil Gerlach e Sheryl N. Hamilton propuseram tal teorização a partir de Simmel ao relacioná-lo com o filme de Proyas no excelente “Preserving Self in the City of the Imagination: Georg Simmel and *Dark City*” (GERLACH, 2004: 115-134). Seria, porém, interessante ampliar esse estudo às semelhanças e idiossincrasias de cada um dos restantes quatro filmes.

## Bibliografia

- ANDERS, C. J. (2009), “When Did Japan Stop Being the Future?”, in *io9* disponível em: <https://io9.gizmodo.com/5295925/when-did-japan-stop-being-the-future> (Acedido a 30 de Junho de 2017).
- ANDERSEN, K. (2015), “The Best Decade Ever? The 1990s, Obviously”, in *The New York Times* disponível em: <https://www.nytimes.com/2015/02/08/opinion/sunday/the-best-decade-ever-the-1990s-obviously.html?mcubz=3> (Acedido a 25 de Fevereiro de 2017).
- ANGELIDAKIS, A. (2010), “Jean Tinguely Study for the End of the World No2”, in *Youtube* disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=FxbC7kYJ\\_\\_c](https://www.youtube.com/watch?v=FxbC7kYJ__c) (Acedido a 30 de Junho de 2017).
- BARR, J. M. (2011), “Cue the Sun: An Analysis of Perceptual Effects Representations in *The Truman Show*”, in *OpenSIUC: Research Paper*, paper 49, disponível em: [http://opensiuc.lib.siu.edu/gs\\_rp/49/?utm\\_source=opensiuc.lib.siu.edu2Fgs\\_rp2F49&utm\\_medium=PDF&utm\\_campaign=PDFCoverPages](http://opensiuc.lib.siu.edu/gs_rp/49/?utm_source=opensiuc.lib.siu.edu2Fgs_rp2F49&utm_medium=PDF&utm_campaign=PDFCoverPages) (Acedido a 26 de Fevereiro de 2017).
- BAUDRILLARD, J. (1991), *Simulacros e Simulação* (Trad. M. J. Costa Pereira), Lisboa: Relógio D’Água.
- BAUDRILLARD, J. (2002), *Screened Out* (Trad. C. Turner), Londres: Verso.
- BHATTACHARYA, S. (2017), “Cyberpunk - All That we Know and you Should Know”, in *TheTechy* disponível em: <http://www.thetechy.com/cyberpunk-you-should-know/> (Acedido a 30 de Junho de 2017).
- BOLTER, J. & GRUSIN, R. (2000), *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- BOUCHER, G. (2010), “*Inception* Breaks into Dreams - Director Christopher Nolan’s Latest Is a Heist Movie with an Unusual Target: the Mind”, in *Los Angeles Times* disponível em: <http://articles.latimes.com/2010/apr/04/entertainment/la-ca-inception4-2010apr04/3> (Acedido a 25 de Janeiro de 2017).
- BOWLER, A. (2007), “*eXistenZ* and the Spectre of Gender in the Cyber-Generation”, in *New Cinemas: Journal of Contemporary Film*, nº2, vol. 5, pp. 97-114.
- BRANCO, S. D. (2011), “*Film noir*, um Género Imaginado”, in *Revista de História das Ideias*, vol. 32: Artes, pp. 327-354.
- BUKATMAN, S. (1993), *The Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*, Londres: Duke University Press.

- CASTANYER, L. B. (2003), “eXistenZ, de David Cronenberg: Ciberficções per a la Posthumanitat”, in *Digit·HVM: Revista Digital d’Humanitats, Universitat Oberta de Catalunya*, nº5.
- CELSO, M. & MENDES, R. (2014), “Bug Y2K, o Temor de Há 15 Anos”, in *RTP Notícias* disponível em: [http://www.rtp.pt/noticias/mundo/bug-y2k-o-temor-de-ha-15-anos\\_n788857](http://www.rtp.pt/noticias/mundo/bug-y2k-o-temor-de-ha-15-anos_n788857) (Acedido a 26 de Janeiro de 2017).
- CHAN, M. (2008), “Virtually Real and Really Virtual: Baudrillard’s Procession of Simulacrum and *The Matrix*”, in *International Journal of Baudrillard Studies*, nº2, vol. 5, disponível em: [http://www2.ubishops.ca/baudrillardstudies/vol-5\\_2/v5-2-melanie-chan.html](http://www2.ubishops.ca/baudrillardstudies/vol-5_2/v5-2-melanie-chan.html) (Acedido a 15 de Junho de 2017).
- CHAU, C. (2017), *Movement, Time, Technology, and Art*, Singapura: Springer Nature.
- COULTER, G. (2010), “Jean Baudrillard and Cinema: The Problems of Technology, Realism and History”, in *Film-Philosophy*, nº2, vol.14, pp. 6-20.
- COUSINS, M. (2005), *Biografia do Filme* (Trad. A. Ramos & C. Ramos), Lisboa: Plátano Editora.
- CROZAT, D. (2013), “Towards Harsh Horizons: Fear and Violence in Hyperreality” (Trad. K. Wells & L. Bachet), in *HAL: Sciences de l’Homme et de la Société* disponível em: <https://hal.archives-ouvertes.fr/halshs-00916270/document> (Acedido a 15 de Junho de 2017).
- CUBITT, S. (2004), *The Cinema Effect*, Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- DAMÁSIO, A. R. (1998), *O Erro de Descartes: Emoção, Razão e Cérebro Humano* (Trad. D. Vicente & G. Segurado), Lisboa: Publicações Europa-América.
- DAVIDSON, L. (1998), «Bennett to Lead “Millennium Bug” Battle», in *Deseret News* disponível em: <http://www.deseretnews.com/article/627163/Bennett-to-lead-millennium-bug-battle.html?pg=all> (Acedido a 26 de Janeiro de 2017).
- DEANGELIS, T. (2009), “A New Kind of Delusion?: a Growing Number of Psychotic Patients Believe they Are the Stars of Reality TV Shows”, in (APA) *American Psychological Association*, nº6, vol. 40, disponível em: <http://www.apa.org/monitor/2009/06/delusion.aspx> (Acedido a 30 de Junho de 2017).
- DELEUZE, G. (1994), *Difference and Repetition* (Trad. Paul Patton), Nova Iorque: Columbia University Press.
- DELEUZE, G. (1997), *The Time-Image: Cinema 2* (Trad. H. Tomlinson & R. Galeta), Minneapolis: University of Minnesota Press.
- DONOVAN, R. (2003), “Manga and *The Matrix*”, in *J@pan Inc Magazine* disponível em: <http://www.japaninc.com/article.php?articleID=1160> (Acedido a 11 de Agosto de 2017).

- DUFOUR, E. (2012), *O Cinema de Ficção Científica* (Trad. M. Félix), Lisboa: Edições Texto & Grafia.
- ECO, U. (1986), *Travels in Hyperreality* (Trad. W. Weaver), Orlando, Florida: Harcourt Brace & Company.
- ENNS, A. (2004), “Burroughs’s Postmodernism: Media, Subjectivity, Globalization”, in S. Kollmann & K. Schödel (Eds.), *PostModerne De/Konstruktionen: Ethik, Politik und Kultur am Ende einer Epoche*, Münster: LIT Verlag.
- FAUST, D. (2009), “Hyperreality with Tentacles: David Cronenberg, Memes, and Mutations”, in *Academia.edu* disponível em: [https://www.academia.edu/2983406/Hyperreality\\_with\\_Tentacles\\_David\\_Cronenberg\\_Memes\\_and\\_Mutations](https://www.academia.edu/2983406/Hyperreality_with_Tentacles_David_Cronenberg_Memes_and_Mutations) (Acedido a 17 de Junho de 2017).
- FELLUGA, D. (2003), “*The Matrix*: Paradigm of Postmodernism or Intellectual Poseur? Part I”, in G. Yeffeth (Ed.), *Taking the Red Pill: Science, Philosophy and Religion in The Matrix*, Chichester: Summersdale, pp. 85-101.
- FERREIRA, W. R. (2011), “O Ceticismo Gnóstico de Jean Baudrillard (Parte 2): os Simulacros Nada Têm a Esconder”, in *Cinema Secreto: Cinegnose* disponível em: [http://cinegnose.blogspot.pt/2011/10/o-ceticismo-gnostico-de-jean\\_02.html](http://cinegnose.blogspot.pt/2011/10/o-ceticismo-gnostico-de-jean_02.html) (Acedido a 16 de Junho de 2017).
- FISHER, K. (2017), «The “*Blade Runner*” Effect: 5 Sci-Fi Films Inspired by Ridley Scott’s Classic», in *Film School Rejects* disponível em: <https://filmschoolrejects.com/5-science-fiction-films-inspired-by-blade-runner/> (Acedido a 7 de Julho de 2017).
- GALYEAN, C. (s.d.), “Levittown: the Imperfect Rise of the American Suburbs”, in *U.S. History Scene* disponível em: <http://ushistoryscene.com/article/levittown/> (Acedido a 7 de Julho de 2017).
- GAUT, B. (2009), “Digital Cinema”, in P. Livingston & C. Plantinga (Eds.), *The Routledge Companion to Philosophy and Film*, Londres: Routledge, pp. 75-85.
- GERLACH, N. & HAMILTON, S. N. (2004), “Preserving Self in the City of the Imagination: Georg Simmel and *Dark City*”, in *Canadian Review of American Studies*, nº2, vol. 34, pp. 115-134.
- GIBSON, W. (1988), *Neuromante* (Trad. F. C. Marques), Lisboa: Gradiva.
- GORDON, A. (2003), “*The Matrix*: Paradigm of Postmodernism or Intellectual Poseur? Part II”, in G. Yeffeth (Ed.), *Taking the Red Pill: Science, Philosophy and Religion in The Matrix*, Chichester: Summersdale, pp. 102-123.
- GRAU, O. (2003), *Virtual Art: from Illusion to Immersion* (Trad. G. Custance), Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

- GRIGGS, B. (2011), “Why Computer Voices Are Mostly Female”, in *CNN* disponível em: <http://edition.cnn.com/2011/10/21/tech/innovation/female-computer-voices/index.html> (Acedido a 11 de Agosto de 2017).
- GROENING, S. (2014), “Towards a Meteorology of the Media”, in *Transformations Journal of Media & Culture*, nº25 - New Immaterialities.
- HANTKE, S. (2005), “Encapsulated Noir: Hybrid Genres and Social Mobility in Alex Proyas’ *Dark City*”, in *Scope: an Online Journal of Film and Television Studies*, nº3.
- HART, M. (2015), *Hubris: The Troubling Science, Economics, and Politics of Climate Change*, Otava: Compleat Desktops.
- HAYLES, N. K. & GESSLER, N. (2004), “The Slipstream of Mixed Reality: Unstable Ontologies and Semiotic Markers in *The Thirteenth Floor*, *Dark City*, and *Mulholland Drive*”, in *PMLA*, nº3, vol. 119: Science Fiction and Literary Studies: the Next Millennium, pp. 482-499.
- HEIM, M. (1994), *The Metaphysics of Virtual Reality*, Oxford: Oxford University Press.
- HOBERMAN, J. (2012), *Film After Film: Or, What Became of 21<sup>st</sup> Century Cinema?*, Londres: Verso.
- HOTCHKISS, L. M. (2003), «“Still in the Game?”: Cybertransformations of the “New Flesh” in David Cronenberg’s *eXistenZ*», in *The Velvet Light Trap*, nº52, pp. 15-32.
- HUGHES, R. (2013), “The Ends of the Earth: Nature, Narrative, and Identity in Dystopian Film”, in *Critical Survey*, nº2, vol. 25, pp. 22-39.
- KAFKA, F. (2008), *Aforismos: Escritos na Localidade Histórica de Zúrau* (Trad. A. Gonçalves), Lisboa: Assírio & Alvim.
- KAVENEY, R. (2005), *From Alien to The Matrix: Reading Science Fiction Film*, Londres: I.B. Tauris.
- KIRSCHENBAUM, M. G. (2016), *Track Changes: a Literary History of Word Processing*, Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- LAIST, R. (2010), “The Hyperreal Theme in 1990s American Cinema”, in *Americana: the Journal of American Popular Culture*, nº1, vol. 9, disponível em: [http://www.americanpopularculture.com/journal/articles/spring\\_2010/laist.htm](http://www.americanpopularculture.com/journal/articles/spring_2010/laist.htm) (Acedido a 15 de Junho de 2017).
- LAIST, R. (2015), *Cinema of Simulation: Hyperreal Hollywood in the Long 1990s*, Nova Iorque: Bloomsbury.
- LANCELIN, A. (2004), “*The Matrix* Decoded: *Le Nouvel Observateur* Interview with Jean Baudrillard” (Trad. A. Bryx & G. Genosko), in *International Journal of Baudrillard Studies*,

nº2, vol. 1, disponível em: [http://www2.ubishops.ca/baudrillardstudies/vol1\\_2/genosko.htm](http://www2.ubishops.ca/baudrillardstudies/vol1_2/genosko.htm) (Acedido a 10 de Junho de 2017).

LANE, R. J. (2001), *Jean Baudrillard*, Londres: Routledge.

LANSROTH, B. (2015), “Hyperrealism in Art - Ultimately, is it Art or Skill?”, in *WideWalls: Urban & Contemporary Art Resource* disponível em: <http://www.widewalls.ch/hyperrealism-art-style/> (Acedido a 8 de Junho de 2017).

LEE, P. M. (2004), *Chronophobia: on Time in the Art of the 1960s*, Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

LIGHT, J. (2004), “From City Space to Cyberspace”, in M. Crang, P. Crang & J. May (Eds.), *Virtual Geographies: Bodies, Space and Relations*, Londres: Routledge, pp. 109-130.

LINCOLN, K. (2009), *Cormac McCarthy: American Canticles*, Nova Iorque: Palgrave Macmillan.

LISTER, M., DOVEY, J., GIDDINGS, S., GRANT, I. & KELLY, K. (2009), *New Media: a Critical Introduction*, Londres: Routledge.

MAGERSTÄDT, S. (2014), *Body, Soul and Cyberspace in Contemporary Science Fiction Cinema: Virtual Worlds and Ethical Problems*, Nova Iorque: Palgrave Macmillan.

MANN, D. (2007), “Jean Baudrillard: a Very Short Introduction”, in *Western University* disponível em: <http://publish.uwo.ca/~dmann/baudrillard1.htm> (Acedido a 8 de Junho de 2017).

MANOVICH, L. (2001), *The Language of New Media*, Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

MANOVICH, L. (2013), *Software Takes Command*, Nova Iorque: Bloomsbury.

MARKS, P. (2005), “Imagining Surveillance: Utopian Visions and Surveillance Studies”, in *Surveillance & Society*, nº2, vol. 3, pp. 222-239.

MARQUES, B. (2009), *Visões Urbanas: uma História da Cidade Contada pelo Cinema* (Prova Final de Licenciatura em Arquitectura), Coimbra: Departamento de Arquitectura - Faculdade de Ciências e Tecnologias da Universidade de Coimbra.

MEANS, L. (2003), “Science Fiction - the Last 10 Years”, in *YLEM Journal*, nº2, vol. 23: Artists Using Science and Technology, pp. 2-3, disponível em: <http://www.ylem.org/Journal/2003Iss02vol23.pdf> (Acedido a 30 de Junho de 2017).

MEEHAN, P. (2008), *Tech-Noir: The Fusion of Science Fiction and Film Noir*, Jefferson, Carolina do Norte: McFarland.

MILGRAM, P. & KISHINO, F. (1994), “A Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays”, in *IEICE Transactions on Information Systems*, nº12, vol. E77-D, pp. 1321-1329, disponível

em: [http://etclab.mie.utoronto.ca/people/paul\\_dir/IEICE94/ieice.html](http://etclab.mie.utoronto.ca/people/paul_dir/IEICE94/ieice.html) (Acedido a 15 de Junho de 2017).

MIRALLES, F. (2009), “Miedo al Futuro”, in *El País* disponível em: [https://elpais.com/diario/2009/04/05/eps/1238912811\\_850215.html](https://elpais.com/diario/2009/04/05/eps/1238912811_850215.html) (Acedido a 1 de Julho de 2017).

MORAN, J. (2015), “Typewriter, you’re Fired! How Writers Learned to Love the Computer”, in *The Guardian* disponível em: <https://www.theguardian.com/books/2015/aug/28/how-amstrad-word-processor-encouraged-writers-use-computers> (Acedido a 11 de Agosto de 2017).

NDALIANIS, A. (2000), “The Frenzy of the Visible: Spectacle and Motion in the Era of the Digital”, in *Senses of Cinema*, nº3, disponível em: <http://sensesofcinema.com/2000/feature-articles/matrix-2/> (Acedido a 30 de Junho de 2017).

NEWELL, C. H. (s.d.), “eXistenZ & Cronenbergian Philosophy - David Cronenberg and Jean Baudrillard: the Simulacrum of eXistenZ”, in *Father Son Holy Gore: a Place for Long Form Horror & Film Essays* disponível em: <https://fatheronholygore.com/the-philosophy-of-david-cronenbergs-existenz/> (Acedido a 8 de Junho de 2017).

OBBERLY, N. (2003), “Reality, Hyperreality”, in *The University of Chicago: Theories of Media - Keywords Glossary* disponível em: <http://csmt.uchicago.edu/glossary2004/realityhyperreality.htm> (Acedido a 8 de Junho de 2017).

PALMER, W. J. (2009), *The Films of the Nineties: the Decade of Spin*, Nova Iorque: Palgrave Macmillan.

PAWLETT, W. (2007), *Jean Baudrillard Against Banality*, Londres: Routledge.

PERRY, N. (2002), *Hyperreality and Global Culture*, Londres: Routledge.

PETERS, T. (2011), «Conspiracy Gothic: a Literary Infographic Study of “Conspiracy Gothic” Films», in *The Rumpus* disponível em: <http://therumpus.net/2011/09/conspiracy-gothic/> (Acedido a 30 de Agosto de 2017).

POHL, N. (2009), «“And is not Every Manor a Little Common Wealth?” Nostalgia, Utopia and the Country House», in R. Pordzik (Ed.), *Futurescapes: Space in Utopian and Science Fiction Discourses*, Nova Iorque: Rodopi, pp. 131-170.

RANDAZZO, J. (2014), “The Thirteenth Floor (1999)”, in *Film City L.A. - Los Angeles and the Movies* disponível em: <http://filmcityla.blogspot.pt/2014/07/the-thirteenth-floor-1999.html> (Acedido a 5 de Agosto de 2017).

REDPILL (2002), “Interview with David Thomson (Blue and Green Screen Coordinator, Australia) from *The Matrix Reloaded* and *Revolutions* (2003)”, in P. Martin, *MatrixFans.Net* disponível em: <http://www.matrixfans.net/interview-with-david-thomson-blue-and-green-screen-coordinator-australia-from-the-matrix-reloaded-and-revolutions-2003/#sthash.mTzYjbybm.dpbs> (Acedido a 11 de Agosto de 2017).

REUTERS (2013), “Ron Mueck: ele Cria Seres Humanos para Museus”, in *Público - P3* disponível em: <http://p3.publico.pt/cultura/exposicoes/9563/ron-mueck-ele-cria-seres-humanos-para-museus> (Acedido a 8 de Junho de 2017).

REYES, J. A. (2013), “De la Futurofobia a la Angustia Existencial”, in *Historik - Revista Virtual de Investigación en Historia, Arte y Humanidades*, nº9, vol. 4, disponível em: [http://www.revistahistorik.com/descargas/de\\_la\\_futurofobia\\_a\\_la\\_angustia\\_existencial.pdf](http://www.revistahistorik.com/descargas/de_la_futurofobia_a_la_angustia_existencial.pdf) (Acedido a 26 de Fevereiro de 2017).

ROBINSON, B. A. (2004), “42 Failed End-of-the-world Predictions for the Year 2000”, in *Religious Tolerance* disponível em: [http://www.religioustolerance.org/end\\_wrl10.htm](http://www.religioustolerance.org/end_wrl10.htm) (Acedido a 26 de Janeiro de 2017).

RODOWICK, D. N. (2007), *The Virtual Life of Film*, Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.

RODRIGUES, E. M. (2010), *Alteridade, Tecnologia e Utopia no Cinema de Ficção Científica Norte Americano: a Tetralogia Alien* (Tese de Doutoramento em Sociologia), Coimbra: Faculdade de Economia da Universidade de Coimbra.

RODRIGUES, E. M. (2012), *Ecos do Mundo Zero: Guia de Interpretação de Futuros, Aliens e Ciborgues*, Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra.

RUH, B. (2000), “Liberating Cels: Forms of the Female in Japanese Cyberpunk Animation”, in *AnimeResearch.com* disponível em: <http://www1.udel.edu/History-old/figal/Hist372/Materials/libcel.pdf>. (Acedido a 30 de Junho de 2017.)

SCHMERHEIM, P. A. (2013), *Skepticism Films: Knowing and Doubting the World in Contemporary Cinema* (Tese de Doutoramento), Amesterdão: Departamento de Análise Cultural - Faculdade de Humanidades da Universidade de Amesterdão.

STANFIELD, P. (2011), *Maximum Movies - Pulp Fictions: Film Culture and the Worlds of Samuel Fuller, Mickey Spillane, and Jim Thompson*, New Brunswick, Nova Jérсия: Rutgers University Press.

STERN, E. (2002), “A Touch of Medieval: Narrative, Magic and Computer Technology in Massively Multiplayer Computer Role-Playing Games”, in F. Mäyrä (Ed.), *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*, Tampere: Tampere University Press, pp. 257-276.

STEWART, G. (2007), *Framed Time: Toward a Postfilmic Cinema*, Chicago: University of Chicago Press.

SUDERBURG, E. (2000), “Written on the West: How the Land Gained Site”, in E. Suderburg (Ed.), *Space, Site, Intervention: Situating Installation Art*, Minneapolis: University of Minnesota Press, pp. 130-142.

SZECHWEAN (2009), “Small-Town Syndrome”, in *Urban Dictionary* disponível em: <https://www.urbandictionary.com/author.php?author=szechwean> (Acedido a 27 de Fevereiro de 2017).

- TIAN, M., CAISSE, M. & HU, Y. (s.d.), “*The Thirteenth Floor: Reality of Depiction and Prediction*” in *Worcester Polytechnic Institute* disponível em: <http://users.wpi.edu/~mtian/cs3043/reality.html> (Acedido a 11 de Agosto de 2017).
- TOFFLER, A. (1970), *Future Shock*, Nova Iorque: Random House.
- TOFFOLETTI, K. (2007), *Cyborgs and Barbie Dolls: Feminism, Popular Culture and Posthuman Body*, Londres: I.B. Tauris.
- TRIFONOVA, T. (2014), “Special Effects: Simulation in Cinema”, in *Kinema: a Journal for Film and Audiovisual Media* disponível em: <http://www.kinema.uwaterloo.ca/article.php?id=94&feature> (Acedido a 11 de Agosto de 2017).
- TRYON, C. (2003), “Virtual Cities and Stolen Memories: Temporality and the Digital in *Dark City*”, in *Film Criticism*, nº2, vol. 28, pp. 42-62.
- VACKER, B. (2011), “Media, Memes, and Moments”, in B. Vacker (Ed.), *Media Environments*, San Diego: Cognella, pp. 1-28.
- VONNEGUT, K. (2011), *Matadouro Cinco* (Trad. R. Amorim), Lisboa: Bertrand Editora.
- WARTENBERG, T. E. (2003), “Philosophy Screened: Experiencing *The Matrix*”, in *Midwest Studies in Philosophy*, nº1, vol. 27, pp. 139-152.
- WARTENBERG, T. E. (2009), “Film as Philosophy”, in P. Livingston & C. Plantinga (Eds.), *The Routledge Companion to Philosophy and Film*, Londres: Routledge, pp. 549-559.
- WHISSEL, K. (2006), “Tales of Upward Mobility: the New Verticality and Digital Special Effects”, in *Film Quarterly*, nº4, vol. 59, pp. 23-34.
- WILSON, E. G. (2006), “Gnostic Paranoia in Proyas’s *Dark City*”, in *Literature/Film Quarterly*, nº3, vol. 34, pp. 232-239.
- ZACKARIASSON, P. & DYMEK, M. (2017), *Video Game Marketing: a Student Textbook*, Londres: Routledge.
- ZELEVINSKY, V. (1999), “*The Matrix*”, in *The Tech*, vol. 119, disponível em: [http://tech.mit.edu/V119/N18/The\\_Matrix\\_revi.18a.html](http://tech.mit.edu/V119/N18/The_Matrix_revi.18a.html) (Acedido a 25 de Janeiro de 2017).
- “1946”, in *University Of Pittsburgh: Borges Center* disponível em: <http://www.borges.pitt.edu/1946> (Acedido a 8 de Junho de 2017).
- “Apocalypse”, in *Online Etymology Dictionary* disponível em: <http://www.etymonline.com/index.php?term=apocalypse> (Acedido a 23 de Janeiro de 2017).
- “Apostasia”, in *Dicionário Priberam da Língua Portuguesa* disponível em: <https://www.priberam.pt/dlpo/apostasia> (Acedido a 30 de Junho de 2017).

“Baron de la Brede et de Montesquieu - Frases: Uma Coisa Não É Justa Porque É Lei, Mas Deve Ser Lei Porque É Justa.”, in *Citador* disponível em: <http://www.citador.pt/frases/uma-coisa-nao-e-justa-porque-e-lei-mas-deve-ser-baron-de-la-brede-et-de-montesquieu-527> (Acedido a 7 de Julho de 2017).

“Capitalismo Tardio”, in *Wikipedia* disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Capitalismo\\_tardio](https://pt.wikipedia.org/wiki/Capitalismo_tardio) (Acedido a 30 de Junho de 2017).

“Catáfora”, in *Dicionário Priberam da Língua Portuguesa* disponível em: <https://www.priberam.pt/dlpo/catáfora> (Acedido a 13 de Junho de 2017).

“Catáfora”, in *Infopédia: Dicionários Porto Editora* disponível em: <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/catáfora> (Acedido a 13 de Junho de 2017).

“Cibernética”, in *Dicionário Priberam da Língua Portuguesa* disponível em: <https://www.priberam.pt/dlpo/cibernética> (Acedido a 30 de Junho de 2017).

“*Dark City*, Movie, 1998”, in *IMCDB (Internet Movie Cars Database)* disponível em: [http://www.imcdb.org/movie\\_118929-Dark-City.html](http://www.imcdb.org/movie_118929-Dark-City.html) (Acedido a 30 de Junho de 2017).

“*Dark City*: Trivia”, in *IMDb (Internet Movie Database)* disponível em: <http://www.imdb.com/title/tt0118929/trivia> (Acedido a 30 de Junho de 2017).

“Dotcom Bubble”, in *Investopedia* disponível em: <http://www.investopedia.com/terms/d/dotcom-bubble.asp> (Acedido a 25 de Fevereiro de 2017).

“Fatwa”, in *Dicionário Priberam da Língua Portuguesa* disponível em: <https://www.priberam.pt/dlpo/fatwa>. (Acedido a 30 de Junho de 2017.)

“Hypermedia”, in *Wikipedia* disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Hypermedia> (Acedido a 30 de Junho de 2017).

“-ismo”, in *Dicionário Priberam da Língua Portuguesa* disponível em: <https://www.priberam.pt/dlpo/-ismo> (Acedido a 8 de Junho de 2017).

“Last Name: Murdoch”, in *SurnameDB (The Internet Surname Database)* disponível em: <http://www.surnamedb.com/Surname/Murdoch> (Acedido a 7 de Julho de 2017).

“Legislated Nostalgia”, in *Word Spy* disponível em: <http://wordspy.com/index.php?word=legislated-nostalgia> (Acedido a 30 de Agosto de 2017).

“Leibniz”, in *Ocultura* disponível em: <http://ocultura.org.br/index.php/Leibniz> (Acedido a 5 de Agosto de 2017).

“Metacortex”, in *The Matrix Wiki* disponível em: <http://matrix.wikia.com/wiki/MetaCortex> (Acedido a 30 de Junho de 2017).

«Nam June Paik: “*Magnet TV*”», in *Medien Kunst Netz* disponível em: <http://www.medienkunstnetz.de/works/magnet-tv/> (Acedido a 11 de Agosto de 2017).

“Ralph Goings: Prints”, in *Rogallery.com - Fine Art and Auctions* disponível em: [http://www.rogallery.com/goings\\_ralph/rgoings-hm.htm](http://www.rogallery.com/goings_ralph/rgoings-hm.htm) (Acedido a 8 de Junho de 2017).

“Roadshow”, in *Cambridge Dictionary* disponível em: <http://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/roadshow> (Acedido a 11 de Agosto de 2017).

“The 1950s” (2010), in *History* disponível em: <http://www.history.com/topics/1950s> (Acedido a 26 de Fevereiro de 2017).

“The Days of Perky Pat”, in *PhilipKDickFans.com* disponível em: [http://www.philipkdickfans.com/mirror/websites/pkdweb/short\\_stories/The\\_Days\\_Of\\_Perky\\_Pat.htm](http://www.philipkdickfans.com/mirror/websites/pkdweb/short_stories/The_Days_Of_Perky_Pat.htm) (Acedido a 16 de Junho de 2017).

“Virtual Reality”, in *Oxford Dictionaries* disponível em: [https://en.oxforddictionaries.com/definition/virtual\\_reality](https://en.oxforddictionaries.com/definition/virtual_reality) (Acedido a 5 de Agosto de 2017).

“Virtual”, in *Online Etymology Dictionary* disponível em: <http://www.etymonline.com/index.php?term=virtual> (Acedido a 3 de Agosto de 2017).

“When Is the Beginning of the New Millennium? Some Say it Is January 1, 2000 and Others January 1, 2001? Who Is Correct?” (1999), in *Scientific American* disponível em: <https://www.scientificamerican.com/article/when-is-the-beginning-of/#> (Acedido a 26 de Janeiro de 2017).

## Filmografia

### Filmes que Constituem o Hiper-Real(ismo) Milenar:

CRONENBERG, D. (Realizador e Produtor) & HÁMORI, A., LANTOS, R. (Produtores), 1999, *eXistenZ* [Blu-ray], Canadá: Alliance Atlantis.

PROYAS, A. (Realizador e Produtor) & MASON, A. (Produtor), 1998, *Dark City* [Blu-ray], Estados Unidos da América: New Line Cinema.

RUSNAK, J. (Realizador) & EMMERICH, R., EMMERICH, U., WEBER, M. (Produtores), 1999, *The Thirteenth Floor* [Blu-ray], Estados Unidos da América: Columbia Pictures.

THE WACHOWSKI BROTHERS (Realizadores) & SILVER, J. (Produtor), 1999, *The Matrix* [Blu-ray], Estados Unidos da América: Warner Bros. Pictures.

WEIR, P. (Realizador) & FELDMAN, E., NICCOL, A., RUDIN, S., SCHROEDER, A. (Produtores), 1998, *The Truman Show* [Blu-ray], Estados Unidos da América: Paramount Pictures.

### Outros Filmes:

ALLEN, W. (Realizador) & ARONSON, L., TENENBAUM, S., ROURES, J. (Produtores), 2011, *Midnight In Paris* [Blu-ray], Estados Unidos da América: Sony Pictures Classics.

AMIEL, J. (Realizador) & CONNERY, S., HERTZBERG, M., TOLLEFSON, R. (Produtores), 1999, *Entrapment* [Blu-ray], Estados Unidos da América: 20th Century Fox.

BIGELOW, K. (Realizadora) & CAMERON, J., JAFFE, S. C. (Produtores), 1995, *Strange Days* [Blu-ray], Estados Unidos da América: 20th Century Fox.

CAMERON, J. (Realizador) & HURD, G. A. (Produtora), 1984, *The Terminator* [Blu-ray], Estados Unidos da América: Orion Pictures.

CAMERON, J. (Realizador) & HURD, G. A. (Produtora), 1986, *Aliens* [Blu-ray], Estados Unidos da América: 20th Century Fox.

CAMERON, J. (Realizador & Produtor), 1991, *Terminator 2: Judgment Day* [Blu-ray], Estados Unidos da América: TriStar Pictures.

CAMERON, J. (Realizador e Produtor) & LANDAU, J. (Produtor), 2009, *Avatar* [Blu-ray], Estados Unidos da América: 20th Century Fox.

COPPOLA, F. F. (Realizador & Produtor), 1979, *Apocalypse Now* [Blu-ray], Estados Unidos da América: United Artists.

COPPOLA, F. F. (Realizador) & FREDERICKSON, G., ROOS, F. (Produtores), 1982, *One From The Heart* [Blu-ray], Estados Unidos da América: Columbia Pictures.

CRONENBERG, D. (Realizador) & DAVID, P., HÉROUX, C., SOLNICKI, V. (Produtores), 1983, *Videodrome* [Blu-ray], Canadá: Universal Pictures.

CRONENBERG, D. (Realizador) & MARTINELLI, G., THOMAS, J. (Produtores), 1991, *Naked Lunch* [Blu-ray], Canadá: 20th Century Fox.

CROWE, C. (Realizador e Produtor) & CRUISE, T., WAGNER, P. (Produtores), 2001, *Vanilla Sky* [Blu-ray], Estados Unidos da América: Paramount Pictures.

DIETERLE, W. (Realizador) & WALLIS, H. B. (Produtor), 1950, *Dark City* [Blu-ray], Estados Unidos da América: Paramount Pictures.

FASSBINDER, R. W. (Realizador) & MÄRTHESHEIMER, P., WESEMANN, A. (Produtores), 1973, *World On A Wire* [Blu-ray], Alemanha: Janus Films.

FERRARA, A. (Realizador) & PRESSMAN, E. R. (Produtor), 1998, *New Rose Hotel* [DVD], Estados Unidos da América: Avalanche Home Entertainment.

FIGGIS, M. (Realizador e Produtor) & STEWART, A. (Produtora), 2000, *Timecode* [DVD], Estados Unidos da América: Screen Gems.

GILLIAM, T. (Realizador) & MILCHAN, A. (Produtor), 1985, *Brazil* [Blu-ray], Reino Unido: 20th Century Fox.

HOWARD, R. (Realizador e Produtor) & GRAZER, B. (Produtor), 1999, *EDtv* [Blu-ray], Estados Unidos da América: Universal Pictures.

JONES, D. (Realizador) & FENEGAN, S., STYLER, T. (Produtores), 2009, *Moon* [Blu-ray], Reino Unido: Sony Pictures Classics.

KATZ, A. (Realizador) & MCFADDEN, B., STAMBLER, B. (Produtores), 2007, *Quiet City* [DVD], Estados Unidos da América: 600 West Productions.

KOSINSKI, J. (Realizador) & BAILEY, S., LISBERGER, S., SILVER, J. (Produtores), 2010, *Tron: Legacy* [Blu-ray], Estados Unidos da América: Walt Disney Studios Motion Pictures.

KUSAMA, K. (Realizador) & GALE, D., GOODMAN, G., HURD, G. A., LUCCHESI, G. (Produtores), 2005, *Æon Flux* [Blu-ray], Estados Unidos da América: Paramount Pictures.

LANG, F. (Realizador) & POMMER, E. (Produtor), 1927, *Metropolis* [Blu-ray], Alemanha: Universum-Film AG.

LINKLATER, R. (Realizador e Produtor) & WALKER-MCBAY, A. (Produtora), 2004, *Before Sunset* [Blu-ray], Estados Unidos da América: Warner Independent Pictures.

LISBERGER, S. (Realizador) & KUSHNER, D. (Produtor), 1982, *Tron* [Blu-ray], Estados Unidos da América: Buena Vista Distribution.

LUCAS, G. (Realizador) & KURTZ, G. (Produtor), 1977, *Star Wars: Episode IV - A New Hope* [Blu-ray], Estados Unidos da América: 20th Century Fox.

LUCAS, G. (Realizador) & MCCALLUM, R. (Produtor), 2002, *Star Wars: Episode II - Attack Of The Clones* [Blu-ray], Estados Unidos da América: 20th Century Fox.

LYNCH, D. (Realizador) & GOLIN, S., MONTGOMERY, M., SIGHVATSSON, S. (Produtores), 1990, *Wild At Heart* [Blu-ray], Estados Unidos da América: The Samuel Goldwyn Company.

LYNCH, D. (Realizador) & NAYAR, D., STERNBERG, T., SWEENEY, M. (Produtores), 1997, *Lost Highway* [Blu-ray], Estados Unidos da América: October Films.

LYNCH, D. (Realizador) & EDELSTEIN, N., KRANTZ, T., POLAIRE, M., SARDE, A., SWEENEY, M. (Produtores), 2001, *Mulholland Dr.* [Blu-ray], Estados Unidos da América: Universal Pictures.

MÉSZ, A. M. (Realizador) & ANDRÁS, O. (Produtor), 1990, *Meteo* [DVD], Hungria: Budapest Film.

NOLAN, C. (Realizador) & TODD, J., TODD, S. (Produtoras), 2000, *Memento* [Blu-ray], Estados Unidos da América: Newmarket Films.

NOLAN, C. (Realizador e Produtor) & THOMAS, E. (Produtora), 2010, *Inception* [Blu-ray], Estados Unidos da América: Warner Bros. Pictures.

NOLFI, G. (Realizador e Produtor) & CARRARO, B., HACKETT, M., MOORE, C. (Produtores), 2011, *The Adjustment Bureau* [Blu-ray], Estados Unidos da América: Universal Pictures.

OSHII, M. (Realizador) & ISHIKAWA, M., IYADOMI, K., MATSUMOTO, K., MIZUO, Y. (Produtores), 1995, *Ghost In The Shell* [Blu-ray], Japão: Shochiku.

PAL, G. (Realizador & Produtor), 1960, *The Time Machine* [Blu-ray], Estados Unidos da América: Metro-Goldwyn-Mayer.

PARISOT, D. (Realizador) & JOHNSON, M., NEWIRTH, C. (Produtores), 1999, *Galaxy Quest* [Blu-ray], Estados Unidos da América: DreamWorks Pictures.

PINK, S. W. (Realizador e Produtor) & ARKOFF, S. Z., ZALABERY, J. (Produtores), 1962, *Journey To The Seventh Planet* [Blu-ray], Estados Unidos da América: American International Pictures.

POLANSKI, R. (Realizador) & EVANS, R. (Produtor), 1974, *Chinatown* [Blu-ray], Estados Unidos da América: Paramount Pictures.

RAIMI, S. (Realizador) & BRYCE, I., ZISKIN, L. (Produtores), 2002, *Spider-Man* [Blu-ray], Estados Unidos da América: Columbia Pictures.

RAY, N. (Realizador) & HOUSEMAN, J. (Produtor), 1948, *They Live By Night* [Blu-ray], Estados Unidos da América: RKO Radio Pictures.

RAY, N., LUPINO, I. (Realizadores) & HOUSEMAN, J. (Produtor), 1951, *On Dangerous Ground* [Blu-ray], Estados Unidos da América: RKO Radio Pictures.

ROSS, G. (Realizador e Produtor) & DEGUS, R. J., KILIK, J., SODERBERGH, S. (Produtores), 1998, *Pleasantville* [Blu-ray], Estados Unidos da América: New Line Cinema.

SCOTT, R. (Realizador) & DEELEY, M. (Produtor), 1982, *Blade Runner* [Blu-ray], Estados Unidos da América: Warner Bros. Pictures.

SINGER, B. (Realizador e Produtor) & KOKIN, K., MCDONNELL, M. (Produtores), 1995, *The Usual Suspects* [Blu-ray], Estados Unidos da América: Gramercy Pictures.

SPIELBERG, S. (Realizador) & KENNEDY, K., MOLEN, G. R. (Produtores), 1993, *Jurassic Park* [Blu-ray], Estados Unidos da América: Universal Pictures.

THE WACHOWSKI BROTHERS (Realizador) & SILVER, J. (Produtor), 2003, *The Matrix Reloaded* [Blu-ray], Estados Unidos da América: Warner Bros. Pictures.

THE WACHOWSKI BROTHERS (Realizador) & SILVER, J. (Produtor), 2003, *The Matrix Revolutions* [Blu-ray], Estados Unidos da América: Warner Bros. Pictures.

VERHOEVEN, P. (Realizador) & FEITSHANS, B., SHUSETT, R. (Produtores), 1990, *Total Recall* [Blu-ray], Estados Unidos da América: TriStar Pictures.

WIENE, R. (Realizador) & MEINERT, R., POMMER, E. (Produtores), 1920, *The Cabinet Of Dr. Caligari* [Blu-ray], Alemanha: Decla-Bioscop AG.

WILDER, B. (Realizador) & BRACKETT, C. (Produtor), 1945, *The Lost Weekend* [Blu-ray], Estados Unidos da América: Paramount Pictures.

WISEMAN, L. (Realizador) & JAFFE, T., MORITZ, N. H. (Produtores), 2012, *Total Recall* [Blu-ray], Estados Unidos da América: Columbia Pictures.

WOO-PING, Y. (Realizador) & HARK, T. (Produtor), 1993, *Iron Monkey* [Blu-ray], Hong Kong: Golden Harvest.

ZEMECKIS, R. (Realizador) & CANTON, N., GALE, B. (Produtores), 1985, *Back To The Future* [Blu-ray], Estados Unidos da América: Universal Pictures.

## Anexo - Fotogramas dos Filmes

Fig. 1



Fig. 2



Fig. 3



Fig. 4



Fig. 5



Fig. 6

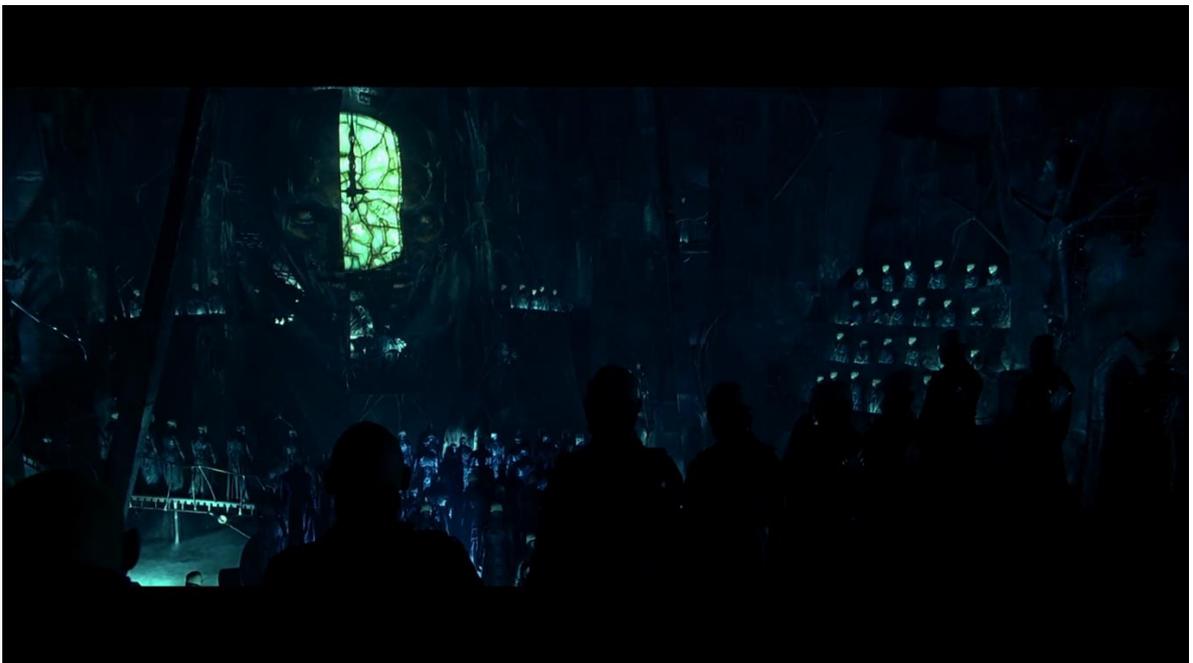


Fig. 7



Fig. 8



Fig. 9



Fig. 10



Fig. 11



Fig. 12



Fig. 13



Fig. 14



Fig. 15



Fig. 16



Fig. 17



Fig. 18



Fig. 19



Fig. 20



Fig. 21



Fig. 22



Fig. 23



Fig. 24



Fig. 25



Fig. 26

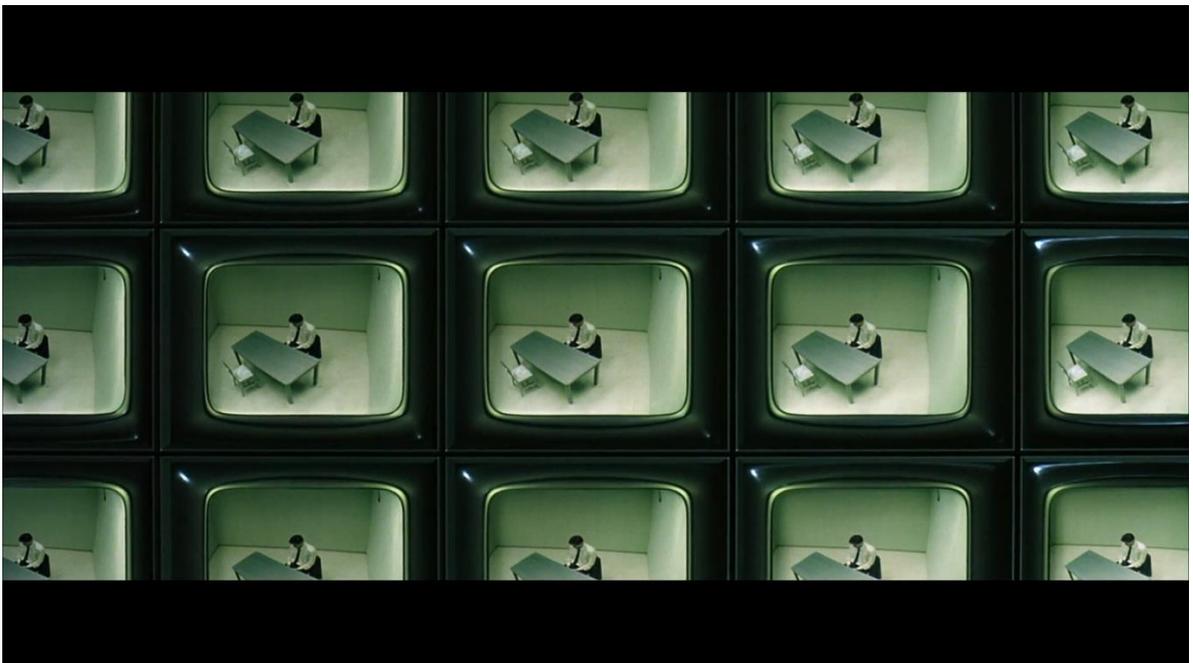


Fig. 27



Fig. 28



Fig. 29



Fig. 30



Fig. 31



Fig. 32

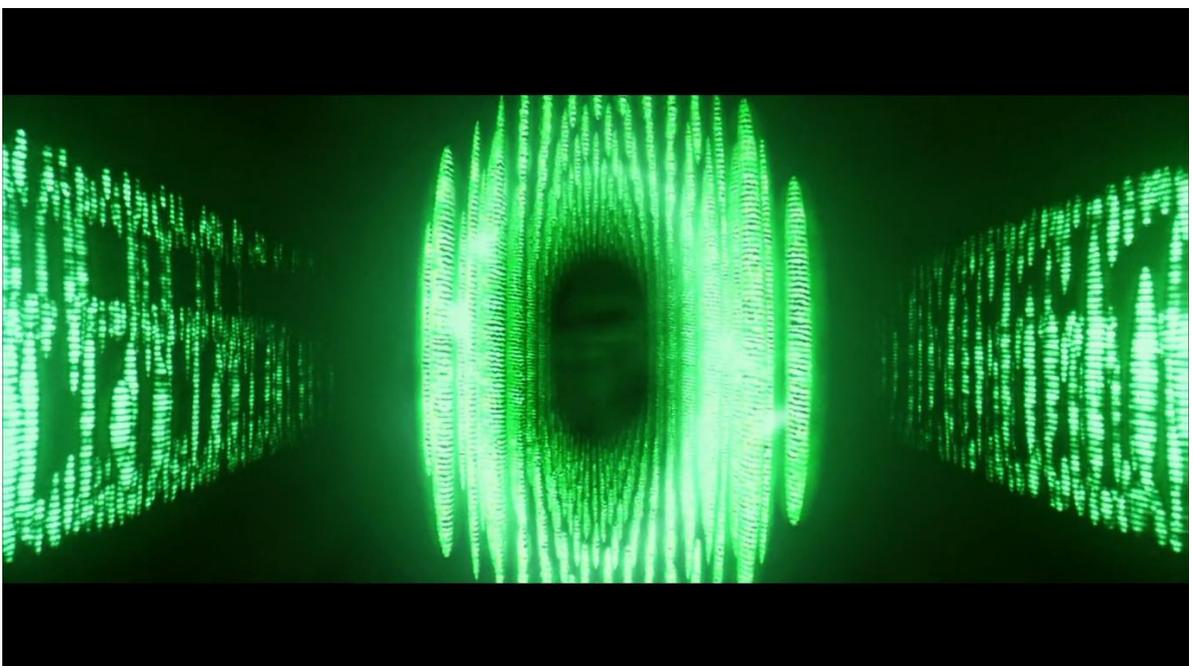


Fig. 33

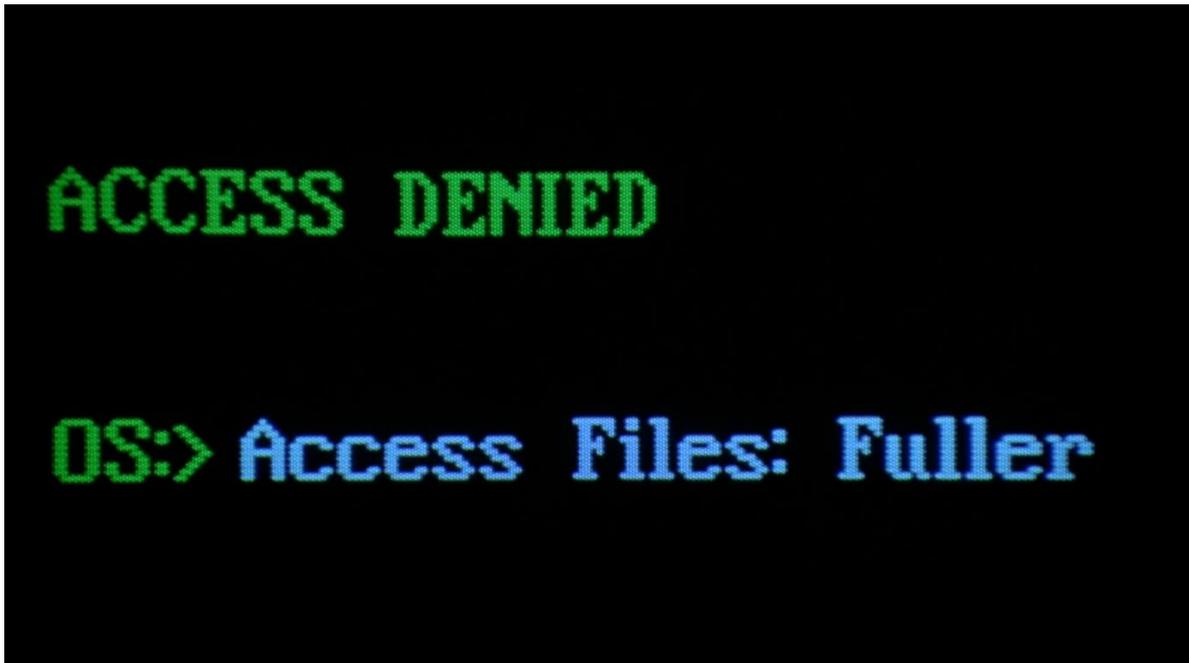


Fig. 34

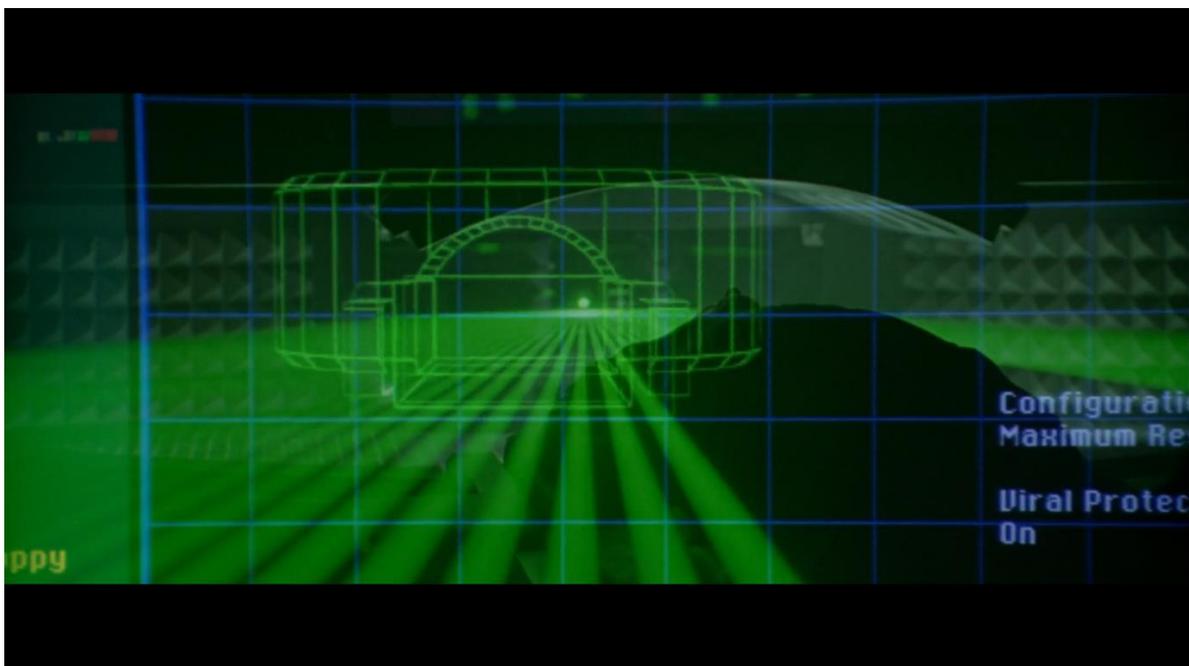


Fig. 35



Fig. 36



Fig. 37



Fig. 38



Fig. 39



Fig. 40



Fig. 41



Fig. 42



Fig. 43



Fig. 44



Fig. 45



Fig. 46

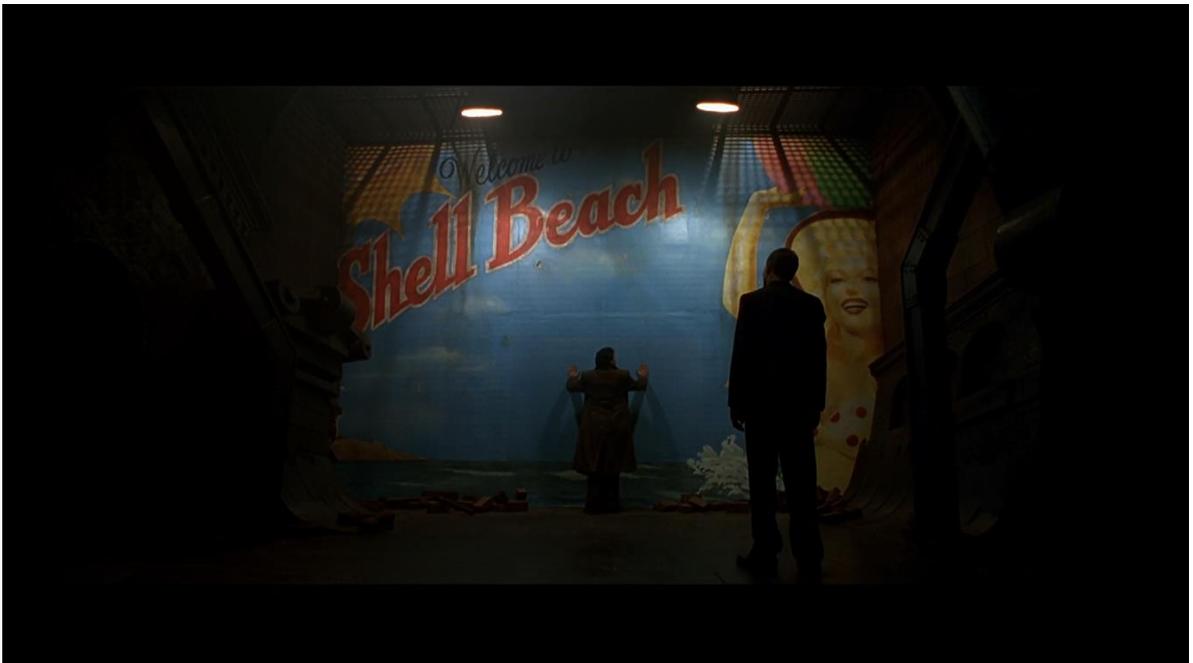


Fig. 47



Fig. 48

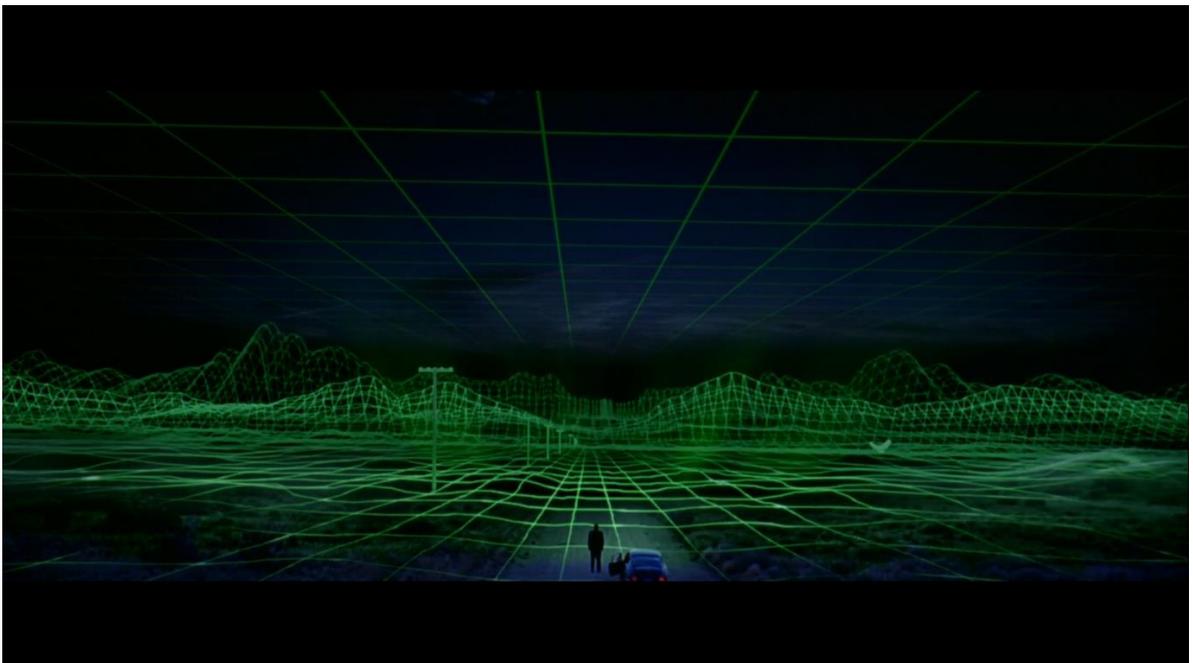


Fig. 49

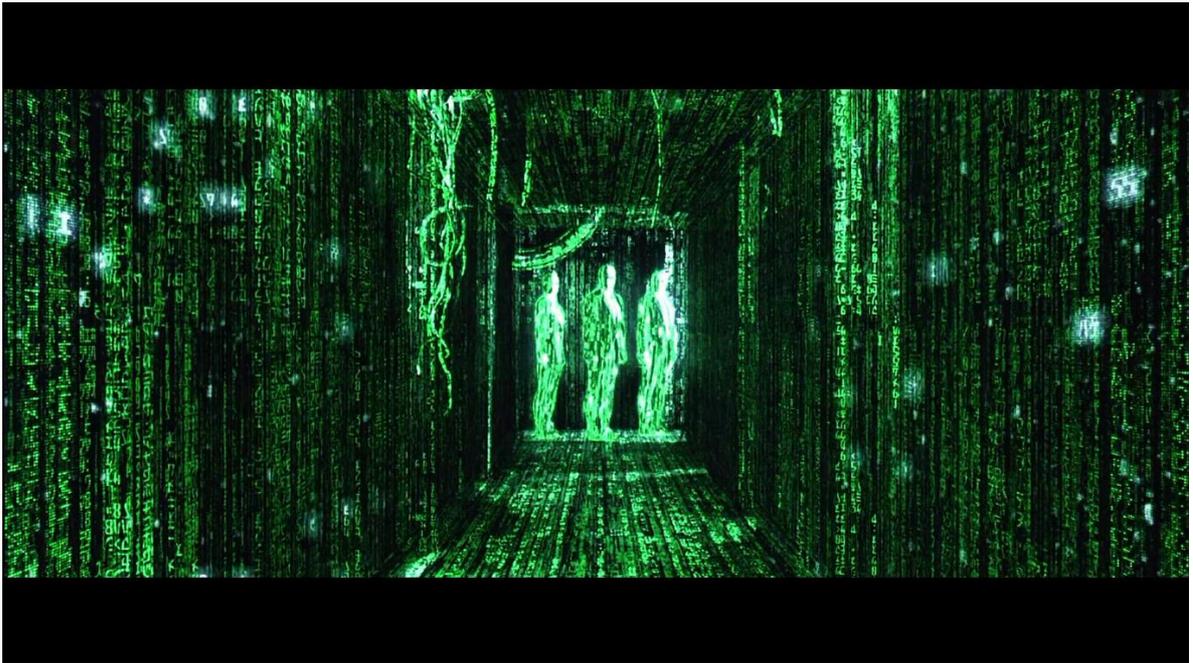


Fig. 50



Fig. 51

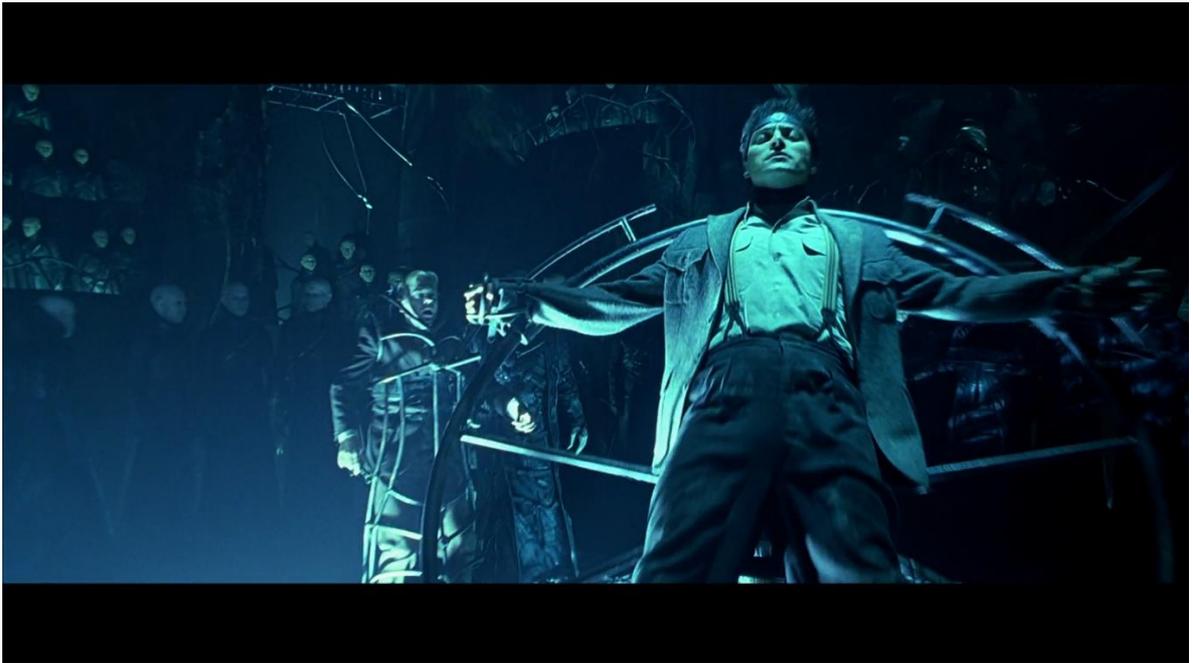


Fig. 52



Fig. 53



Fig. 54



Fig. 55



Fig. 56



Fig. 57



Fig. 58



Fig. 59



Fig. 60

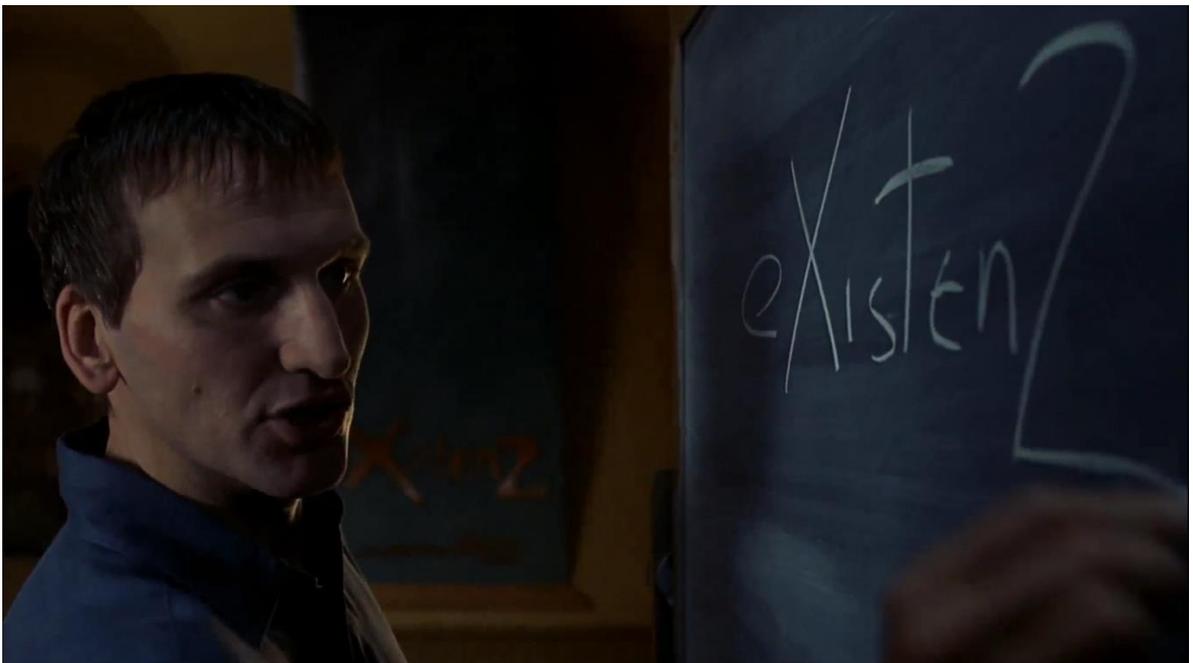


Fig. 61



Fig. 62



Fig. 63



Fig. 64



Fig. 65

