



UNIVERSIDADE
ESTADUAL DE LONDRINA

ANDREZA LISBOA DA SILVA FERNANDES

**A EXTENSÃO DE MCLUHAN NO CINEMA DE DAVID
CRONENBERG:
INFLUÊNCIAS E APLICAÇÕES DA *MEDIUM THEORY* NO
FILME *eXistenZ***

Londrina
2016

ANDREZA LISBOA DA SILVA FERNANDES

**A EXTENSÃO DE MCLUHAN NO CINEMA DE DAVID
CRONENBERG:
INFLUÊNCIAS E APLICAÇÕES DA *MEDIUM THEORY* NO
FILME *eXistenZ***

Dissertação apresentada à Universidade Estadual de Londrina como requisito parcial para obtenção do título de mestre em Comunicação.

Orientador: Prof. Dr. André Azevedo da Fonseca.

Londrina
2016

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UEL

Fernandes, Andreza Lisboa da Silva.

A extensão de Mcluhan no cinema de Cronenberg: influências e aplicações da medium theory no filme eXistenZ / Andreza Lisboa da Silva Fernandes. - Londrina, 2016.
123f. : il.

Orientador: André Azevedo da Fonseca.

Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade Estadual de Londrina, Centro de Educação Comunicação e Artes, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, 2016.
Inclui bibliografia.

1. Marshall Mcluhan - Teses. 2. meios digitais - Teses. 3. ficção científica - Teses. 4. David Cronenberg - Teses. I. Azevedo da Fonseca, André . II. Universidade Estadual de Londrina. Centro de Educação Comunicação e Artes. Programa de Pós-Graduação em Comunicação. III. Título.



Universidade
Estadual de Londrina



PARANÁ
GOVERNO DO ESTADO

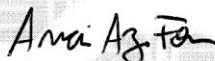
CENTRO DE EDUCAÇÃO, COMUNICAÇÃO E ARTES
MESTRADO EM COMUNICAÇÃO

Andreza Lisboa da Silva

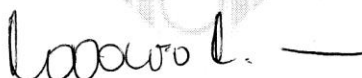
**Título: "A EXTENSÃO DE MCLUHAN NO CINEMA DE DAVID CRONENBERG:
INFLUÊNCIAS E APLICAÇÕES DA MEDIUM THEORY NO FILME
EXISTENZ"**

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado em Comunicação da Universidade Estadual de Londrina, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre.

COMISSÃO EXAMINADORA:



Prof. Dr. André Azevedo da Fonseca (Orientador)
Universidade Estadual de Londrina



Prof. Dr. Rodolfo Rorato Londero
Universidade Estadual de Londrina



Prof. Dr. Tiago Franklin Rodrigues Lucena
UNICESUMAR

Londrina, 30 de março de 2016.

“The truth shall make you free.”
(inscrição da lápide de Marshall McLuhan)

“It's like real life. There's just
enough to make it interesting.”
(personagem Alegra Geller, em *eXistenZ*)

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, pela incansável dedicação à minha formação, não economizando nas palavras de apoio, nos gestos de carinho e na confiança em meu empenho durante o período de estudo. Amores da minha vida, esta conclusão é tão minha quanto de vocês, a quem amo de todo meu coração.

Aos amigos do mestrado, queridos colegas das lutas diárias de sala de aula. Com vocês, as agruras da caminhada acadêmica ficaram mais suaves, assim como o processo ficou bem mais divertido. Não me esquecerei de vocês, com certeza os levarei comigo para sempre.

Ao meu marido, por me ajudar em incontáveis momentos, inclusive no processo de transcrição e tradução dos textos. E entender a minha ausência quando ela foi necessária. Lindo, agradeço pelo companheirismo.

A você, querido amigo que se uniu a mim na tarefa de sair de tão longe e enfrentar o desconhecido, valeu por não desistir e seguir confiante. E pela grata surpresa que tive ao conhecer uma estrela radiante de cabelo vermelho, da qual me deparei como um encontro inesperado, mas reforçado pelo destino. Sempre guardarei na memória os momentos maravilhosos que tive ao lado de ambos.

Dedico igualmente à minha irmã, que ouvia com atenção as frustrações de minha jornada. Aos meus amigos de minha terra natal, Aracaju, com os quais sempre mantive contato e que foram responsáveis por aliviar minhas horas de tensão e prestar apoio quando achava que não conseguiria.

Aos professores do Mestrado em Comunicação, que sempre foram atenciosos e respeitosos. Nunca me esquecerei de que vocês me atenderam de modo sempre solícito. Especialmente aos professores que dedicaram valiosas orientações aos meus trabalhos, com direcionamentos para melhorar meu aprendizado e fortalecer minha base de estudos. Sou muito grata pela paciência e solicitude de todos vocês.

FERNANDES, Andreza Lisboa da Silva. **A extensão de McLuhan no cinema de David Cronenberg**: influências e aplicações da *medium theory* no filme *eXistenZ*. 2016. 123 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina – PR.

RESUMO

David Cronenberg é um cineasta canadense conhecido por sua extensa filmografia dedicada à relação do homem com a tecnologia. O objetivo do trabalho é identificar e analisar a concepção de tecnociência apresentada na obra de Cronenberg, a partir das tecnologias digitais de interação evidenciadas no filme *eXistenZ* (1999). O método adotado é a análise filmica, em uma relação conceitual entre a teoria dos media de Marshall McLuhan e o pensamento de autores que trabalham o tema da comunicação digital e suas implicações no meio social. O resultado indica relação crítica da teoria de McLuhan com as criações artísticas produzidas por Cronenberg, ganhando ênfase em *eXistenZ*, ao ampliar a discussão acerca das projeções de efeito, sensorialidade e extensibilidade despertados pelos meios tecnológicos nos indivíduos.

Palavras-chave: Tecnociência. Meios digitais. Imaginário tecnológico. David Cronenberg. Marshall McLuhan.

FERNANDES, Andreza Lisboa da Silva. **The McLuhan extension in the David Cronenberg film:** influences and applications of medium theory in the film *eXistenZ*. 2016. 123 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina – PR.

ABSTRACT

David Cronenberg is a Canadian filmmaker characterized by an extensive filmography dedicated to man's relationship with technology. This study aimed to identify and analyze the concept of techno-science presented in the David Cronenberg works, from digital interaction technologies highlighted in the film *eXistenZ* (1999). The method adopted is the filmic analysis, a conceptual relationship between the theory of media Marshall McLuhan and the thought of authors who work the theme of digital communication and its implications in the social environment. The result indicates a critical relationship of McLuhan's theory with the artistic creations produced by Cronenberg, earning emphasis on *eXistenZ* to broaden a discussion of effect projections, sensuousness and extensibility awakened by technological means in individuals.

Keywords: Techno-science. Digital means. Technological imaginary. David Cronenberg. Marshall McLuhan.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

| | |
|--|-----|
| Figura 1 – Imagens dos créditos fazem referência ao tema da evolução | 84 |
| Figura 2 – Paisagens em <i>eXistenZ</i> trazem correspondência ao mundo conhecido..... | 87 |
| Figura 3 – Diferentes versões de consoles..... | 88 |
| Figura 4 – Patologias são transferidas, vice-versa, entre máquinas e humanos | 90 |
| Figura 5 – Consoles são constituídos por partes de animais | 92 |
| Figura 6 – Bio-portas possuem mesma textura da pele e são sensíveis ao toque..... | 93 |
| Figura 7 – Animais mutantes são produtos da interferência técnica no meio social..... | 95 |
| Figura 8 – O estado de torpor é fundamental para a entrada de “eXistenZ” | 97 |
| Figura 9 – O tato confirma a dimensão de interatividade no jogo | 100 |
| Figura 10 – A condição de dor reflete sobre o posicionamento da tecnologia no ambiente.. | 101 |
| Figura 11 – Forte temática sexual em <i>eXistenZ</i> , inclusive envolvendo homossexualidade ... | 102 |
| Figura 12 – Referência aos jogos coloca o filme como um dispositivo a “ser jogado” | 104 |
| Figura 13 – Personagens assumem diferentes representações de papéis no jogo | 106 |
| Figura 14 – Proximidade dos membros da aldeia “eXistenZ” redundando em violência..... | 108 |
| Figura 15 – Igreja é o local escolhido para testes da tecnologia idolatrada | 109 |
| Figura 16 – Allegra é exaltada como deusa devido ao milagre de sua criação | 110 |

SUMÁRIO

| | | |
|----------|--|-----|
| | INTRODUÇÃO | 10 |
| 1 | ENTENDENDO OS MEDIA | 19 |
| 1.1 | A POSIÇÃO DE MCLUHAN | 19 |
| 1.1.1 | A crítica sobre o pensamento mcluhaniano | 27 |
| 1.2 | OS MEIOS NO FIM DO MILÊNIO | 35 |
| 1.3 | O IMAGINÁRIO TECNOLÓGICO E A PRODUÇÃO DE FICÇÃO CIENTÍFICA | 44 |
| 2 | CRONENBERG EM PERSPECTIVA | 55 |
| 2.1 | FORMAÇÃO CRIATIVA | 58 |
| 2.2 | A VISÃO DA TECNOLOGIA POR CRONENBERG | 62 |
| 2.3 | APROXIMAÇÕES COM OS FUNDAMENTOS MCLUHANIANOS | 68 |
| 2.4 | O FILME EM FOCO | 71 |
| 3 | AS IMAGENS DA TECNOCIÊNCIA EM <i>eXistenZ</i> | 83 |
| | CONSIDERAÇÕES FINAIS | 114 |
| | REFERÊNCIAS | 118 |

INTRODUÇÃO

Lembrar a última década do século XX é retomar o período de transição para o milênio em vigor, que se configurou por apresentar uma série de incertezas e especulações sobre o que estava tecnologicamente por vir. Especialmente em relação às potencialidades dos meios de comunicação, operacionalmente ressignificados a partir da instalação maciça do computador no reduto doméstico, que hoje já se apresenta seguramente como um dos principais veículos informativos em ação conjunta com seus aparelhos derivantes e convergentes (*tablets, notebooks, smartphones*).

O entusiasmo sobre esses “novos” media – ainda alcunhados por tal tratamento com particular interesse em destacar continuamente essa novidade – seguia tendência evidenciada não somente na mídia tradicional, mas também dentro do ambiente acadêmico. Diversos teóricos espalhados pelo globo, como o francês Pierre Lévy (1999), o americano Nicholas Negroponte (1996) e o brasileiro André Lemos (2002), possuíam em comum a veemente defesa da exaltação do progresso tecnológico e o vislumbre do conjunto de transformações socioculturais pelo fluxo de funcionamento desses meios. Todos eles escreveram livros sobre o tema da cultura informática em intervalo de tempo coetâneo, concentrando suas análises em obras lançadas no final dos anos 1990 e começo da década seguinte.

Obviamente que o fato de apontar essas relações não traz nenhuma excepcionalidade para tal situação, pois é evidente que esses autores acompanharam o movimento intelectual de estudos da cultura tecnológica daquele período. Mas, ao mesmo tempo, o interessante é notar que o alcance dessas ideias possibilitou a voz de posições contrárias sobre os mesmos assuntos. Sendo que a manifestação de tais posicionamentos, dissonantes ou não, ultrapassaram o complexo acadêmico e igualmente apareceram em outros lugares pela perspectiva de diferentes formatos.

Um dos ambientes mais profícuos para o desenvolvimento de ideias sobre o contexto computacional, sem dúvidas, foi o universo do entretenimento e da comunicação, seja nas suas divisões literárias ou audiovisuais. Para a dimensão do cinema, um dos gêneros mais contemplados com a proposta de narrativas sobre o ambiente informático foi a ficção científica, considerada baluarte indiscutível para a exploração de temas ligados à tecnologia e à ciência, em confluência com a subjetividade humana e os limites da díade espaço-tempo. Assim como diz McLuhan (1969, p. 152), “os escritos de ficção científica de hoje apresentam situações que nos permitem perceber o potencial das novas tecnologias”.

O cinema de ficção científica já aparece com suas primeiras representações desde o início da atividade cinematográfica. Diretores como George Méliès (1861-1938) e Fritz Lang (1890-1976) conceberam obras ainda hoje consideradas verdadeiros clássicos do gênero, em período no qual a criação de um termo adequado para designar esse tipo de história ainda não havia sido efetivada. Segundo Schoereder (1986), a partir da década de 1930, grande parte da produção fica concentrada principalmente nos Estados Unidos, com a opção de muitos deles serem apresentados em formato seriado, dividido em episódios que atraíam semanalmente o público. Mas, a partir dos anos 1950, aumenta consideravelmente o número de produções, dando impulso para que as próximas décadas reforçassem a multiplicidade de temas capazes de serem abrangidos pela ficção científica.

A indefinição dos elementos estritamente estéticos ou narrativos dificulta identificar quais obras são ou não são circunscritas dentro do gênero. O catálogo de títulos pertinentes ao grupo pode incluir desde filmes com conteúdos inclinados, por exemplo, à comédia, à guerra, à propaganda, assim como também ao horror. Aliás, para este último tipo, não há como negar proximidade tão tênue, e não é raro encontrar classificações associando ficção científica e horror como dois gêneros indistintos, ou a inclusão de um deles como subgênero do outro.

Por exemplo, na visão de Carroll (1999), o autor compreende boa parte da ficção científica como subcategoria do horror, considerando a existência de uma total fluidez entre as fronteiras de cada um desses gêneros. Para Causo (2003), a ficção científica e o horror pertencem a uma tradição de narrativa abrangente e antiga, que ele se propõe a identificar como “literatura especulativa”, caracterizada pela criação de realidades alternativas próximas ao que chamamos de mito. E pela afirmação de Cánepa (2012), os gêneros realmente carregam profunda ligação, ganhando nas telas do cinema o aspecto mais visível dessa fusão, especialmente ao longo do século XX.

Um dos pontos de intersecção evidentes entre a ficção científica e o horror manifesta-se na exploração de valores aterrorizantes, vislumbrados tanto pela figura de monstros ou entidades sobrenaturais como por situações perturbatórias que provocam atitudes de confronto dos personagens dessas histórias. A consequência reativa esboçada pelos protagonistas aciona afetivamente nas audiências um estado emocional de proporções similares. Seria dizer que, ao sentir medo, asco, repugnância ou outros sentimentos correspondentes, todos eles se tornam estruturas indispensáveis para o desenvolvimento conceitual das histórias de horror. E, portanto, são critérios aguardados e exigidos pelo público dessas obras.

A confluência de elementos arraigados na tradição do horror e a abordagem de temas

vinculados ao gênero de ficção científica caracterizam a filmografia de David Cronenberg, mundialmente conhecido pelo emprego de estética de choque visual, com o abuso de imagens envolvendo situações de escatologia humana aliado ao emprego de sexo, violência e sangue. Além de permear entre a esfera da ficção científica e do horror, ainda seria possível posicionar boa parte do conjunto filmico desse cineasta canadense dentro do que se compreende como o subgênero *body horror*, que trabalha sob o aspecto de nova montagem do espetáculo do corpo humano, transmutando-o em um ser distante ou diferente da porção humana.

O rearranjo desse novo corpo humano fica identificado eficazmente no emprego da expressão “New Flesh”, apresentada por Cronenberg pela primeira vez no filme *Videodrome – A síndrome do vídeo* (1983). Posteriormente, ele retoma os mesmos princípios na sua 13ª película levada aos cinemas, chamada *eXistenZ* (1999). Finalmente, após 16 anos de trabalho, entre adaptações literárias e uma refilmagem, Cronenberg volta com todo entusiasmo e escreve um roteiro original que traduz seus temores e inquietações a respeito de um assunto muito comum na sua filmografia: o comportamento do homem em contato com a tecnologia. A característica proeminente de Cronenberg é construir as narrativas de seus filmes para mostrar preocupação mais direcionada aos aspectos da subjetividade e do comportamento humano, colocando em expectativa os impactos e a relação de uso da máquina pelos sujeitos.

Em *eXistenZ*, essa situação chega ao ápice a partir das tecnologias digitais, representadas pelos media de interação sensorial. Esses aparatos criam uma realidade virtual responsável por desenvolver nova projeção identitária aos participantes, que podem assumir uma variedade de papéis sociais segundo seus interesses e desejos. O enfoque da tecnologia evidenciada refere-se a um acoplamento com o corpo humano, através de uma perspectiva sutil sobre o cenário em que coexistem os personagens, sem exageros nos objetos cênicos e elaboração simples dos efeitos especiais que não recorrem aos apelos de carga futurística tão investidos no gênero de ficção científica.

O enredo de *eXistenZ* foca na premissa de um grupo de jogadores que se reúne para conhecer o recém-lançado jogo “eXistenZ”¹ (da empresa *Antenna Research*), cujo objetivo é criar uma realidade virtual a partir da conexão de seus jogadores ao console do aparelho (alinhado como *game-pods*). A entrada no ambiente virtual dá-se quando os jogadores, em estado relaxado, colocam um cabo do jogo (denominado como *umbicordão*) dentro de um terminal de acesso existente na sua espinha dorsal (classificado com o nome de *bio-porta*). Ou

¹ O nome usado sem itálico e entre aspas significa que faz referência ao jogo desenvolvido no filme.

seja, eles mesmos são os receptáculos de imersão para outro mundo, embora fiquem conscientes que estão nessa nova realidade e sabem que podem “desligar” a qualquer momento, bastando retirar o cabo de acesso da sua coluna.

Os protagonistas da história são a programadora do jogo “eXistenZ”, Allegra Geller (interpretada por Jennifer Jason Leigh), e o profissional da área de relações públicas da empresa financiadora do jogo, Ted Pikul (interpretado pelo ator Jude Law). O filme, dirigido e roteirizado por Cronenberg, foi inspirado em entrevista concedida ao cineasta pelo escritor Salman Rushdie. Na ocasião, falou-se sobre a ideia de um artista ver-se forçado a fugir e se esconder por estar ameaçado de morte. O roteiro foi escrito em 1995 e só lançado nos cinemas em 1999. A duração é de 97 minutos, com produção estimada em um orçamento de 15 milhões de dólares.

O filme *eXistenZ* expõe a temática do meio digital em um período marcado pela ascensão entusiástica desses aparelhos e implementação do sistema global de conexão como realidade evidentemente integrada ao reduto doméstico das pessoas em geral. A apresentação do assunto informático em outras obras do cinema no mesmo ano de produção de *eXistenZ*, como *Matrix* (1999) e *13º Andar* (1999), coloca-o em sinergia com conteúdo de aparente interesse para a indústria cinematográfica, especialmente no que concerne ao gênero de ficção científica, que tradicionalmente já fazia referência ao assunto em anteriores experiências de entretenimento.

O objetivo deste trabalho é identificar e analisar a concepção de tecnociência apresentada na obra de David Cronenberg, a partir das tecnologias digitais de interação evidenciadas no filme *eXistenZ*. O termo tecnociência segue a explicação dada por Régis (2006), que o coloca como a convergência entre métodos e práticas da ciência e tecnologia. A hipótese defendida na pesquisa é de que o diretor aplica definição de tecnologia em seus filmes, seguindo a influência da teoria desenvolvida por Marshall McLuhan (1911-1980). A concepção do roteiro de *eXistenZ* também segue nessa mesma aplicação, inclusive ao abordar as propriedades de efeito dos media nos indivíduos, o tratamento da tecnologia como extensão do corpo e a capacidade da técnica em agir como fator de mudança para a percepção e sensorialidade do ambiente.

A justificativa para empreender atenção a esse recorte existe em razão da possibilidade de avanços em outras proposições analíticas já realizadas sobre o cinema de David Cronenberg, com base em trabalhos feitos por pesquisadores brasileiros. Por meio de levantamento bibliográfico, foi possível notar que problemáticas da construção do corpo e imbricação homem-máquina aparecem como temas recorrentes de, pelo menos, uma

dissertação e uma série de artigos, como em Fernandes (2001), Martins (2006), Breder (2011) e Sibilía (2014).

Aliás, o mesmo questionamento do orgânico e inorgânico ainda aparece em rico conjunto de análises realizadas por diversos pesquisadores brasileiros, sob a organização de Tadeu Capistrano (2011), para a confecção de um catálogo publicado durante mostra inteiramente dedicada à sua filmografia, no Rio de Janeiro, no Centro Cultural Banco do Brasil. Em geral, os temas do material ficaram direcionados ao tríptico conteúdo “corpo, imagem e tecnologia”, perpassando esses assuntos a outras áreas de conhecimento, como a psicanálise, biologia e filosofia.

Outra pesquisa desenvolvida sobre o cinema de Cronenberg é da autora Medeiros (2002; 2008), que trabalhou a compreensão de intertextualidade entre o filme *Crash – estranhos prazeres* (1996) e o romance do qual essa película foi adaptada, como também na relação de identidade cultural do cineasta com o seu modo de realização fílmica. Mas, ainda que suas observações sejam importantes, nenhum aprofundamento foi dado à perspectiva de uso dos media nas suas obras, especialmente acerca das tecnologias digitais em relação à teoria de McLuhan e sobre o contexto de envolvimento desses aparatos com o advento da cibercultura.

O projeto elaborado por Góes (2007) analisa os media na obra de Cronenberg e centraliza esse ponto como o objetivo principal de sua investigação, ratificando o propósito de estudo na área da cibercultura, ficção científica e pós-modernidade. A sua pesquisa apresenta os processos de velocidade informacional incitados pelos meios, a partir da observação de *Videodrome – A síndrome do vídeo* e *eXistenZ*. Mas, ainda assim, o que ficou evidente foram questionamentos baseados em contextos midiáticos diferentes, com problematização mais ligada às implicações políticas e aos fenômenos de tempo-espaço propiciados pelos veículos de comunicação.

Mesmo sabendo que em termos de bilheteria, premiação e até relevância crítica para sua carreira fílmica *eXistenZ* não aparece no topo da lista como a obra mais significativa do diretor, ela ainda assim configura-se como conteúdo pertinente, atual e pujante para a atividade analítica. Segundo Beard (2006, p. 423), o filme traz experiência fascinante, não apenas por conter muitos ecos e repetições estilísticas e temáticas dos primeiros anos de seu trabalho, mas também por apresentar-se como material consolidado de sua fase original e artística.

No caso de *eXistenZ*, por exemplo, é possível notar uma revisita à abordagem dos comportamentos que beiram à alucinação e à hipnose, igualmente ao presenciado no filme

Mistérios e Paixões (1991); um alinhamento da atmosfera de libido e prazer advindo com o toque artificial, como visto em *Crash – estranhos prazeres* (1996); a referência da construção do corpo ciborgue com o uso de tecnologias midiáticas idêntico a *Videodrome*; a apresentação do modo como as corporações desenvolvem suas estratégias de interesse e o emprego da temática de propagações infecciosas similar ao que acontece em *Scanners – sua mente pode destruir* (1981); a presença de orçamento reduzido que implicou a adoção de métodos simples para o seu conjunto de efeitos especiais exatamente como ocorreu nas primeiras produções, a exemplo de *Calafrios* (1975) e *Enraivecida na fúria do sexo* (1977).

O teor completamente original e sem nenhuma outra interferência como base de adaptação conduz o espectador à oportunidade de ver os limites imaginativos de Cronenberg, ao confrontar suas influências e visões particulares acerca do assunto sobre o qual o diretor propõe-se a discutir, além de perceber quais alternativas criativas e estéticas ele preferiu usar em detrimento de outras. A partir da declaração de Cronenberg, é notório constatar como cada obra sua liga-se emocional e psicologicamente ao modo como ele racionaliza e interpreta os eventos dispostos ao seu redor:

Nós devemos lembrar que é o primeiro roteiro completamente original que eu tenho escrito desde *Videodrome*, talvez isso tenha algo a ver com isso – quando eu tenho que fornecer o mundo do filme completamente do meu próprio jeito sem outro contexto – que é aonde eu vou². (BEARD, 2006, p. 423)

Para alcançar o objetivo do presente trabalho, realiza-se revisão de literatura, que completa a primeira parte da dissertação, recorrendo-se à pesquisa bibliográfica como método adotado. O uso desse aporte teórico não somente fortalecerá o processo de análise fílmica como também vai situar o leitor para que ele observe os pontos de aproximação do filme com a teoria de McLuhan e mostrar em qual condição encontrava-se a tecnologia no momento de realização de *eXistenZ*. Isso resultará na constatação da influência do contexto social com a forma de criação artística da obra e o tipo de mensagem para o público a que o cineasta faz alusão.

Justamente por tal medida, emprega-se a perspectiva metodológica de Vanoye e Goliot-Lété (2008, p. 54), que defendem o filme como “um produto cultural inscrito em um contexto sócio-histórico” e que, portanto, a análise não deve estar isolada ou descontextualizada do período ao qual pertence e dos setores de atividade que a produz (ciência, economia, política etc.). Afinal, o objeto audiovisual oferece um conjunto de

² Tradução livre do trecho: “We must remember that it’s the first completely original script I’ve written since *Videodrome*, so maybe that’s something to do with it – when I have to provide the world of the movie completely on my own with no other context – that’s where I go”.

representações de fenômenos que fazem referência direta ou indiretamente a uma sociedade real na qual o filme está inscrito, independentemente se ele se apresenta em um gênero mais aproximativo de um teor histórico ou de ficção científica (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2008, p. 55).

Na verdade, a análise fílmica deve seguir estrutura simples e que, ao mesmo tempo, ajuste-se em função daquilo que o objeto precisa tratar. Como afirmam Aumont e Marrie (2004), a análise não pode tratar de afirmativas definitivas, nem se estabelecer como método preciso e universal, além de nunca considerar que uma obra chegue a um resultado analítico esgotável ou completo.

O trabalho do analista tanto serve para “desconstruir” o filme e extrair um conjunto de elementos distintos do seu próprio universo como compreender a associação desses elos significantes e reconstruí-los em uma criação analítica que acrescente nova realidade à existência do filme. Como sempre reiteram Vanoye e Goliot-Lété (2008, p. 15), nunca esquecendo que o filme é o ponto de partida e chegada de toda essa criação, a fim de evitar reconstrução distinta da obra original. Assim, o processo de desconstrução equivale ao que se denomina como descrição, e a reconstrução corresponde ao processo de interpretação.

O passo fundamental para a realização da análise consiste em aproximar a forma do conteúdo do filme, já que não se pode ignorar o conjunto de elementos estéticos que constituem o objeto audiovisual, como explica Aumont e Marrie (2004, p. 119): “no cinema, como em todas as produções de significado, não existe conteúdo independente da forma no qual é exprimido”. O sentido do filme necessita convocar sincronia entre a história e o modo de execução, pois é na combinação dessas estruturas que o todo forma-se e é capaz de gerar significação (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2008, p. 42).

Desse modo, os critérios de interesse que persistem na análise seguem a descrição do material fílmico, destacando seus elementos visuais: a partir dos movimentos de câmera, tipos de planos nas cenas, posicionamento dos personagens nos quadros, procedimentos de montagem ou fusões de efeitos, componentes sonoros em destaque e a enunciação dos diálogos nos instantes analisados (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2008, p. 69). Mais uma vez, frisa-se que a ênfase será direcionada à apresentação dos elementos tecnocientíficos dispostos em *eXistenZ*, descartando o que for contrário a esse propósito e com a ideia de atender ao objetivo da pesquisa.

Após essa fase de apreciação dos componentes visuais do objeto, o rigor analítico será em torno de estabelecer aproximação da teoria mcluhaniana sobre os meios, e o primeiro capítulo enfatiza o pensamento de McLuhan sobre os media, além dos efeitos que esses

aparatos apreendem nos sujeitos, a sua função extensível e o prognóstico da formação de uma rede global de compartilhamento já vislumbrada pelo teórico desde os anos 1970. Embora o autor se confirme em uma dupla função, ao se apresentar como objeto de análise em referência à obra cronenberguiana e ao mesmo tempo como orientação teórica a guiar o movimento de discussões do trabalho, não deixará de ser exposta crítica ao seu modelo de pensamento, ainda vislumbrado sob resolução determinista da tecnologia e sem aprofundamento sobre a participação cultural e social dos indivíduos no processo de comunicação.

Em seguida, haverá apresentação das novas tecnologias de informação no fim do milênio, com o intuito de contextualizar a maneira de exibição desses objetos e o formato caracterizado no filme. O destaque sobre a virtualidade aparecerá na pesquisa, sendo apresentadas algumas nuances de suas características que permitem colocá-las em aspectos diferenciados aos outros media.

O último tópico do primeiro capítulo abordará a visão especulativa feita sobre as novas tecnologias e a rede imaginativa formada sobre o potencial desse meio. Nesse caso, será dada atenção especial ao reforço de produtos populares de entretenimento inseridos em gêneros fantásticos, como acontece com a ficção científica, que estimulam a criação e continuidade de imaginários tecnológicos exaltados em torno dos novos meios informacionais.

No segundo capítulo, será analisado o cinema de David Cronenberg para mostrar sua trajetória profissional e o mercado cinematográfico no qual ele estava inserido no início da carreira. O objetivo é notar quais estruturas estilísticas o acompanham até o filme *eXistenZ* e que possam explicar os motivos de sua inclinação criativa pender mais para os gêneros da ficção e horror em lugar de outras escolhas conceituais. Ainda nessa parte, será possível saber como os objetos tecnológicos são significados em seus filmes, frisando o entendimento do diretor sobre a relação homem e tecnologia, e como ele vai articulando esse conhecimento durante sua filmografia. Em seguida, aproximam-se os pontos de intersecção do contexto tecnológico ressaltado nas obras de Cronenberg com os fundamentos McLuhanianos, observando como as perspectivas de McLuhan foram expostas nos projetos cronenberguianos e culminando na formação criativa do filme *eXistenZ*.

O terceiro capítulo da pesquisa será destinado inteiramente à análise da peça cinematográfica, com base nos procedimentos metodológicos já anteriormente expostos. O seu desenvolvimento propõe estabelecer os pontos aproximativos da obra de McLuhan em

relação ao filme *eXistenZ*, em uma observação direcionada às influências e às aplicações dos estudos sobre os media feitos pelo pesquisador canadense.

O resultado obtido é de que ao avançar as ideias de McLuhan para os dispositivos digitais a obra não nega os conceitos do acadêmico, mas intensifica suas abordagens em esquemas complexos sobre o uso da tecnologia como agente de acontecimento na produção de novos estados de percepção e relacionamento que atingem a sociedade. Entretanto, à medida que os meios vão encontrando-se com o homem, este último também coloca-se como peça fundamental para mexer nas estruturas e propriedades de ação desses próprios mecanismos artificiais. Um contato que mutuamente impacta e intercala os dois polos, homem e máquina, em uma mesma posição de importância dentro do processo de imbricação.

1 ENTENDENDO OS MEDIA

No Dicionário de Comunicação (2009), a palavra “media” aparece como o plural de *medium* ou meio. Segundo Marcondes Filho (2009), a acepção de media em conformidade com o vocábulo ao qual ele se remete apresenta equívoco interpretativo, já que, etimologicamente, a expressão *medium* diz respeito a um espaço de condução intermediária ou suporte para a ocorrência de fenômenos de propagação. A menção de seu plural (media) diverge dessa atribuição e se relaciona ao veículo de transporte e não “ao meio físico por onde passa o sinal comunicacional” (MARCONDES, 2009, p. 142).

Além disso, outra equivocidade é apontada por Sousa (2009), considerando que não há crítica ao uso deliberado da palavra como agente de massificação referente a um público indiferenciado ou de formação homogênea, quando se sabe existir, evidentemente, heterogeneidade no público consumidor desses meios.

Entretanto, mesmo reconhecendo outros níveis de significação, o termo media seguirá proposta conceitual em sintonia com os estudos do pesquisador canadense Marshall McLuhan, um dos representantes da Escola de Toronto, ao lado dos pesquisadores Harold Innis (1894-1952) e Erick Havelock (1903-1988). A escolha por tal interpretação justifica-se pela tentativa de compreender em qual medida Cronenberg apropria-se da visão estabelecida por McLuhan sobre o significado dos media para construir o desenvolvimento temático e estrutural do filme *eXistenZ*.

1.1 A VISÃO DE MCLUHAN

A morte de McLuhan no ano de 1980 encerra a possibilidade de se constatar a continuidade de seu pensamento diante da popularização do computador, que ficou estabelecido nos domínios residenciais como absoluto meio de comunicação, a partir dos anos 1990. A denominação atribuída a McLuhan, como “profeta da era eletrônica” ou “oráculo da globalização”, deve-se ao tom de antecipação que ele enxergava sobre a incidência da tecnologia no cotidiano das pessoas, refletindo sobre os impactos e modos de uso que viriam a confirmar-se nas décadas posteriores de sua escrita.

A centralidade dos media nos seus estudos carrega discurso afinado com outro teórico canadense, considerado influência direta para muitas de suas análises: o economista e historiador Harold Innis (2011). Juntos, eles são marcados como os principais representantes do grupo de pesquisa em comunicação do Canadá, referenciado como a Escola de Toronto.

Por essa formação intelectual, iniciada nos anos 1950, uma série de estudos ficou concentrada na materialidade dos efeitos provocados pelos media, e não apenas nos conteúdos das mensagens veiculados por esses aparatos.

Agora, como explica Rüdiger (2011, p. 120), o próprio meio de comunicação é investigado como agente de transformação sobre as categorias de formação do mundo, inclusive no tempo e espaço, o que incide, sobremaneira, na mudança das relações encontradas na sociedade. Ou seja, entender os meios significaria entender as estruturas culturais, as relações de trabalho ou os modos sociais, já que cada objeto técnico apresenta fundamental importância para o encadeamento de transformações mundiais ao longo da história.

Desse ponto de vista, a defesa encabeçada por esses pesquisadores era de que a teoria da comunicação deveria dar lugar a uma teoria dos meios de comunicação – a expressão designada para essa escolha conceitual é *medium theory*. Sendo assim, em termos epistemológicos, os autores e seguidores dessa linha encaravam a comunicação como “um meio de projeção da consciência e de nossos sentidos, que se reveste de determinadas estruturas técnicas e, assim, modela as formas de nossa sociedade” (RÜDIGER, 2009, p. 123).

O precursor da escola canadense foi Innis, que trabalhou a relação direta entre tecnologia e o impacto nas transformações da perspectiva sociocultural. As suas duas obras significativas, *Empire and Communications* (1950) e *The Bias of Communication* (1951), abriram caminho para apontar especial atenção às tecnologias de comunicação, caracterizadas por sempre carregarem influência ou inclinação, por nunca se apresentarem como neutras e exercerem controle sobre as noções de tempo ou espaço.

Conforme explica Sousa (2006, p. 436), através dos escritos de Innis, chegou-se ao entendimento de que a preferência de determinado meio em cada sociedade gera organização social diferente, já que a comunicação não apenas move as categorias relacionadas ao desenvolvimento econômico dos grupos, mas também move o percurso da própria história. Assim, as características dos meios de comunicação determinam o modo de produção da informação a ser comunicada, de tal forma que elas acabam induzindo alterações nos setores de formação cultural (AGUIAR, 2012).

O legado das ideias de Innis é seguido por McLuhan, que declaradamente afirma ter realizado a *Galáxia de Gutenberg* (1962) como um livro de notas explicativas sobre as obras de seu conterrâneo. A aproximação confirma-se ainda mais ao notar que McLuhan escreveu o prefácio de uma reedição de *Empire and Communications* (1972), como também fez a introdução de uma reedição de *The Bias of Communication* (1977).

Em linhas gerais, o ponto de interesse dos dois autores fica em destaque pela aplicação da técnica no centro dos estudos em comunicação. O resultado de tal posicionamento é uma postura inovadora que segue na contramão das tendências conceituais dessa área. Aliás, como bem lembra o pesquisador canadense, Gáetan Tremblay (2003), o foco das escolas teóricas em comunicação, durante a metade do século XX, priorizava as discussões acerca dos efeitos das mensagens nos meios, com base em teses evolucionistas ou explicações sobre o poder da difusão dos aparatos através de testes empíricos.

Desse período, o campo de estudos é constituído por nomes marcantes que, ainda hoje, são referências para a comunicação, como Adorno e Horkheimer (1947), com a crítica à indústria cultural; Shannon e Weaver (1949), que propunham as bases para a teoria matemática da informação; Wiener (1948), com suas proposições sobre o campo da cibernética; os franceses, em evidência para Barthes (1957), interessados em explorar a formação de uma semiologia da comunicação; e ainda há os ingleses, que conduziram fundamentos analíticos essenciais para a corrente dos Estudos Culturais.

Ampliar o escopo da área de pesquisa em comunicação é um dos grandes feitos da escola canadense, colocando no mesmo nível de interesse para estudos tanto o conteúdo como os canais que veiculam esses conteúdos. Especialmente no caso de McLuhan, a atração para seus escritos, não só naquela época, mas ainda atualmente, coloca-o como um dos teóricos sobre estudos em comunicação mais citados no mundo. No Canadá, a Universidade de Toronto dedica um centro de pesquisa para seus trabalhos, chamado *The McLuhan Program in Culture and Technology*.

A sua obra mais reconhecida – *Os meios de comunicação como extensões do homem* (1964) – completou 50 anos de lançamento do texto original em 2014. O livro reúne os principais temas que ele desenvolveu sobre o entendimento dos impactos das tecnologias na sociedade. Um dos elementos que ele logo destaca e o qual servirá para a compreensão posterior da análise de *eXistenZ* é a questão de o que seriam os media e quais seus desdobramentos de efeitos nos indivíduos.

Segundo Pereira (2011), o conceito de media para McLuhan pode vir caracterizado em muitas definições, mas cinco delas sobressaem-se em suas pesquisas:

- 1) como maneira, ou modo, veículo para a realização de diferentes operações; 2) daí o sentido que ganha, quando a operação em questão for a comunicação, de veículo de comunicação, que, por sua vez, se apresenta, praticamente, como sinônimo das diferentes mídias (media, plural de *medium*, em latim e em inglês): TV, rádio, cinema, jornais, revistas etc; 3) como sinônimo de extensões tecnológicas, sentido que ganhou enorme divulgação no próprio *Understanding media*; 4) como ambiente,

substância envolvente, no sentido em que se fala de meio ambiente — sem que isto signifique, necessariamente, meio ambiente biológico; 5) como sinônimo de público, oposto à ideia de privado. (PEREIRA, 2011, p. 127)

O ponto de interesse de Pereira é destacar que esse conceito aparece em diferentes contextos na obra de McLuhan, marcando um estilo ambíguo e de inclinação mais literária, com o qual canadense estava habituado a redigir suas obras. Mas ele nota que, ao final da carreira do acadêmico, McLuhan começa a privilegiar a acepção de meio em um sentido de “extensão”, ainda se aproximando da ideia de meio como “meio ambiente” e “meio social” (PEREIRA, 2011, p. 128).

Um dos grandes aforismos mcluhanianos, repetido inúmeras vezes e alvo de grande parte dos que criticam suas ideias, apresenta-se na expressão “O meio é a mensagem”. Por essa síntese conceitual, ele deixa observar que a mensagem do meio está implícita na sua própria configuração tecnológica, na forma como elas promovem mudanças de escala, cadência ou padrão quando são introduzidas ou se fazem presentes na vida das pessoas. Acerca disso, ele explica:

Tendo em conta que por mídia não entendo unicamente os *mass media* (minha definição inclui qualquer tecnologia que crie extensões ao corpo humano e aos sentidos, desde o vestuário ao computador) e considerando que as sociedades sempre estiveram mais condicionadas pela natureza de seus *mass media* que pela mensagem que estes lhe transmitem, temos então de concluir quando uma nova tecnologia penetra numa sociedade, satura todas as instituições. (MCLUHAN, 1979, p. 9)

Dessa sentença, ele propõe que o conteúdo do meio, na verdade, consiste em outro meio, mostrando alguns exemplos para comprovar sua afirmação, como o conteúdo da escrita ser a fala, a palavra escrita ser o conteúdo da imprensa e assim por diante. A precipitação de um meio em outro define, a seu ver, mudança no foco de entendimento único da “mensagem” ou, aqui caberia colocar, “programação” desse meio, já que seus efeitos operam independentemente do teor que veiculam.

Ao que parece sinal de desprezo ou indiferença ao conteúdo das mensagens dos media, isso pode ser visto como forma de trazer novo enfoque sobre as instâncias operativas do processo comunicacional. Segundo avalia Pereira (2011, p. 132), essas afirmativas de McLuhan direcionavam-se para a abertura da análise do conteúdo das mensagens, em que o meio era posto em evidência em sua total conjuntura, entendendo-o como nova linguagem capaz de “reformatar” toda a cultura. Em um de seus textos, fica perceptível essa questão:

Todos os meios agem sobre nós de modo total. Eles são tão penetrantes que suas consequências pessoais, políticas, econômicas, estéticas, psicológicas, morais, éticas e sociais não deixam qualquer fração de nós mesmos inatingida, intocada ou inalterada. O meio é a massa-gem. Toda compreensão das mudanças sociais e culturais é impossível sem o conhecimento do modo de atuar dos meios como meio ambiente. (MCLUHAN; FIORE, 1969, p. 54)

O caráter inevitável de uso dos media confirma-se, para McLuhan, à medida que os indivíduos continuam consumindo-os independentemente do “conteúdo” dos programas que eles veiculam. A aplicação para esse pensamento afirma-se a partir de sua metáfora: “o conteúdo de um meio é como a bola de carne que o assaltante leva consigo para distrair o cão de guarda da mente” (MCLUHAN, 2012, p. 33). A resposta humana aos veículos de comunicação carrega a postura de um alvar tecnológico, levando em conta o modo como esses instrumentos são usados.

A explicação para tal fenômeno manifesta-se no entendimento de que os meios são prolongamentos de um órgão, sentido ou de uma função do corpo humano, sendo que os aparelhos elétricos, reforçados pelas tecnologias de comunicação seguintes à era do impresso, caracterizam-se como projeção do sistema nervoso central do homem. A qualidade de extensão significa um processo de “autoamputação” realizado pelo homem para alívio imediato da pressão que os meios exercem sobre seu sistema nervoso central. O resultado dessa autoamputação exige relação de equilíbrio com os demais órgãos do corpo, o que necessariamente implica a adoção desse extensor diariamente nas rotinas, incorporando-o em um “gesto autoprotetor de entorpecimento da área prolongada” (MCLUHAN, 2012, p. 197).

O estado anestésico ou narcótico ao qual o homem é submetido pelos meios caracteriza a aceitação dessas extensões, sem o risco de rejeição ou confronto sobre as mudanças no ambiente advindas com o estabelecimento dessa nova tecnologia. A falta de resistência ou incompreensão diante do aparato tecnológico coloca o homem em um quadro de admiração ou, indo além, de idolatria para constituições integrantes do seu próprio corpo, responsáveis por provocar mudanças no ambiente que o circunda e nele mesmo.

A atribuição do mito de Narciso serve como analogia para explicar a conjuntura da atual sociedade tecnológica que contempla fascinada os meios como estruturas externas de si, mas, na verdade, trata-se do próprio homem revestido em outra apresentação extensível ou autoamputada. Justamente por essa integração do orgânico com o artificial, estabelece-se uma troca na qual o homem vê-se continuamente transformado pela tecnologia e, ao mesmo tempo, ele encontra novas formas de modificá-la (MCLUHAN, 2012, p. 65).

A ocorrência desse sistema de permuta recai sobre a afirmação de que “as extensões humanas são expressões do nosso próprio ser” (MCLUHAN, 2005, p. 341). Assim, a ideia de extensão surge em uma lógica de complementação entre homem e tecnologia, segundo a qual se deve considerar o processo de apresentação do objeto e o contexto ao qual ele se relaciona, a fim de entender como esses elementos encontram-se e se atingem mutuamente.

A propriedade de extensão dos meios relaciona-se a dois fatores básicos, como aponta Pereira (2011, p. 110): o primeiro é que, sobre os mecanismos extensores, tratam-se de dispositivos artificiais, ou seja, são invenções externas ao organismo humano; já o segundo refere-se ao fato de que essas invenções possuem a capacidade de alterar o sistema no qual elas estão situadas, quando são devidamente ativadas. Dessa análise, parte a suposição de McLuhan. Ele defende que os meios, posicionados dentro de ambiente social, estimulam a produção de novos hábitos, posturas e comportamentos, que de maneira mútua os transformam tecnicamente, como também a sociedade à qual se relacionam, e assim por diante.

Seguindo essa lógica de compreensão, Pereira fala da necessidade de problematizar o julgamento de uma ideia impositiva do pensamento mcluhaniano, tomada pelos seus críticos como defesa de que o aparecimento de uma nova tecnologia justificava-se unicamente para atender a uma demanda técnica específica de determinada sociedade. Pelo contrário, a sua orientação crítica argumentava que a entrada de um meio no cenário social fornecia novo regime de leitura, ou melhor, linguagem que auferia novas possibilidades de percepção, processamento e armazenamento das informações pelos indivíduos.

Conforme ele explica (2011, p. 140), um meio não é dotado de significações prévias, como uma espécie de conteúdo ou mensagem preliminar. Mas, em contrapartida, ele possui uma linguagem e disponibiliza uma gramática capaz de orientar seus usuários sobre os recortes informacionais disponíveis em seu sistema. Sendo assim, o que se torna necessário destacar é que a gramática, intrínseca a cada tecnologia, só ganha dinamicidade quando usada. Para isso, ela precisa ser aprendida, interiorizada ou reproduzida por quem faz uso dela. Portanto, as mensagens dos meios não podem ser processadas sem que algum usuário as revele ou traduza. Ao passo que, para desvelar esse novo meio, nada como reconhecer um meio anterior em sua apresentação, como maneira de facilitar o prévio contato entre a recém-tecnologia posta e seu usuário.

Desse ponto de vista, o pensamento de McLuhan fica melhor analisado quando ponderada a máxima “o conteúdo de um meio é outro meio”. Afinal, segundo Pereira (2011, p. 142), a argumentação do pensador canadense dá conta de que é pela familiaridade de uma

linguagem anterior que um utente vai incorporando e assimilando a nova tecnologia, até que ele passe a dominar essa gramática com características específicas. Para os usuários da próxima geração, outras perspectivas serão tomadas em relação a esses aparatos, depois que o impacto inicial já for dissipando-se ou, como McLuhan assinala, que já se forme um ajustamento da vida social e pessoal ao novo modelo de percepção proveniente da atual tecnologia (MCLUHAN, 1972, p. 46).

Da inter-relação que os meios estabelecem entre si e com os seus usuários, o estudioso aponta o surgimento de novos índices relacionais capazes de estender e acelerar a vida sensoria humana, ao ponto de afetar os sentidos dos sujeitos de maneira completa, proporcionando novos modelos de subjetividade e despertando um estado inédito de consciência particular, conforme o trecho a seguir:

Os meios, ao alterar o meio ambiente, fazem germinar em nós percepções sensoriais de agudeza única. O prolongamento de qualquer de nossos sentidos altera nossa maneira de pensar e agir – o modo de perceber o mundo. Quando essas relações se alteram, os homens mudam (MCLUHAN; FIORE, 1969, p. 69)

A presença dessas tecnologias permite alterações únicas em cada sentido, assim como na relação mútua que eles estabelecem entre si. O resultado dessa modificação é que quando um dos sentidos vê-se elevado ou em alta intensidade de uso, devido ao estímulo de uma tecnologia, passa a atuar de forma anestésica para os outros. O ápice do processo determina o que se denomina como um estado de hipnose, em que um sentido é isolado a fim de anestésiar os demais (MCLUHAN, 1972, p. 49).

Por outro lado, quando essa rede sensoria é esfriada, não havendo privilégio de um sentido dominante durante o uso de um meio, chega-se a um sobejo estado de alucinação. Ou seja: se, em presença dos meios, utiliza-se todas as sensações externas durante a experiência de fruição, a pessoa começa a preencher o espaço de percepção informativo em um processo alucinatório (MCLUHAN, 2012, p. 50).

Embora condicione a modificação dos sentidos humanos quando confrontados com os meios, o pensador canadense nunca simplifica essa relação em caráter unilateral. Isto é, ele não condiciona os meios como os dominantes da relação e nem coloca os homens como figuras passivas dispostas a acatar as decisões dos aparatos. Mais uma vez, faz-se interessante assinalar que os meios sendo extensões humanas dependem dos usuários para interagir e evoluir em suas funcionalidades.

Aliás, devido ao regime de interdependência existente entre os meios e os seres surge nova reconfiguração social que não só reduz a ordem de tempo e espaço, com os quais os

homens estão familiarizados, como também possui poder de alcance em escala mundial. Para essa nova situação, é definida a expressão “aldeia global”, que se constitui como campo único e reunidor de experiências, em que seria possível agilizar intenso processo de comunicação por trocas de mensagens instantâneas e contínuas.

O nosso mundo é o mundo novo do tudo agora. O “tempo” cessou, o “espaço” desapareceu. Vivemos hoje em uma aldeia global... num acontecer simultâneo. Estamos de volta ao espaço acústico. Começamos de novo a estruturar o sentimento primordial, as emoções tribais de que alguns séculos de literacidade nos divorciaram. (MCLUHAN; FIORE, 1969, p. 91)

A supressão de tempo e espaço concretiza-se com o império da velocidade elétrica, possibilitando proximidade entre as pessoas, sem o necessário contato pelos sentidos de imediato alcance, como tato, olfato e audição. Agora, com a implosão de relações não visualizáveis, restaura-se o domínio da sinestesia e um alto envolvimento dos demais sentidos (MCLUHAN, 2012, p. 132). Um dos principais agentes intermediadores dessa relação, exaltado como a mais extraordinária das extensões do sistema nervoso, é o computador. O potencial da máquina já era anunciado por McLuhan, que vislumbrava uma funcionalidade além do seu poder de programação numérica, e mais baseado na capacidade de obter e organizar fluxos de informações captados em diferentes locais de origem.

A visão acurada acerca das competências do sistema informático coloca de forma enfática o pensamento mcluhaniano como prenúncio do modelo de comunicação encontrado hoje na rede virtual, por meio da internet. Apesar de reconhecer que o esquema de compartilhamento propiciado pela emergência dessa “aldeia” acarretaria uma maior proximidade entre as pessoas, McLuhan não se apresenta como entusiasta desse novo contexto. Algo que fica explícito neste fragmento:

Não, porque se vive melhor quanto mais está separado dos outros. O conceito de cidadezinha não impõe a existência de relações cordiais. Nas aldeias as pessoas criticam, espiam, odeiam... é como uma família: não há ambiente mais selvagem que o de uma família. (MCLUHAN, 1979, p. 18)

O impacto sobre o volume e a velocidade das informações percorridas no substrato da “aldeia global” era um questionamento levantado em seus escritos. Algo que está muito longe de uma defesa unicamente positivista sobre esse tema, segundo apontam encontrar os críticos das obras do pesquisador canadense. Como esclarece Pereira (2011, p. 153), a preocupação de McLuhan era em relação a como essa nova situação mexeria com as formações de

subjetividade dos indivíduos, além de promover a ruptura de identidade nas pessoas que poderia resultar em um estado de violência no momento em que elas tentassem retomá-la.

O indivíduo privado não se sente cômodo em condições elétricas. Está demasiado próximo dos outros indivíduos e perde sua identidade. É um jovem na multidão, não é ninguém e tem de lutar para demonstrar que é alguém. Mais eletricidade, portanto, corresponde maior violência. A pessoa não luta por odiar os outros, mas sim para demonstrar que possui uma identidade própria. (MCLUHAN, 1979, p. 19)

O estigma de carregar uma postura determinista sobre os efeitos da tecnologia, além de alternar uma escrita ora de caráter crítico, ora de posição otimística, complica o modo de apropriação das ideias de McLuhan no contexto acadêmico. O fato de concentrar sua produção entre as décadas de 1950 e 1970 dificulta a ampliação de algumas de suas teorias para uma realidade tecnológica bastante diferente do cenário ao qual ele se reportava naquele período.

A incontestabilidade do atributo visionário de seus textos sobre a condição simultânea e expansiva dos aparatos tecnológicos não diminuiu a quantidade de críticas recebidas ao longo dos anos, desde quando suas ideias foram difundidas em todo o mundo. Para saber um pouco mais quais pontos foram repetidamente atacados e confrontados por seus detratores, serão explanadas as proposições contrárias e os conceitos mais vilipendiados sob o ponto de vista de alguns pesquisadores.

1.1.1 A crítica sobre o pensamento mcluhaniano

Compilar o total de críticas e opiniões contrárias às ideias de McLuhan exigiria esforço inútil, tendo em vista a quantidade excessiva de publicações dedicadas a essa tarefa ao longo dos anos. Ao ser projetado como um dos principais pensadores do século XX, citado em termos de importância ao lado de personalidades como Sigmund Freud, Charles Darwin e Albert Einstein, obviamente o canadense atraiu um foco de atenção capaz de suscitar esmeras defesas aos seus argumentos, como as mais violentas depreciações aos seus intentos.

A relevância teórica voltada à materialidade do processo comunicativo coloca os pesquisadores da Escola de Toronto, especialmente seu acadêmico mais famoso, em um nível de desinteresse para o contexto simbólico onde operacionalizam-se as relações comunicativas. Ou seja, repetidamente, questiona-se até que ponto a tecnologia apresenta-se como a única protagonista do plano de formação de uma sociedade técnica, sem complexificar o papel das

dimensões sociais e culturais envolvidas no esquema, além da apresentação histórica e política que possibilitou o progressivo desenvolvimento desse cenário tecnológico.

Segundo alega Rüdiger (2011, p. 125), o equívoco na formulação desse modelo interpretativo é colocar que a comunicação pode ser estruturada tecnicamente, assim como conceber que o simbólico pode ser instituído por um viés estritamente técnico. Afinal, “as tecnologias em si não mediatizam a sociedade”, e a comunicação caracteriza-se como “mediação simbólica da práxis social que obedece a diferentes codificações”.

A imposição da tecnologia em moldar os acontecimentos sociais e culturais dos indivíduos conduz à classificação de uma teoria baseada em um determinismo tecnológico. De acordo com Barbosa (2011), dois segmentos formam-se dentro desse modelo de pensamento: o primeiro coloca a tecnologia como efeito da vontade humana e a analisa a partir de um contexto social e histórico específico, apresentando-se como determinismo do tipo *soft*; já o segundo defende a tecnologia como agente decisivo para toda a condição humana, qualificando-se como determinismo do tipo *hard*.

Em uma possível classificação dentro da escola canadense, seria atribuída a defesa do tipo *soft* para a visão adotada por Innis, e o tipo *hard* ficaria destinado ao pensamento McLuhaniano. Ainda conforme explicação de Barbosa (2011), isso procederia devido ao primeiro colocar a comunicação como índice que afeta diretamente a organização social e a cultura; e pelo segundo situar os efeitos dos processos da comunicação na organização social e no pensamento.

Assim, a contribuição de McLuhan para uma teoria focada nos efeitos da tecnologia em torno da organização social e do modo de pensamento dos indivíduos coloca-o para uma inclinação conceitual mais radical, sem vislumbre de escapatória da ação que os meios efetuam nos sujeitos. Os seus escritos privilegiam o entendimento da técnica em posição autônoma, sem possibilidade de refreio das consequências e os usuários como elementos passivos e contemplativos de todo o cenário.

Por essa medida, explica-se a acusação de ele ser taxado como reducionista, ao aplicar um estudo sem avaliar o nível geral de complexidade do sistema para concentrar-se na análise dos efeitos que uma variável incide sobre a outra. Como assinala Barbosa (2011), no caso de McLuhan, o reducionismo dá-se especialmente pela escolha do tipo de contexto histórico e cultural o qual se propôs a estudar, resultando em uma interpretação com praticamente nenhuma diferença sobre o nível de penetração dos meios nos diferentes grupos sociais, além de seguir uma escala sequencial para os eventos tecnológicos em uma decisão de caráter inevitável.

Um dos críticos mais ferrenhos em acusar o pensador canadense de determinista foi o antropólogo galês Raymond Williams. A sua argumentação contra a teoria mcluhaniana direciona-se em dois sentidos, como relembra Pereira (2011, p. 182): o primeiro questiona o fato de McLuhan ignorar variáveis sociais, políticas e econômicas em suas análises, abrindo possibilidade para uma crença de uma “essência humana ideal” atingida, em última circunstância, por aspectos físicos que se traduziriam – como sugere McLuhan – em afetações neurofisiológicas.

O segundo questionamento, em continuidade ao que foi indagado anteriormente, expõe a fragilidade do pensamento de McLuhan, ao excluir a história do processo de afetação humana. Isso, aliás, confirma-se como a verdadeira causa para a ocorrência de tal processo. Ou seja, “para Williams, pois, McLuhan isolou por completo uma ideia de humano e de meio abstraídos de um contexto sócio-histórico, como se a mídia pudesse operar e produzir seus efeitos nesse humano idealizado, de forma exclusiva” (PEREIRA, 2011, p. 184).

A mesma observação sobre o desprezo do contexto histórico é enfatizada por Tremblay (2003, p. 16), que situa esse elemento como pano de fundo apresentado sem importância na obra mcluhaniana. Ele ainda comenta sobre o fato de algumas passagens reportarem-se a uma proposta mecânica e industrial da produção midiática, como “a divisão e hierarquização das operações, substituição dos componentes, reprodução mecânica, linearidade do pensamento”.

Porém, aos que alegam sinal de desprezo ao fator contextual em suas obras, é possível encontrar argumentos defensivos sobre a intencionalidade do ato como sagaz tática. É essa a visão admitida por Pereira (2011, p. 188), que acredita na atitude de indiferença aos agentes sociais e culturais como forma de destacar a participação dos agentes técnicos sobre a capacidade de afetar a consciência e a subjetividade dos homens. Assim, para Pereira, McLuhan não só equipara a importância de cada um desses agentes como também ressalta a atuação paralela deles dentro de todo processo.

Ao verificar os últimos escritos de McLuhan, observa-se suavidade do tom determinista, especialmente nos textos que serviram de base para a formação de seu livro póstumo, chamado *Laws of Media*, realizado em parceria com seu filho. Nesse material, lançado em 1988, oito anos após sua morte, reúne-se estudo mais avançado sobre a compreensão de meio, entendido como concepção de metáfora para se analisar o modo de apreensão das subjetividades e da cultura, assim como também o meio é visto a partir da noção de ambiente combinado aos contextos simbólicos e sociais da realidade na qual se faz presente.

A maturidade de tal pensamento, como destaca Pereira (2011, p. 186), estende a declaração aforística “o meio é a mensagem” para situar que uma cultura pode fazer-se vista como um meio, assim como inversamente é afirmativa essa lógica. Assim, pressupõe que a pejoração dada à teoria mcluhaniana de determinista não se conjectura por tal limitação, já que seus textos tardios começam a complexificar uma conceituação mais larga do caráter puramente tecnológico e de formação a-histórica.

Não só o determinismo entrava como ponto de crítica, mas o método de trabalho desenvolvido por McLuhan também era alvo de grande depreciação. Especialmente, ao checar as poucas evidências empíricas que de fato atestam a progressão de passagem dos meios como ele esboçava por uma logicidade linear. Segundo Miller (1973), a falta de explicação com rigores científicos sobre o percurso investigativo de suas teorias era julgado como desvio tendencioso, tanto para impedir ataques de ordem contestatória sobre os métodos aplicados nos experimentos como facilitar o abandono dos experimentos, caso eles falhassem na busca de aprofundamento do problema investigado.

Todavia, conforme apontam Collado e Sampieri (2004, p. 141), no ano de 1970, por meio de experimento realizado por Herbert Krugman, foi possível efetivamente aplicar uma das teorias de McLuhan, seguindo método científico mais rigoroso. O objetivo da pesquisa de Krugman, na época funcionário da empresa General Eletric, foi medir as atividades de ondas cerebrais de um indivíduo quando ele estava exposto às informações de uma revista impressa ou de um anúncio comercial veiculado pela televisão. O resultado confirmou que o nível de estímulo cerebral era muito maior durante o ato de leitura do que ao ver os anúncios, independentemente do conteúdo exposto nesse meio.

Dessa forma, os estudos puderam comprovar que as respostas do indivíduo usado como cobaia eram de ordem ativa no meio impresso e se caracterizavam de ordem passiva no meio televisivo. Concluindo que o processo de comunicação deveria ser entendido como modelo de transformação, e não como modelo de transportação. Afinal, a ideia dos meios vistos como meros veículos, considerando que a mensagem era enviada pelo polo de emissão e decodificada pelo de recepção, aparecia como modelo de investigação obsoleto e que não dava conta da complexidade de efeito das tecnologias eletrônicas no sistema sensório humano.

A divulgação dos estudos de Krugman trouxe novo fôlego às observações de McLuhan. O teórico canadense citou por muitos anos essa pesquisa para mostrar uma aplicação científica que corroborou suas hipóteses sobre os media, mesmo Krugman declarando posteriormente em entrevistas que não realizou os testes com o intuito de

confirmar os escritos mcluhanianos, mas, sim, que ele havia chegado a esse veredicto ocasionalmente. Na verdade, a parceria trouxe grande valia aos intentos de McLuhan, pois ele ficou “especialmente agradecido por tê-lo liberado do ardor que lhe produzia ter que provar sua teoria” (COLLADO; SAMPIERI, 2004, p. 147) ³.

A fragmentação argumentativa adotada nas obras de McLuhan é outro ponto intensamente criticado por seus censores. Sem dúvidas, a dificuldade de leitura de seus textos requisita do leitor nível de apreensão de obras e contextos que fogem do escopo dos temas desenvolvidos em seu trabalho. Se tomado o exemplo da obra *Galáxia de Gutenberg*, chega-se à contagem de que quase $\frac{3}{4}$ do livro consistem em citações de outros autores, que não necessariamente obedecem a um campo específico de atuação e se dedicam a diferentes áreas, como história, antropologia, política, poética, entre outros (BARBOSA, 2011).

O método de elucubração adotado pelo canadense valia-se de abordagem múltipla, sem a sequência de um único ponto de vista. A atitude de um explorador que sonda terrenos até então nunca alcançados estava manifesta em seus textos, a partir da marca que empregava no seu modo de escrever. Assim como definia, a sua escrita caracterizava-se como modelo em mosaico, formado por aforismos, metáforas e citações de autores da literatura ficcional e acadêmica, que podiam ser inseridos no texto sem uma lógica de justaposição de ideias sequenciais para a defesa de um argumento.

A formação em literatura inglesa na Universidade de Manitoba, província do Canadá, incluindo o período de estudos em Cambridge, colocou McLuhan muito próximo a literários e linguistas que tinham avaliação diferenciada sobre o modo de emprego das palavras no texto. De acordo com Collado e Sampieri (2004, p. 24), uma de suas grandes influências para o processo de escrita e até de apresentação das suas aulas foi o fundador da faculdade de inglês de Cambridge, o professor Mansfield Forbes.

O estilo de Forbes, copiado por McLuhan e depois considerado sua marca de exibição pública, era carregado de maneirismos e jocosidade, a exemplo de: “generalizações parodísticas, referências aos mais diversos campos do conhecimento, sagacidade indescritível e compreensão explosiva dos significados dúbios” (COLLADO; SAMPIERI, 2004, p. 28) ⁴. Além dele, outra influência notada no seu trabalho advém do mestre Frank R. Leavis, que igualmente atuou como professor em Cambridge no período no qual McLuhan estudou por lá.

³ Tradução livre do trecho: “especialmente agradecido por haberlo liberado del escozor que le producía tener que probar sua teoria”.

⁴ Tradução livre do trecho: “generalizaciones paradójicas, referencia de los más diversos campos del conocimiento, ingenio elusivo y comprensión explosiva de los significados equívocos”.

Desse acadêmico, o crédito aparece no modo como o pensamento McLuhaniano sugere que a análise de prosa e verso seja estendida à análise de obras publicitárias.

Aliás, esse empenho é o grande mote do seu primeiro livro, *A Noiva Mecânica* (1951), dedicado em grande parte à análise de peças publicitárias. Outra contribuição de Leavis, percebida nos escritos do canadense, vem do desenvolvimento de suas ideias apresentadas no livro *Cultura e Ambiente* (1933), que mexeu com McLuhan de tal forma que o afastou de ser meramente um crítico literário para torná-lo estudioso da sociedade e, conseqüentemente, vir a se interessar pelo estudo dos meios de comunicação (COLLADO; SAMPIERI, 2004, p. 26).

Se, para uns, o estilo não acadêmico, com ideias desconexas e livres de critérios cronológicos, coloca McLuhan como pensador ímpar, que não deve meramente ser assimilado, mas sim codificado (FONSECA; BONFIM, 2011, p. 78); para outros, essa formatação discursiva é deliberadamente irracional e antilógica, sendo até acusada de “circular, repetitiva, desqualificada, aforismática e ultrajante” (ELLIOT, 1967, p. 78)⁵.

Na visão de Pereira (2011, p. 188), a razão desse maneirismo exagerado ou postura peculiar do canadense é tratada como estratégia que McLuhan utilizou para demarcar seu campo de ação. Além de reforçar a singularidade de seus estudos, que reivindicavam esforço de reflexão mais adiante do que se tinha visto naquele momento para um público não acostumado ao uso de tal modelo argumentativo.

A propósito, por esse mesmo raciocínio, Pereira chega à provável explicação da negligência de McLuhan aos agentes sociais e históricos em seus estudos. Uma vez que os agentes técnicos nunca receberam a devida atenção como material de estudo, e é incontestável seu poder de ação, concomitante ao contexto social, como elemento de afetação e formação para a subjetividade humana.

Mas, apesar de essas excentricidades serem questionadas por seus adversários intelectuais, uma das principais acusações levantadas era o desejo de chamar atenção da mídia, participando continuamente como convidado de programas de auditório, ou entrevistas em jornais impressos, sem contar a sua rápida aparição no filme *Annie Hall*, de Woody Allen, de 1977. A fama que atravessou o recôndito dos espaços acadêmicos acabou despertando uma furiosa condenação sobre sua integridade como pensador, sendo rotulado próximo à sua morte, como explica Wolfe (2005, p. 23), de “não sério e ultrapassado”.

Entretanto, ainda que a mira de algumas represálias fossem direcionadas a ofensas pessoais à figura de McLuhan, a concentração de ataques também foi apontada para o seu

⁵ Tradução livre do trecho: “circular, repetitious, unqualified, gnomic, outrageous”.

arsenal de ideias. Especialmente, pelo uso contínuo de frase-síntese como elemento emblemático de entendimento de sua tese. A simplicidade de articulação das expressões esconde a profundidade de alguma delas, que podiam ser tomadas a rigor pelo interesse de cada leitor. Assim como ponderou Rüdiger (2011, p. 135), ao basear que a sentença “o meio é a mensagem” pode carregar conotação que opera em variância de sentido moral por um viés apocalíptico, ora por um viés otimista.

O próprio McLuhan confronta-se com essas variações de leituras e brinca continuamente com elas, afirmando seu caráter polêmico que não está nem como o proclamador do apocalipse, nem para o profeta das boas novas. Para ele, o que está aí serve muito mais como conhecimento da realidade posta do que o entusiasmo único às potencialidades oferecidas:

Muita gente parece pensar que, se você fala sobre alguma coisa recente, é porque é a favor dela. Todas as coisas sobre as quais falo são quase certamente coisas às quais sou absolutamente contrário, e parece-me que a melhor forma de me opor a elas é compreendê-las, pois então saberemos onde desligar o botão. (MCLUHAN, 2005, p. 142)

A aparência chiste ou irônica que o canadense transmitia em seus textos carregava o apelo suficiente para uma dupla interpretação de seus intentos. Avaliada de tal forma, pode-se concluir o motivo da contundência de algumas críticas fixarem-se nas sínteses teóricas. Ainda mais pela tentativa de concentrarem em poucas palavras a profundidade de seus conceitos, ou seja, elas eram o caldo de suas “poções intelectuais”.

Basta conferir o texto de Umberto Eco (1984) e verificar como o escritor italiano, repetidamente, vale-se da expressão “o meio é a mensagem” para direcionar suas críticas às ideias de McLuhan. Inclusive, na mesma publicação, ele se vale de outra expressão-chave do autor, “aldeia global”, para contrariar o que considera como posição otimista do canadense ao acreditar no início de uma nova fase histórica a partir do triunfo dos meios de massa de forma totalizante na sociedade.

Aliás, por essa última expressão, tão famigerada e reiterada nos textos de qualquer estudioso da teoria mcluhaniana, já se observa o impacto de sua proclamação desde os idos da década de 1960, quando a conexão por rede era um sistema limitado e não se atribuía aos redutos domésticos como visto atualmente.

Se, para uns, é espantosa a precisão de algumas atividades operacionalizadas pelas máquinas que ele conseguiu vislumbrar, para outros, só foi mera argúcia em detectar sensivelmente as etapas de progressão tecnológica que pairavam no espírito daquela época.

Pelo menos essa é a avaliação de Bourdin (1979, p. 145), ao convencer-se de que o pensador canadense não se porta como profeta, pois não tem como objetivo enunciar o futuro, mas sim falar sobre o presente e manifestar essas “predições” por meio de utopias formuladas em condições de hipóteses capazes de serem exploradas cientificamente.

Seja esperteza ou golpe de sorte o que moveu o êxito de inovação das ideias de McLuhan, não se pode negar a relevância da proposta de uma *medium theory* em um momento de franca ascensão de novos meios de informação, firmados a partir da expansão da internet para todo o território mundial. Coincidência ou não, o crescente interesse pela retomada da teoria mcluhaniana no espaço acadêmico começa a tomar forma nos últimos anos, especialmente relacionando-a ao universo dos novos meios tecnológicos antecipados, de certa maneira, pelo visionário anglófono.

O vigor entusiástico debruça-se sobre o desvelamento da potencialidade desses media, ora encarados por um aspecto de suspeição, ora por encantamento e deslumbre. Mas, de um jeito ou outro, os diferentes pontos de vista perpassam por uma vã tentativa de compreender a relação estabelecida entre os sujeitos e os atuais aparatos técnicos informacionais. O propósito estrito do vínculo homem-máquina não é o objetivo a ser alcançado nos parágrafos seguintes. O direcionamento é apontar sucintamente sob qual perspectiva apresentava-se a tecnologia informacional no final do século XX, mais precisamente na última década do milênio, quando surge o filme de David Cronenberg, *eXistenZ*.

A demarcação da forma de uso das experiências tecnológicas virtuais servirá para compreender as potencialidades daquela época, ressaltando alguns discursos proeminentes e pontuando as dissonâncias de alguns autores para o que de fato, tecnicamente, confirmava-se como possibilidade de função das máquinas, ou para o que se qualificava mais como aspiração vislumbrada das suas funcionalidades.

A verificação dessas ocorrências ajudará a definir como processava-se a rede de imaginário sobre as novas tecnologias, além de entender de que forma essa imaginação refletiu na criação artística do filme analisado. O passo seguinte é verificar em que medida os produtos ficcionais, especificamente as obras cinematográficas, entram como peças fundamentais para o fomento dessa rede imaginativa. No caso, a atenção ficará circunscrita aos filmes do gênero de ficção científica, que reúnem diversidade temática centralizada nas áreas da ciência e tecnologia, com especial interesse para o debate do impulso tecnológico no meio social. Sem contar que o gênero compreende a formação criativa do filme analisado, o que facilitará observá-lo dentro da categoria filmica ao qual pertence.

1.2 OS MEIOS NO FIM DO MILÊNIO

Quatro fases definem a progressão dos domínios tecnológicos da informação, segundo Lemos (2013, p. 100): a primeira refere-se ao período entre as décadas de 1940 e 1960, durante a influência do campo da cibernética⁶ nas inovações estratégicas e princípios essenciais sobre o tratamento automático da informação; o segundo momento acontece entre 1960 e 1970 e se caracteriza pela ligação centralizada dos sistemas informáticos nos redutos acadêmicos e militares; o terceiro surge a partir da década de 1970, com a popularização dos microcomputadores e a difusão das redes telemáticas; o quarto estágio aparece na metade dos anos 1980, quando de fato generaliza-se a popularidade do ciberespaço⁷, e ele se introduz firmemente na dinâmica cultural contemporânea.

O centro de atenção desse marco evolutivo detém-se a partir da década de 1970, com a popularização da microinformática e a sua aplicação em diversos setores produtivos e organizacionais da sociedade. Para Castells (2000, p. 91), os anos 1970 surgem como divisor no patamar da tecnologia da informação, mesmo que em sua essência as ferramentas técnicas da época desdobrem-se como extensão de outras já previamente existentes, mas elas inovam por despontarem com custos cada vez menores, qualidades superiores e aplicações com destinos comerciais e civis.

Ainda segundo Castells (2000, p. 97), o diferencial da cadeia de recursos tecnológicos da década de 1970 é sua lógica sinérgica e convergente entre os vários dispositivos descobertos e lançados naquele momento, em que um objeto criado acabava complementando o anterior e dando impulso para que novas invenções fossem desenvolvidas com base nas potencialidades de desempenho das suas precedentes.

Situação que fica clara ao se apontar alguns exemplos: a produção de um microprocessador possibilitou a fabricação de um microcomputador; o avanço nos processos de telecomunicações permitiu o funcionamento dos computadores em rede; o requisito de novos aparelhos no mercado estimulou o aperfeiçoamento de *softwares* e designs mais

⁶ Terminologia de origem grega, a Cibernética interessa-se pelo modo de comportamento dos organismos e máquinas, entendendo desde os comportamentos singelos aos mais complexos, mas que se debruçam sobre os aspectos primordiais de trânsito da informação e os esquemas de controles existentes. O estudo da Cibernética ganha notoriedade nos anos 1940, quando o matemático norte-americano Norbert Wiener utiliza-se dela para entender o domínio da comunicação, a partir do desenvolvimento de linguagem e técnica que sirva ao controle da comunicação (BENNATON, 1986, p. 13).

⁷ Termo criado pelo escritor de ficção científica William Gibson, na sua obra literária *Neuromancer*, em 1984. Conforme Gibson aponta em seu texto, o ciberespaço constitui-se como espaço não físico e formado por um conjunto de computadores que permite a circulação de informações sob as mais diferentes formas possíveis.

sofisticados para as máquinas; entre outros fatores subsequentes que se repetem nesse mesmo sentido (CASTELLS, 2000, p. 97).

A sofisticação da estrutura física tecnológica não é somente o tópico a ser destacado em todo o processo, mas a emergência de recentes expressões sociais e culturais associadas às novas configurações materiais começa a firmar-se contundentemente no cotidiano de vida dos sujeitos. A tendência de um modelo de comunicação global mediado por computadores ganha contornos reais nos últimos anos do século XX, especialmente quando a Internet atinge o ápice de domínio completo de suas operações de forma privatizada, e a organização dos sítios estrutura-se por acesso de informação a partir do sistema de busca WWW (*World Wide Web*).

A década de 1990 localiza a explosão em cadeia de acontecimentos que evidentemente “universalizaram” o ingresso de pessoas comuns aos servidores de rede da Internet, tornando o seu uso aplicável em todos os tipos de atividades, contextos e locais que estivessem disponíveis para serem conectados eletronicamente.

Não só ficam como exemplo a criação da WWW, a formatação de linguagem do hipertexto (HTML) e a padronização de endereços pelo localizador uniforme de recurso (URL), aliás, todos esses aplicativos foram desenvolvidos pela equipe de pesquisadores da Organização Europeia para Pesquisa Nuclear (CERN), em 1990, sob a liderança do engenheiro Tim Berners Lee; mas também surge nessa época a disponibilidade do primeiro navegador ou *browser* gratuito *Mosaic* (1993) e, no ano seguinte, a produção comercializável de um navegador mais avançado *Netscape*, além do aprimoramento de *softwares* para o processamento de dados e segurança de programas baixados na Internet, como Java (1995) e Jini (1999).

O anúncio de um mundo envolvido por malha virtual invisível e com ascendente poder de conexão levanta um conjunto de discussões sobre o impacto dessa nova tecnologia no reduto social. Uma série de teorias e conceitos acumulam-se sobre as implicações dessa convergência, encontrando razões de ordem entusiasta ou atemorizada e destacando o elevo de uma tecnocultura capaz de alterar padrões de hábito, consumo e sociabilidade dos indivíduos em uma escala mundial. A proposta detém-se na ênfase da configuração de um reordenamento do processo de constituição social, a partir da apropriação simbólica e cultural da tecnologia.

No caso de Castells (2000, p. 68), a transformação e a celeridade tecnológica formulam um discurso de uma atual revolução com propriedades de mudança tão decisivas quanto as que foram evidenciadas no período das Revoluções Industriais, justamente pelo alcance de penetrabilidade dos novos meios em todos os domínios da atividade humana.

Inclusive, a atuação dos meios estende-se tanto no conjunto de organização social quanto particularmente nos sujeitos, pois “os computadores, sistemas de comunicação, decodificação e programação genética são todos amplificadores e extensões da mente humana” (CASTELLS, 2000, p. 69). E como tal, caracterizam-se segundo expressões do que as pessoas pensam e do modo como elas pensam.

Embora o autor esclareça que não existe determinismo da técnica sobre o social, ele aponta que uma sociedade não é reconhecível sem seus meios de produção tecnológica, e que inversamente pode manter-se a mesma compreensão lógica, considerando que os artefatos acabam sendo moldados segundo aplicações designadas por seus usuários. Disso, chega-se à máxima: “tecnologia é sociedade” (CASTELLS, 2000, p. 49), ratificando não só a complexidade de um elemento influenciar o outro, como também confirmar a relevância do novo cenário técnico, que se experimenta em plena atualidade, para legitimar o registro histórico e social.

Por meio desse raciocínio, o autor reforça a concepção McLuhaniana das tecnologias eletrônicas como extensões da mente humana, incluindo também nesse atributo as decodificações e programações genéticas; além de revigorar o pensamento de conexão entre os meios e as sociedades nas quais eles se fazem presentes, utilizando uma frase-síntese para demarcar esse processo, embora com pretensões mais cautelosas para evitar o rótulo de determinista como o que perseguiu McLuhan por muitos anos.

O filósofo francês Pierre Lévy segue uma linha mais otimista, assumidamente declarada. Ele é considerado um dos precursores a esquematizar uma conceituação para o fenômeno da cibercultura. Em seus escritos, a emancipação, participação e sociabilidade aparecem como a espinha dorsal de formação do meio digital. Devido a essas atribuições, o meio torna-se propenso a desenvolver um movimento de integração capaz de diminuir as barreiras excludentes e diferenciadas que a especialização técnica possa suscitar aos usuários. O espaço virtual compartilhável e de onde todos podem ser produtores ao mesmo tempo atingiria finalmente a sublimação de uma inteligência coletiva, assim como ele explica:

Um grupo humano qualquer só se interessa em constituir-se como comunidade virtual para aproximar-se do ideal do coletivo inteligente, mais imaginativo, mais rápido, mais capaz de aprender e de inventar do que um coletivo inteligentemente direcionado. O ciberespaço talvez não seja mais do que o indispensável desvio técnico para atingir a inteligência coletiva. (LÉVY, 2000, p. 130)

A tendência dos meios digitais fundamenta-se no processo de interconexão geral entre homens e máquinas, considerando que o último significado da rede exprime-se no princípio

da universalidade. Ao revisar o termo “o meio é a mensagem”, Lévy (2000, p. 115) afirma que essa síntese confirma-se nos meios digitais quando analisa-se que a mensagem da mídia fica circunscrita entre “o universal ou a sistematicidade transparente e ilimitada”, alcançando o traço que efetivamente corresponde ao intento dos seus criadores e às expectativas dos usuários.

O passo seguinte dessa universalização seria estabelecida com a formação de um estado de ciberdemocracia. Situação, aliás, que foi diagnosticada por Lévy como um dos prenúncios visualizados por McLuhan nos anos 1960, quando apontou o desenvolvimento progressivo de uma consciência política através de um resultado propiciado especialmente pelas mídias eletrônicas e pelo aumento das formas de conexão (LEMOS; LÉVY, 2014, p. 159). O uso das ideias mcluhanianas por Lévy apoia-se nas passagens progressistas e de ordem visionária, sem afastamento contextual e relativo do que foi proposto pelo acadêmico canadense com a realidade imediatamente posta após o surgimento do meio virtual.

O cientista americano Nicholas Negroponte (1996) apresenta visão idealizada das máquinas como entidades sempre presentes e constantes na vida das pessoas. A concepção desse novo cenário forma um projeto de “vida digital”, em que não mais se constitui o ser por átomos, e sim por bits eletrônicos. Ao vislumbrar a projeção de acontecimentos do futuro sobre o modo de utilização do digital, o autor vai sinalizando transformações não só no aspecto de velocidade, estrutura e potência dos aparelhos, mas em relação a como eles vão ser encaixados no cotidiano dos indivíduos, a partir de suas apropriações de uso funcional e inserções no contexto social.

Para ele, a digitalização como base de processamento para a informação não só é vantajosa por comprimir e corrigir os dados enviados, mas por empregar eficiente conservação de energia que resulta em melhor qualidade de som e imagem desses dados. A concretização de um mundo recoberto por bits com capacidade de transmissão e velocidade inigualável, além de um poder de conexão superior ao alcance de torres analógicas, coloca o “mundo digital” como promessa auspiciosa e fomentadora de mudanças inigualáveis. O que fica claro em suas próprias palavras:

Não obstante, a vida digital é algo que oferece muitos motivos para o otimismo. Assim como uma força da natureza, a era digital não pode ser negada ou detida. Ela dispõe de quatro características muito poderosas, as quais determinarão seu triunfo final: a descentralização, a globalização, a harmonização e a capacitação. (NEGROPONTE, 1996, p. 216)

A síntese McLuhaniana é rearranjada no mundo digital, pois agora o meio não é mais a mensagem, mas sim uma das formas que ela assume. Conforme Negroponte (1996, p. 73), uma mensagem proveniente de um único banco de dados pode apresentar vários formatos. Isso acontece, por exemplo, quando se utiliza uma informação similar para dissipá-la por diferentes experiências de multimídia elaboradas separadamente. Enquanto um meio privilegia o áudio, outro o movimento, o seguinte a imagem, e assim por diante, tem-se que cada um deles emana de uma única representação ou, ainda, apresenta-se a partir da tradução de um meio para outro.

Dessa maneira, a noção de multimídia pensa a movimentação fluida de um meio para o outro, através do fato de que cada um deles pode dizer a mesma coisa por maneiras diferentes e possibilitar a invocação de um ou outro sentido humano (NEGROPONTE, 1996, p. 74). Para o tipo de passagem de um meio para outro, pode-se compreender qualquer coisa, desde filmes, textos, áudios, até possibilidades de tradução de uma dimensão (tempo) para outra (espaço). “Os meios e as mensagens da multimídia irão se tornar uma mescla de conquistas técnicas e artísticas. E os produtos para o consumidor serão a força motriz” (NEGROPONTE, 1996, p. 82).

Ainda que o manifesto de valorização e de entusiasmo diante das novas tecnologias tenha encontrado condições favoráveis de desenvolvimento entre os pesquisadores no fim do século, é possível destacar importantes posicionamentos de combate evidenciados no mesmo período. Um dos mais distintos e ferozes críticos sobre a dominação do meio digital no trato das relações sociais foi o filósofo francês Jean Baudrillard (1999), que escreveu diversos textos com temáticas recorrentes sobre a questão do virtual, publicados em coletânea lançada também no final dos anos 1990.

Assim como esclarece Rüdiger (2007, p. 114), Baudrillard tem uma postura depreciativa sobre a atual condição da tecnocultura. Ou seja, não seria exagero considerar sua perspectiva por uma linha de análise apocalíptica. Pelas afirmações do pensador francês, toma-se que, ao contrário do que se diz, a instância do virtual é que pensa o homem e, por isso, consegue não só transformá-lo, mas também transforma as representações que o homem pensa sobre o mundo. Assim, o virtual entraria como fator que não só elimina a realidade, mas também a imaginação do real, político, social, e até do passado e futuro (BAUDRILLARD, 1999, p. 71).

A transparência de simultaneidade e instantaneidade da informação que o meio virtual oferece por abrangência global e em “tempo real” condiciona um “crime perfeito” incorrido contra o próprio tempo, justamente porque esse tempo atingiria um ponto de perfeição que

resultaria igualmente no seu desaparecimento, sem a presença de memória e futuro. Além disso, o excesso de realidade – atingido o ápice no meio digital – provoca o fim da própria realidade, como de forma semelhante o excesso de informação põe fim ao processo de comunicação (BAUDRILLARD, 2001, p. 72).

Segundo observa Baudrillard, um otimismo tecnológico delirante estava por trás de um cenário de encantamento messiânico do virtual. O que se exaltava como potência do virtual nada mais se restringia aos recônditos do meio, emaranhado nas suas próprias redes e seus próprios códigos. A mais pura “ilusão” é achar que agora o homem abre-se para o virtual como extensão real em todas as possibilidades.

O virtual projeta-se em uma proposta determinante para a desertificação da realidade e de tudo o que nos cerca, já que o ciberespaço simula espaço de liberdade e descoberta, mas que, na verdade, configura-se como espaço fragmentado e operado por códigos previamente instituídos a dar respostas preestabelecidas aos usuários (BAUDRILLARD, 1999, p. 148). Além disso, a identidade perde-se dentro da virtualidade, pois ela pertence ao domínio da máquina e não dos executores, resultando tanto em um processo de dissimulação e problema de alteridade como em dificuldade de reconhecimento do sujeito sobre si mesmo.

A virtualidade aproxima-se da felicidade somente por eliminar sub-repticiamente a referência às coisas. Dá tudo, mas sutilmente. Ao mesmo tempo, tudo esconde. O sujeito realiza-se perfeitamente aí, mas quando está perfeitamente realizado, torna-se, de modo automático, objeto; instala-se o pânico. (BAUDRILLARD, 1999, p. 149)

A informação devora os seus próprios conteúdos e centra seu ato de comunicar e o de produzir sentido em um fluxo de encenação. Assim, os media não seriam produtores de socialização, mas sim criam a implosão social das massas e fornecem desestruturação do real. Nesse sentido, Baudrillard considera necessário localizar a fórmula de McLuhan (“o meio é a mensagem”) como chave para entender os meios na era de simulação. Afinal, como ele explica, se o meio é a mensagem, e o emissor é o receptor, extinguem-se as posições para os espaços panópticos e perceptivos, pois todos os polos encontram-se em circularidade. Assim, os conteúdos e as mensagens volatizam-se no médium, e ele mesmo volatiza-se enquanto tal (BAUDRILLARD, 1991, p. 107).

Em resumo, Baudrillard define que a síntese compreende não só o fim da mensagem, mas também o fim do médium, à medida que ignora a instância mediadora de uma realidade para outra, tanto em relação aos seus conteúdos como às suas formas, ocasionando o estado de implosão e curto-circuito entre os polos de todo o sistema. A visão desse cenário taciturno

completa-se através de sua afirmação: “A 'revolução dos media' permaneceu até aqui empírica e mística, tanto em McLuhan quanto naqueles que o contestam” (BAUDRILLARD, 1981, p. 209).

Compartilhando de ponto de vista não excitante sobre as novas tecnologias, em linha igualmente crítica, há as propostas de Postman (1994). Ele realiza um exercício analítico para expor como a tecnologia condiciona, ou em seus termos, rende a cultura humana, servindo-a em aspectos benignos ou malignos. Particularmente, durante trecho de sua análise, a atenção volta-se para o computador, que é significado como objeto universal, com usos variados e integrados à estrutura de outros dispositivos.

Conforme argumenta, o computador define o atual momento por sugerir relação diferenciada com a informação, o trabalho, o poder e a natureza. Agora, os humanos aparecem como “processadores de informação e a própria natureza como informação a ser processada” (POSTMAN, 1994, p. 117). O resultado dessa conjuntura é a instituição da alegoria de que os homens qualificam-se como máquinas, assim como a inversão da sentença também propõe-se como adequada.

A era da informática fortaleceu a crença da inovação tecnológica como sinônimo de progresso humano. A força de atuação do homem como máquina garante não só respaldo e confiança para o êxito das ações desenvolvidas, mas também permite a seguridade de usar o maquinismo como substituto dos atos humanos. Por meio do computador, deu-se muita ênfase ao processo técnico da comunicação, mas, de fato, em termos substanciais de conteúdo, o aparelho tem muito pouco a oferecer.

Devido a isso, Postman (1994, pp. 124 e 125) considera que o aforismo de McLuhan (“o meio é a mensagem”) encontra definição exata com as tecnologias digitais, pois o computador é quase todo esse processo, sendo que sua principal grandeza reside na “ingenuidade de simular uma função humana ou em criar novas possibilidades de cálculo, velocidade e volume”. A referência do computador como sistema dominante e de caráter universal coloca-o em um patamar de devoção, que o estabelece tanto como solucionador de problemas dos sujeitos como o instala efetivamente nos mais variados domínios da atividade humana.

O aforismo mcluhaniano encontra outra aplicação, ainda segundo Postman (1994, p. 23), equivalente ao que Karl Marx afirma acerca de como “a tecnologia revela a maneira como o homem lida com a natureza e cria as condições de intercurso com as quais nos relacionamos uns com os outros”. Para Postman, a ferramenta está impregnada de um viés ideológico que o coloca em predisposição para construir o mundo segundo uma coisa ou até

amplificar um sentido ou habilidade em caráter mais intenso do que outros. Assim, a compreensão da formação técnica coloca este ex-aluno de McLuhan em confluência direta com as ideias de seu mestre, ao relacionar o impacto da tecnologia ao ambiente a que se refere.

Contudo, não há discípulo mais obstinado a seguir à risca o legado de McLuhan do que seu antigo assistente e tradutor oficial para o francês, Derrick de Kerckhove. Ele ficou muito conhecido pela sua atuação como diretor do Programa McLuhan em Cultura e Tecnologia da Universidade de Toronto, durante mais de 20 anos. O acesso privilegiado que teve aos estudos do acadêmico canadense deu segura vantagem ao seu trabalho, inclusive ele já operava como coautor em algumas obras de McLuhan na década de 1970.

A contribuição de Kerckhove nos anos 1990 rendeu uma publicação que trouxe novas abordagens em alguns tópicos da teoria de McLuhan. Um deles consistiu na propriedade de extensão dos media eletrônicos que agora não se aplicava somente ao sistema nervoso ou corpo, mas também para o viés da psicologia humana. O ramo de estudo da condição psicológica das pessoas que vivem sob a influência da inovação tecnológica foi denominado pelo autor como tecnopsicologia. Dentro desse campo de atividades, destaca-se a psicotecnologia, que define “qualquer tecnologia que emula, estende ou amplifica o poder das nossas mentes” (KERCKHOVE, 1997, p. 34).

O comando dessas psicotecnologias, como a televisão, o rádio, o computador e outros meios, está combinado para criar ambientes que, quando reunidos, estabelecem domínios para o processamento de informações. Isto é, Kerckhove (1997, p. 34) considera que “estas tecnologias não apenas prolongam a propriedade de envio e recepção da consciência, como penetram e modificam a consciência dos seus utilizadores”. Elas acrescentam o tato à visão e à audição, além de revestir totalmente o sistema nervoso em uma condição que nenhuma tecnologia já havia feito antes. Com isso, a realidade virtual ajusta-se muito mais próxima ao homem e projeta objetivamente para o exterior a consciência de seus usuários.

A noção de aldeia global é retomada por Kerckhove (1997, pp. 242 e 243), que relembra o surgimento da definição na era televisiva, quando McLuhan destaca a possibilidade fornecida pelas imagens da televisão de mostrar a existência de várias nações na Terra e dar ao público geral o conhecimento dessas diversidades em uma posição de que “éramos todos aldeões do mesmo planeta”. Mas, originalmente, o termo adequa-se muito mais a uma expressão geral para dar conta desse panorama complexo das telecomunicações internacionais do que fornecer atribuição elogiosa ao seu potencial. Pelo contrário, ela revela

que “quanto mais noção temos da globalidade, mais ficamos conscientes das identidades locais, e mais as protegemos: é esse o paradoxo da aldeia global”.

Dessa forma, Kerckhove reforça que o estigma elogioso associado ao termo, especialmente por indicar ideia equivocada de quietude rural ou busca por equilíbrio coletivo, acaba não se sustentando. Inclusive, em um momento que diversas nações com níveis de velocidade e experiências sociais diferentes encontram-se umas com as outras sem aviso e mediação (KERCKHOVE, 1997, p. 243). Afinal, uma das implicações mais poderosas à ideia de aldeia é que sua dimensão vem em escala muito menor, em proporção com pouco espaço de movimentação e que forçosamente impõe uma associação com potencialidade explosiva.

O conjunto de exegeses sobre a problemática das tecnologias digitais de informação surgidas no fim do milênio excederia o número de páginas do presente trabalho e fugiria ao propósito final da pesquisa. Mas o apanhado de todo o contexto demonstra que, por um lado, a reminiscência da década de 1990 marca a formação de discursos tanto auspiciosos para os entusiastas tecnológicos como também manifestações mais fatalistas ou receosas que encaram o domínio do meio virtual como terreno a ser desbravado com cautela e sem empolgação.

Exaltado após a consagração da microinformática, o fenômeno da tecnocultura inaugura possibilidades de uso até então nunca vistas. O computador sai da esfera empresarial ou de laboratório e invade as residências como eletrodoméstico indispensável para o cidadão. Conforme explica Lemos (2013, p. 108), o aparelho sai do vislumbre de uma máquina objetiva e de programação linear ou matemática, e ele passa a exercer funcionalidade mais complexa, que tanto serve como ferramenta de organização e administração racional da vida como objeto de encanto e de ordem sagrada, permitindo que os indivíduos vivenciem experiência mágica e cotidiano extraordinário.

Ainda na visão de Lemos (2013, p. 128), a falta de dimensão do ciberespaço e o seu caráter de instantaneidade e reversibilidade colocam-no como território a ser cultuado ou depositário de crenças e mitos ao seu redor. Por essa assertiva, compreende-se o quanto as novas tecnologias empreendem a formação de símbolos articulados com uma rede de imaginários tecnológicos acerca de suas potencialidades. A apresentação de algumas expressões imaginárias do universo virtual será desdobrada mais adiante, salientando-se alguns recursos que alimentam a proliferação desses contextos imaginativos, como no caso dos elementos de entretenimento situados no gênero de ficção científica.

1.3 O IMAGINÁRIO TECNOLÓGICO E A PRODUÇÃO DE FICÇÃO CIENTÍFICA

Falar de imaginário requer esforço intelectual pretensioso e amplo. Por isso, torna-se impossível esmiuçar o tema em ínfimas páginas. O enfoque não se resguardará sobre o conceito de imaginário e suas atribuições no campo social. Evidentemente, não há como deixar de destacar qual atribuição segue o esquema deste trabalho, ainda mais notando que a conceituação de imaginário perpassa por diversas áreas de conhecimento (antropologia, mitologia, sociologia, psicologia etc.) e percorre trajetórias conceituais particulares em cada uma delas.

Ademais, a cautela com o uso do termo segue as indicações de Rüdiger (2007, p. 158), que o vê expresso não só de forma inadequada, mas também convertido em aplicação fetichista e voltado a dar conta de situações coisificadas, quando, na verdade, dirige-se a elementos da práxis humana que não necessariamente se restringem a significações de ordem metafísica ou do plano discursivo reflexivo.

A acepção tomada para esta pesquisa abarca a visão estipulada por Silva (2012), que defende o imaginário como rede de valores e sensações partilhadas pelos indivíduos. Sua noção vai além da mera formulação de imagens mentais ou do pleno exercício artístico da imaginação sobre o mundo. Conforme ele explica, o imaginário é “uma distorção involuntária do vivido que se cristaliza como marca individual ou grupal. Diferente do imaginado – projeção irreal que poderá se tornar real –, o imaginário emana do real, estrutura-se como ideal e retorna ao real como elemento propulsor” (SILVA, 2012, p. 12).

Ainda segundo o autor, o imaginário é uma fonte racional e não racional na tomada de ações, carrega um acumulado de sentimentos, vestígios e afetos, que são convergidos para os sujeitos e usados no modo em que cada um constrói-se dentro da cultura. Pelo imaginário, “o ser encontra reconhecimento no outro e reconhece-se a si mesmo” (SILVA, 2012, p. 14). Entretanto, não se afirma que o imaginário tem uma condição espontânea, ele pode devidamente ser induzido e introjetado, não se constituindo nem como ideologia e nem se confundido como equivalência da cultura. Além disso, o imaginário não se traduz como acontecimentos de ordem verdadeira ou falsa.

Para o imaginário individual, a construção dá-se pelas etapas de identificação do outro em si, da apropriação do desejo de ter o outro em si e a distorção de reelaborar esse outro em si. Já o imaginário social tem seu modo de estruturação através do contágio, seguindo uma

lógica de que primeiro aceita-se o modelo, depois o dissemina e logo surge a imitação do processo (SILVA, 2012, p. 13). A possibilidade de sedução e indução à qual o imaginário está suscetível facilita a formação do questionamento de quais mecanismos estimulam a sua criatividade no coletivo. De tal forma, os dispositivos que impulsionam a formação desses imaginários estão compreendidos nas tecnologias da comunicação e informação. O termo para descrevê-los é “tecnologias do imaginário”.

Em consequência, essas tecnologias criam uma rede de imaginários sobre elas mesmas, à medida que incitam modelos de suas representações para o meio social, resultando no que se denomina a conceituação do imaginário tecnológico:

Tecnologias do imaginário seriam precisamente aquelas tecnologias da comunicação e informação capazes de excitar os sentidos (especialmente a visão) e fomentar a atividade do imaginário. Por sua vez, o imaginário tecnológico seria captado em um conjunto de representações culturais específicas induzidas por essas tecnologias do imaginário. Representações que imaginam aquilo mesmo que as induz: a tecnologia. (FELINTO, 2005, p. 92)

O raciocínio proposto é que o imaginário e a sua rede de representações supõem a possibilidade de reconstruir diagnóstico das operações mentais fabuladas por um contexto histórico e cultural de dada sociedade em determinada época sobre o uso da tecnologia. O imaginário tecnológico é incitado por estímulo externo, traduzido pela “psique sócio-histórica, consciência ou outro elemento e realizado em diferentes instâncias: textos, imagens mentais, imagens 'reais' etc” (FELINTO, 2005, p. 90).

Em sua maioria, as tecnologias do imaginário são compreendidas como tecnologias da imagem, tendo o cinema como um dos principais representantes do tipo, devido a sua penetração massiva e de aspecto fabuloso (FELINTO, 2005, p. 93). Por essa assertiva, basta visualizar a proposta conceptiva da ficção científica, que é um dos gêneros cinematográficos mais aproximativos no sentido de expressar as inquietações e transformações históricas, sociais e subjetivas da vida contemporânea.

Como discute Rüdiger (2007, p. 143), a ficção científica fortalece-se em uma estrutura que reflete os temores e expectativas do homem em relação ao devir, e também com os modos capturados do ser humano dentro de uma tecnocultura concebida por bases capitalistas. O gênero surge como narrativa oriunda do berço da Modernidade, em uma época movida pelos avanços do discurso tecnocientífico, do privilégio da racionalidade e da crença no futuro como território de mudanças para o que estava sendo desenvolvido no presente.

Ao eleger a ficção científica como narrativa do meio tecnocientífico, tem-se nela um espaço de fabricação de inventividades e que igualmente alimenta o campo de desenvolvimento da ciência. Ou seja, a essência desenvolvida nas histórias atinge não só uma esfera especulativa ou fantasiosa, mas também impacta o domínio do real, ao sugerir projeções tecnológicas baseadas em expectativas ou interesses que podem ou não vir a se confirmar mais tarde. “É como se, a cada nova invenção da tecnologia, a ficção científica largasse na frente, engendrando aquilo que um dia será real por funcionamento. Em outras palavras, funcionaria porque acreditamos que funciona” (SILVA, 2006, p. 164).

Por ser um gênero permeado por temas difusos e abordagens diversas, torna-se custoso definir exatamente quais obras pertencem ao contexto da ficção científica e quais não devem ser atribuídas ao meio. Ainda no século XIX, clássicos literários referenciados ainda hoje no gênero já começam a aparecer com os escritos do francês Júlio Verne (1828-1905) e do inglês H.G. Wells (1866-1946). Mas, efetivamente, o termo ficção científica popularizou-se no início do século XX, tendo sua aplicação atribuída ao editor da revista *Amazing Stories*, Hugo Gernsback, que empregou a expressão como nota explicativa sobre a história desenvolvida por E. E. Smith, no livro *A cotovia do espaço* (SCHOEREDER, 1986, p. 7).

Porém, mesmo a palavra ciência estando em íntima ligação com o termo ficcional, o que se explica não é a racionalidade do científico na abordagem temática das narrativas, mas sua aplicação como fonte de inspiração para as histórias. O atributo principal que integra essas narrativas por excelência é a busca por um universo fantástico ou imaginativo. “Nesse tipo de história, a ciência é um mero pretexto: é de fantasia que se trata” (TAVARES, 1986, p. 8).

A aproximação com o campo do exótico ou extraordinário sugere a vinculação da ficção científica aos gêneros literários do horror e da fantasia. A confusão na identificação dos produtos de cada área ainda ganha mais força ao confrontar-se a abordagem de temas, circunscritos pela justaposição entre o conhecido e o estranho, ou ainda, o Eu e o Outro, o existente ou inexistente. Assim como defende Régis (2006, p. 114), a ficção científica e a fantasia trabalham com narrativas comuns, a partir do confronto de nossa humanidade com a presença de Outro ser oriundo de Outro mundo.

A sustentação dessas zonas interseccionais dos temas não estabelecem limites claros de distinção entre os gêneros. Porém, o que se pode apontar como sutil diferença entre eles é que a ficção científica trabalha com os questionamentos da experiência humana e das configurações do espaço-tempo sob a ótica do saber tecnocientífico, enquanto na fantasia ou horror esses elementos são vinculados a um conhecimento de origem mágica, sobrenatural ou religiosa. Entretanto, isso não significa dizer que a ficção científica abandona ou desconsidera

os elementos sobrenaturais como bases de suas argumentações narrativas, somente que “há *sempre* um elemento (enredo, personagem, contexto, entre outros) que se apoia na imaginação tecnocientífica” (RÉGIS, 2006, p. 115, grifo do autor).

Por essa condição, se não for possível determinar um conceito, ao menos chega a uma possibilidade de caracterização da ficção científica. Para Régis (2012, p. 50), o gênero pode ser definido em razão do questionamento do lugar do homem no mundo, a partir da tríade: “subjetividade, tecnociência e espaço-tempo”. Uma qualidade diretamente herdada das narrativas de viagens extraordinárias que eram dotadas de interrogações com conteúdos filosóficos sobre o que é e o que pode ser o indivíduo.

Na perspectiva de Sodré (1973, p. 8), as características temáticas da ficção científica retomam, em primeiro lugar, a condição de universo diferente com apresentação de anomalias que representam o senso comum; em segundo, as anomalias sustentam-se por um pensamento positivo (ciência) e conseguem atingir categoria plausível; e, finalmente, o discurso apresentado repete um etos utópico das narrativas míticas da Idade Média de teor romanesco.

Estabelecer um conceito é igualmente tão difícil como a proposta de dividir em categoria as áreas de interesse do gênero. Conforme pontua Fiker (1985, p. 41), foi pensada a classificação de Ficção Científica em *hard* (pesada) e *soft* (leve), designando o primeiro tipo com inclinação a temas circunscritos nas áreas de ciências físicas, naturais ou exatas (matemática, biologia, física, astronomia), já o segundo tipo estaria relacionado ao desenvolvimento de temas da área de ciências humanas (psicologia, sociologia, antropologia).

De acordo com Régis (2006), as fronteiras entre cada uma das vertentes tornam-se não muito claras e confirmam a tradição do gênero em incorporar multiplicidade de temas, sem se definir por exatamente nenhum deles. O mesmo movimento de complexidade repete-se na esfera cinematográfica, em que novos assuntos da tecnociência são entrelaçados a experiências subjetivas. Afinal, como explica Schroeder (1986), a tradição de enredos simples focados em um único segmento de conteúdo pertence ao período inicial da ficção científica no cinema, compreendido entre os anos 1930 e 1940. Dessa época, observa-se o enfoque de histórias envolvendo cientistas e invenções que saem do controle ou aventuras fantásticas sobre expedições extraordinárias.

Na década seguinte, a esfera cinematográfica não sofre grandes mudanças temáticas em suas produções, continuando a ênfase de histórias sobre viagens espaciais ou o aparecimento de monstros como representantes natos do gênero. Mas, em compensação, a área literária aumenta as possibilidades temáticas e amplia as discussões das obras, enfatizando a ciência como discurso e não meramente o pano de fundo das narrativas. Autores

considerados clássicos do gênero estão em plena atividade na década de 1950, como Isaac Asimov, Ivan Yefremov, Ray Bradbury e Arthur Clarke.

A expansão de antigas abordagens e a introdução de contextos até então poucos explorados movimentam nova esfera criativa na ficção científica dos anos 1960. Essa nova fase de argumentos e ideias tem desenvolvimento na literatura e se caracteriza como o período *New Wave*. O que se observa é uma experimentação no estilo e na linguagem da narrativa, a partir de grande influência dos engajamentos sociais e políticos herdados no período da contracultura dos anos 1960.

A revolução argumentativa presente no campo literário não se desenvolve com o mesmo impacto no cinema. Segundo Schoereder (1986, p. 45), ainda nos anos 1960 e 1970, há a predominância de filmes de monstros ou viagens espaciais, com histórias centradas em espetáculos de puro entretenimento contemplativo. A inovação do sistema fica muito evidente no uso de efeitos especiais, considerados os principais recursos atrativos dessas obras. Especialmente em longas como *2011 – Uma odisseia no espaço* (1968), *Guerra nas Estrelas* (1977) e *Jornada nas Estrelas – O filme* (1979), que não só são referências para o avanço técnico de efeitos visuais como constituem-se em marcos de entretenimento do gênero por apresentarem renovações de conteúdo aos modelos das *space operas*.

Mas, ainda assim, verifica-se que os temas espaciais e seres intergalácticos, outrora desenvolvidos no cinema de ficção científica, ficam complexificados nas décadas de 1960 e 1970. Aliás, desse período, também nota-se o surgimento de filmes em contextos distópicos, sob a ótica da criticidade do uso da tecnologia e ciência, além de suas aplicações desastrosas em sociedades de caracterizações futuristas.

Para a década de 1980, alguns filmes do gênero dedicam-se a audiências mais jovens, sendo revestidos por um contexto mais cômico e uma infantilização da narrativa. Exemplos desse tipo são *De volta para o futuro* (1985), *Cocoon* (1985) e *Viagem ao mundo dos sonhos* (1985). Segundo explica Bold (2003, p. 92), representantes dessa tendência não só popularizam as ideias e imagens do gênero, estendendo-o para públicos diversificados, como também sinalizam mudanças na perspectiva de construção das histórias que deslocam o enfrentamento de problemas dos personagens do aspecto social para uma resolução operada por magia.

Contudo, o fôlego criativo da época ficou marcado nas produções de baixo orçamento ou fora dos incrementos de grandes estúdios audiovisuais, a partir de obras com abordagens voltadas para reflexões intelectuais, liberdades narrativas e profundidade política. Por alguns títulos dessa empreitada, pode-se citar *Mad Max 2* (1981), *Exterminador do futuro* (1984) e

Eles vivem (1988). Outro grande destaque do período, sem dúvidas, concentra-se nos filmes ligados à essência do *Cyberpunk*, que foi um subgênero da ficção científica engendrado na literatura e herdeiro direto do movimento *New Wave* dos anos 1960. O livro inaugural do movimento é *Neuromancer* (1984), do escritor William Gibson, tendo ainda como destaque os escritores Bruce Sterling, Rudy Rucker, John Shirley e Pat Cadigan.

Segundo Clute (2003, p. 67), o termo foi alçado pelo escritor Bruce Bethke em 1983 e popularizado por Gardner Dozois, editor da magazine *Isaac Asimov's Science Fiction*. A referência foi designada aos romances e histórias caracterizados pela explosão de informação, sendo constituídos em denso cenário urbano, projetados sob novo mundo confuso e cercados de pessoas que se posicionam como marginalizadas de estrutura real de poder. A presença de grandes corporações e sistemas de dominação que afligem os indivíduos também são tópicos constantemente presentes nas histórias.

O prefixo *cyber* vem do contexto da cibernética, e o *punk* faz referência ao movimento cultural lembrado pela sua atitude transgressora, violenta e imediatista. A proposição de um referencial *underground* ou de cunho rebelde está tão incrustada no imaginário do movimento, ao ponto de essa insubordinação igualmente aparecer no modo como os indivíduos apreendem a tecnologia e se expressam dentro da sociedade.

No quadro cinematográfico, alguns elementos destacam-se nas obras do *Cyberpunk*. O primeiro ponto, como salienta Dufour (2011, p. 193), é a existência de um cenário escuro e misterioso, inserido em atmosfera urbana, noturna, chuvosa e de tom poluído. Dentro desse ambiente, verifica-se a presença de um caos eminente em confluência com a difusão de várias línguas coexistindo em um mesmo espaço.

Um segundo aspecto é a formação temática que se vincula ao universo da informática ou a informatização do mundo, carregando como um dos seus mais importantes subtemas a discussão sobre a realidade virtual gerada pelos meios digitais. A concepção de “realidade virtual” – área de estudos nascida nos campos científicos e militares datado do fim dos anos 1970 – denota nos filmes dessa categoria um ambiente no qual o usuário consegue interagir de forma tátil, através de tecnologia de imersão sensorial (luvas, capacete, óculos etc.).

Outro subtema importante do movimento é a dicotomia homem e máquina, destacando não só a manifestação do artificial em agir de forma autônoma aos seres biológicos, mas também permitindo a reprogramação da mente humana em estado similar às operações mecânicas realizadas nos organismos sintéticos. Ainda conforme Dufour (2011, p. 193), os produtos do *Cyberpunk* não só enfatizam a possibilidade da existência de vidas (visto inicialmente como programas) que circulam pelas redes informáticas e depois conquistam sua

autonomia para trafegar entre diferentes suportes ligados à rede, como também destacam a condição de o espírito humano ser operacionalizado igualmente a um programa, passível de ser transposto de um corpo a outro.

O terceiro elemento característico da ficção *Cyberpunk* é a sua ligação com conteúdo social e político. O direcionamento das narrativas concentra-se nas tecnologias e condições de mudança que elas provocam nos seres, mas também contextualizam o pano de fundo de desenvolvimento dessas ações e as implicações de ordem político-social inseridas nas transformações tecnológicas. Além de tal consideração, deve-se levar em conta que a passagem de mudança tecnológica presente nas histórias segue a perspectiva de seus personagens que, ao notarem cenário diferente, também posicionam-se de forma alternada e percebem as situações por um olhar mais crítico ou engajado.

Justamente devido ao caráter controverso dos personagens do *Cyberpunk*, observa-se o quanto eles fogem de um estereótipo trivial de herói, sendo muito mais marcados como sujeitos marginalizados, com comportamentos repreensíveis, carregados de problemas existenciais e sem identidade definida. Formando, assim, perfis muitos peculiares e diretamente relacionados às obras desse gênero, como prostitutas, drogados e criminosos, particularmente apresentados como transgressores interessados em roubar, corromper e desafiar limites do sistema do qual participam (seja político ou social).

Uma das figuras mais emblemáticas do movimento são os *hackers*, associados como “piratas” das redes de computadores. Para eles, a ousadia referenciava-se à disposição de explorar os domínios do ciberespaço sem pedir licença por seus atos e interessados em modificar continuamente as formas usuais de trabalho dos dispositivos eletrônicos.

Os representantes máximos do cinema *Cyberpunk* são compreendidos não só na década de 1980 como também isso estende-se para a década de 1990. Incomparavelmente, um dos primeiros filmes que alçaram o movimento à projeção mundial foi *Blade Runner* (1982). Além dele, pode-se mencionar outros clássicos surgidos no mesmo período, como *Tron – Uma odisseia eletrônica* (1982), *Robocop – Um policial do futuro* (1987) e *Brazil* (1985). Nos anos 1990, o principal filme da época e o mais simbólico ainda hoje para o contexto *Cyberpunk* é *Matrix* (1999), mas além dele é possível notar a presença de outras obras igualmente significativas, como *Cidade das Sombras* (1998), *13º andar* (1999) e *Gattaca* (1997).

A filmografia de David Cronenberg, incluída no período de maior fôlego da produção *Cyberpunk*, acompanha as vozes do movimento através de características mais voltadas ao conteúdo do que à estética em si. Nos anos 1980, a sua produção máxima incluída no gênero

fica representada por *Videodrome – A síndrome do vídeo*, mas alguns vestígios temáticos podem ser percebidos também em *Scanners – Sua mente pode destruir* (1981) e *A Mosca* (1986). Afinal, todos esses filmes colocam em evidência a existência de corporações ou grandes empresas que estão implicadas, de um modo ou de outro, com o personagem principal e se posicionam como instituições que trabalham para garantir seus interesses, mesmo à custa do sofrimento de outros indivíduos.

O enredo dos filmes traz vínculo direto com os aspectos tecnológicos e as mudanças advindas desses aparatos dentro do meio social. A dicotomia homem-máquina faz-se presente a todo instante, seja na posição do artificial agindo sobre os seres ou dos sujeitos sofrendo reprogramações em suas mentes que os condicionam a operar automaticamente ou de forma mecânica. Aliás, esse tema foi tão enfatizado no filme *Videodrome* ao ponto de Clute (1995, p. 288) classificá-lo como “um documento central cyberpunk na ênfase na metamorfose corporal, sobrecarga da mídia e sexo destrutivo”⁸.

A transformação do cenário tecnológico, contextualizado nesses filmes, influencia igualmente na mudança dos personagens, colocando-os em posição de resistência aos aparatos (visto no personagem Max em *Videodrome*) ou de sujeição e compulsão (Brundle em *A Mosca*). Além disso, os protagonistas apresentam comportamento questionável e fogem do estereótipo habitual de herói. Curiosamente, todos os personagens principais dos três filmes têm um final muito longe do “feliz” e acabam morrendo (inclui-se também o personagem Cameron, de *Scanners*, por ter a morte de seu corpo original).

Na década seguinte, o retorno ao ambiente do *Cyberpunk* fica mais direcionado ao filme *eXistenZ*, embora a obra *Crash – estranhos prazeres* dedique-se ao tema da junção do orgânico e artificial e traga elenco de formação marginalizada que não o deixa muito longe da essência do gênero. Agora, se visto em perspectiva geral, *eXistenZ* apresenta estrutura mais nítida do movimento, inclusive adequando-se tematicamente ao enfoque da informatização e da produção de realidade virtual gerada pelos meios digitais.

Mais do que o vínculo com o tema, o lançamento do filme de Cronenberg na segunda metade dos anos 1990 coincide com outras produções do *Cyberpunk* realizadas no mesmo período. Inclusive, quando *eXistenZ* surgiu nas salas de cinema americanas no mês de abril de 1999, *Matrix* também estava em exibição. No mês seguinte, seria lançado nos cinemas dos EUA outro representante, o filme *13º Andar*. Houve então uma associação quase inevitável às obras desse gênero, já pressentida por Cronenberg: “Eu sabia que *Matrix* ia ser um problema.

⁸ Tradução livre do trecho: “a central cyberpunk document in its emphasis on bodily metamorphosis, media overload and destructive sex”.

Em outras palavras, até mesmo meu roteiro caiu na categoria de filme de realidade virtual e foi julgado inadequado pelos produtores em Hollywood. Ele não era um filme de ação e não era um dos principais” (GRÜNBERG, 2006, p. 156) ⁹.

Porém, ainda que o computador não estivesse manifesto em *Videodrome*, o tema da interatividade e realidade virtual já estava circunscrito na atmosfera da obra. E ainda que não tenha trabalhado intencionalmente sobre esses assuntos, o diretor confirma em entrevista que consegue reconhecer a antecipação do filme em tratar das potencialidades de que os meios digitais viriam a transformar-se com o alcance da internet:

As pessoas, às vezes, pensam que *Videodrome* estava antecipando a internet. Obviamente, eu não estava realmente pensando sobre isso, mas é verdade que alguma dessas coisas eu estava jogando com elas. O que é dizer da televisão interativa, televisão que pode responder diretamente a você. Foi em um sentido uma antecipação de alguma coisa que se tornou realmente a internet.¹⁰ (DAS ganze, 2013)

O cinema de ficção científica, de forma geral nos anos 1990, acompanha a direção estratégica do mercado cinematográfico norte-americano que, desde a segunda metade da década de 1970, passou por um processo de reconfiguração de seus produtos, direcionando-os à espetacularização da ação filmada e à criação de extensa cadeia de segmentos industriais em torno do produto audiovisual. Inaugurando naquela época o que atualmente se define como o “Novo Cinema de Hollywood”.

O gênero de ficção científica colaborou na consagração de modelo de concepção filmica denominada *high concept*, que se distingue por aliar-se esteticamente ao cenário econômico-mercadológico e trazer concepção estética voltada à exploração das possibilidades sinérgicas (*marketing* e vendas) do mercado multimidiático contemporâneo (MASCARELLO, 2009, p. 349).

Um dos primeiros grandes exemplos desse novo formato foi o filme *Guerra nas Estrelas* (1977), considerado um dos maiores filmes-franquia de todos os tempos, tendo como êxito a lucratividade direta de seus negócios a partir das reprises e marcas de produtos associados à obra. A partir dele, outras produções de ficção científica também repetem

⁹ Tradução livre do trecho: “I knew *The Matrix* was going to be a problem. In other words, even my script fell into the category of virtual reality movie, and was judged inadequate by producers in Hollywood. It wasn’t an action movie and it wasn’t a major”.

¹⁰ Tradução livre do trecho: “People sometimes think that *Videodrome* was anticipating the internet. Of course, I wasn’t really thinking about it, but it’s true that some of the things that I was playing with it. Which is to say interactive television, television that would respond directly to you. Was in a sense an anticipation of something that has become the internet really”.

semelhante posicionamento de atuação, inclusive as franquias que são oriundas da última década do século XX, como *Homens de Preto* (1997), *Matrix* (1999) e *Jurassic Park* (1993).

Imerso nesse cenário de grandes produções e com postura diferenciada de seus colegas de trabalho, encontra-se o cineasta canadense David Cronenberg. Embora alcance reconhecimento internacional artístico em relação aos seus projetos, ele ainda se configura como realizador não enquadrado ao modelo vigente e imposto pelos grandes estúdios. Convites de direção apareceram para filmes como *Flashdance* (1983), *Um tira da pesada* (1984), *Top Gun* (1986) e *O Vingador do Futuro* (1990), sendo todos sumariamente recusados por sua carga pender-se a um mercado de produção *mainstream*¹¹, considerado por Cronenberg como sendo sem emoção e passível de descoberta logo nos primeiros minutos rodados do filme.

Na sua visão, um filme *mainstream* não tira o público do eixo, não sacode seus músculos ou o deixa deprimido (RODLEY, 1993, p. 122). A realização de tais produções nunca foram escolhas primordiais almeçadas em sua carreira, tanto que ele divaga sobre em qual ocasião poderia ceder a essas opções:

Se um dia eu não tiver isso mais – o que eu considero “isso” ser – o que poderia ser pior do que dirigir algo legal, grande orçamento, filme *mainstream* que aparece bem nas bilheterias. Esse não é o pior destino que você poderia sofrer. Contanto que seja a minha escolha a fazer, e não forçado a fazer pelas circunstâncias. Se eu de repente não tenho nada a dizer, mas não estou pronto para ir para a cama pelo resto de minha vida, talvez isso não seja tão ruim. É legal pensar a teoria da sobrevivência sendo a essência do canadiano. (RODLEY, 1993, p. 122)¹²

Mesmo muito próximo à indústria de cinema nos Estados Unidos, Cronenberg reforçou o afastamento desse sistema, adotando critérios minuciosos e seletivos antes de assumir qualquer projeto, tendo contribuição incisiva para o roteiro de grande parte de suas produções e não admitindo a interferência dos estúdios na elaboração criativa das histórias. A simplicidade dos aspectos técnicos dos filmes que dirigiu é uma marca do seu estilo cinematográfico, classificado, muitas vezes, em uma proposta *underground*¹³, como será

¹¹ Fala-se de filmes produzidos para a grande massa e com um apelo comercial proeminente.

¹² Tradução livre do trecho: “If one day I don’t have it any more – what I consider “it” to be – that could be worse than directing some nice, big-budget, mainstream movie that does well at the box office. That’s not the worse fate you could suffer. As long as it’s my choice to do that, and I’m not forced to do it by circumstances. If I suddenly don’t have anything to say, but am not ready to go to bed for the rest of my life, maybe that’s not so bad. It’s nice to think of the theory of survival being the essence of Canadian-ness”.

¹³ Embora não seja um movimento estético propriamente dito, o *underground* apoia-se em produções com orçamentos modestos e temáticas com abordagens fora do convencional. O fenômeno ganha visibilidade nos anos 1960 e reúne, especialmente, diretores com expressões “experimentais”. O termo foi alcunhado por Jonas Mekas e Stan Vanderbeek em 1961 (AUMONT; MARRIE, 2001, p. 293).

visto a seguir, através do modo de direcionamento de sua carreira que influenciou diretamente suas escolhas estilísticas e os tratamentos temáticos de sua filmografia.

2 CRONENBERG EM PERSPECTIVA

De família judia, David Cronenberg nasceu em Toronto, Canadá, no dia 15 de março de 1943. Dentro dos padrões de classe média, ele cresceu em um ambiente familiar culturalmente produtivo, cercado de livros e ao som de peças de música clássica que sua mãe, Esther Cronenberg, frequentemente tocava em casa. Ela era pianista. O pai, Milton Cronenberg, jornalista.

Desde cedo, o filho aspirava a ser escritor, influenciado pela leitura de autores que, assim como ele define, eram considerados *undergrounds*, como William Burroughs, Henry Miller e T.S. Eliot. Seu primeiro conto foi produzido aos 10 anos de idade e, durante a adolescência, chegou a enviar alguns de seus escritos para algumas revistas, inclusive a *Magazine of Fantasy and Science-Fiction*, não obtendo efetivo sucesso de publicação.

Aos 20 anos, ingressou na Universidade de Toronto como aluno da faculdade de ciências. Dividido entre esse curso e o de letras, Cronenberg decidiu, inicialmente, matricular-se na área científica, pois tinha vontade de familiarizar-se ainda mais com os aspectos do meio e compreender o trabalho realizado pelo cientista. “Fui para a ciência para começar, porque eu pensei que você não podia ser ensinado como escrever, mas você precisava ser ensinado sobre a ciência” (RODLEY, 1993, p. 5) ¹⁴.

Durante o curso, ele percebeu o duro contraste entre os assuntos científicos que o interessavam e a maneira rígida com a qual esses conteúdos eram ministrados. “O que nós estudamos excitava-me tremendamente, mas a forma que era ensinada sufocava-me” (RODLEY, 1993, p. 5) ¹⁵. Por isso, um ano após ingressar na faculdade de ciências, resolveu abandonar a formação e se matriculou no curso de literatura inglesa. Em 1965, ele interrompeu os estudos e decidiu viajar pela Europa, só retornando no ano seguinte e, finalmente, formando-se em 1967.

Ainda durante o período da graduação, Cronenberg realizou seus primeiros trabalhos cinematográficos com os dois curtas-metragens *Transfer* (1966) e *From the drain* (1967). Mesmo a universidade não oferecendo cursos de produção filmica, ele começou a dedicar-se ao tema por iniciativa própria. Por meio da aquisição de livros e revistas, estudou formas de como operar tecnicamente os aparelhos cinematográficos (câmeras, lentes, luz), assim como executar o processo de pós-produção dos filmes (montagem, som).

¹⁴ Tradução livre do trecho: “I went into science to begin because I thought you couldn’t be taught how to write, but you needed to be taught science”.

¹⁵ Tradução livre do trecho: “What we studied excited me tremendously, but the way it was taught suffocated me”.

A aproximação com o cinema americano de baixa produção foi responsável por impulsionar Cronenberg em seu desejo de profissionalizar-se como cineasta. Ele observou o exemplo de diretores americanos, como Jonas Mekas, Ed Emshwiller e Kenneth Anger, que – com orçamentos irrisórios e limitações técnicas – dedicavam-se ao ofício cinematográfico e não se rendiam ao sistema *mainstream* de produção hollywoodiano.

Além disso, a possibilidade de criar filmes genuinamente canadenses serviu como estímulo para a carreira dele e outros jovens artistas da época interessados em fomentar um cenário audiovisual, até então pouco explorado no país. Como Cronenberg diz: “Era diferente no Canadá, como sempre. Nós quisemos passar para o sistema de Hollywood, porque nós o odiamos por não ser nosso. Nós não temos acesso a ele. Não porque o odiamos, mas porque nós não temos um equivalente, e não temos a coisa em si” (RODLEY, 1993, p. 15)¹⁶.

Na verdade, o cinema no Canadá mantém dificuldades em posicionar-se no mercado local ou internacional, não só por competir com grandes produções americanas, que sempre tiveram penetração de audiência muito forte no país, mas também pela falta de identidade nacional em seus filmes, não os tornando atrativos para o público e não reforçando elementos sobre sua cultura e posicionamento como nação.

É muito comum o público no exterior confundir os filmes anglo-canadenses com os estadunidenses. De um lado, tanto pelas produções anglófonas estarem geograficamente muito próximas do país vizinho, como por elas compartilharem do mesmo idioma. Além disso, a confusão “se acentua devido ao fato de que não parecem estar fortemente ligados a repertórios simbólicos de significados e valores suficientemente fortes para serem reconhecidos internacionalmente” (MEDEIROS, 2008, p. 21).

A instituição de quais elementos identitários possibilitaria a criação de uma cultura audiovisual no Canadá ainda hoje gera discussão entre os seus setores produtivos. Principalmente, se considerado que uma indústria do cinema no país só começa a estruturar-se a partir da década de 1960. Afinal, até aquele momento, o cinema nacional estava focado em desenvolver documentários que mostrassem aos compatriotas imagens de si mesmo e do território, conhecido por sua formação de grandes vazios demográficos e com estrutura de dimensão continental.

Segundo Pike (2012), três grandes fases marcaram a história audiovisual do país: as produções bastante esporádicas feitas antes da formação, em 1939, do *National Film Board*

¹⁶ Tradução livre do trecho: “It was different in Canada, as always. We wanted to by-pass the Hollywood system because we hated it wasn’t ours. We didn’t have access to it. It wasn’t because we hated it, but because we didn’t have an equivalent, and we didn’t have the thing itself”.

(NFB) – sistema criado com o objetivo de realizar e distribuir filmes para informar e promover o Canadá para a própria nação e outros países. Posteriormente com o domínio da NFB, durante o período da Segunda Guerra Mundial e após seu encerramento, incentiva-se a realização de obras exclusivamente direcionadas para a esfera documental, filmes de animação ou curtas experimentais. E, por último, o desenvolvimento a partir do final da década de 1960 de uma incipiente indústria fílmica, seja no lado anglófono ou francês, que já intencionava firmar-se com distribuições dentro e fora do país.

Os anos 1970 significam um ponto de virada na história da indústria cinematográfica do Canadá. Somente essa década soma a incrível marca de realização de 708 produtos audiovisuais no país, que representam o dobro do número de todas as produções já feitas nos últimos cinquenta anos (MELNYK, 2004, p. 113). A criação do *Canadian Film Development Corporation* (CFDC), em 1967, é um dos fatores responsáveis por esse profícuo desenvolvimento fílmico, especialmente por disponibilizar apoio aos investidores canadenses do setor cinematográfico privado.

Conforme Medeiros (2008, p. 35), o CFDC tinha a responsabilidade de administrar as coproduções fílmicas e determinar quais obras seriam beneficiadas com o sistema *Canada Council for the Arts*, que consiste em um fundo de ajuda financeira criado pelo governo do país para promover o trabalho de artistas e organizações artísticas canadenses.

Ainda em vigor até hoje, o *Canada Council*, nome pelo qual é mais conhecido, foi criado na década de 1950 e desempenhou papel importante como o principal recurso orçamentário usado por jovens cineastas até meados da década de 1970. Inclusive, David Cronenberg utilizou valores oferecidos por esse subsídio para empreender seus curtas experimentais, no final dos anos 1960.

Aliás, o entusiasmo na aplicação de investimentos no cinema local estimulou uma geração de artistas interessados em desenvolver obras capazes de competir com a hegemonia dos produtos americanos nas salas de exibição. Ainda mais após a implementação de novo sistema de incentivo fiscal, organizado pelo governo, na metade da década de 1970, que tinha o objetivo de oferecer um atrativo valor tributário para quem estivesse interessado em fazer filmes no Canadá, com apelo comercial suficiente para alcançar um público massivo tanto dentro como fora do país.

O *tax shelter*, como ficou conhecido o período de expansão do cinema no Canadá entre 1975 e 1981, resultou em crescimento expressivo no número de filmes feitos por equipes inteiramente locais. Se, em 1975, contabiliza-se a realização de oito longas a partir da dedução de 60% dos tributos, em 1979, com a taxa fiscal de dedução atingindo 100%, a

quantidade de obras realizadas é de 66 longas-metragens (MELNYK, 2004, p. 114). A expressiva quantidade de produções ajudou a impulsionar a criação de empregos na área, contribuindo para a instrução técnica de profissionais que adquiriam experiência com a prática fílmica e atraíam novos interessados para o ramo cinematográfico.

Todavia, mesmo com imenso volume, vários desses filmes não chegaram a ser lançados nos cinemas locais, e poucos deles alcançaram o status de sucesso internacional. Mas, ainda assim, é notável o quanto a formação desse período foi salutar para a organização de uma indústria canadense de cinema, assim como para a formação de jovens cineastas que despontaram suas carreiras na época e hoje são profissionais reconhecidos da área.

O breve entendimento desse contexto ajuda a compreender como constituiu-se o início da carreira de David Cronenberg. Analisar as suas escolhas temáticas, os critérios para realização de suas obras ou efeitos técnicos empregados exigiu apontar o movimento de produção fílmica canadense que, aliás, está intimamente atrelado à qualidade e ao estilo de criação desse diretor. No trecho a seguir, será dada atenção aos elementos criativos empreendidos durante sua carreira e que culminaram na realização do filme *eXistenZ*.

2.1 FORMAÇÃO CRIATIVA

As primeiras produções de longa-metragem acontecem com os filmes *Stereo* (1969) e *Crimes do Futuro* (1970). Mas ambos os títulos ainda configuram-se com formato mais experimental, no qual as ações da narrativa foram delimitadas em um mesmo cenário, o elenco é bem enxuto e quase não se verifica a presença de figurantes, além de apresentarem recurso de narração em substituição aos diálogos diretos dos personagens. De fato, a restrição técnica de captação do som e o baixíssimo orçamento dos filmes forçaram a utilização desse subterfúgio, que acentua ainda mais o aspecto marginal ou *underground* dessas produções.

O seu filme de apelo mais comercial surge em 1975, com o título *Shivers*, traduzido em português para *Calafrios*. O roteiro foi todo realizado pelo diretor, já confirmando a sua precaução em intervir nos roteiros que dirigia. Sob os auspícios do CFDC, o filme demorou três anos para ser concluído, entre o tempo de realização do roteiro até o momento de sua filmagem. Orçado em 180 mil dólares canadenses, o filme obteve retorno financeiro de cinco milhões de dólares canadenses para os cofres da CFDC e foi distribuído para mais de 40 países, constituindo-se como um dos maiores sucessos cinematográficos daquele período.

Entretanto, o entusiasmo nas bilheteria não foi igualmente presenciado pela crítica especializada. Na época do lançamento, alguns críticos dispararam contra o extremo mau gosto da obra, acusando-o de obsceno, repugnante e até pornográfico. E, o pior de tudo, como declaravam, era o envolvimento de dinheiro público para o investimento de tal infâmia, assim como a explicação a seguir sobre essa repercussão controversa:

O filme suscita uma acalorada polêmica na imprensa canadense quanto ao estatuto da produção artística nacional e aos critérios empregados no financiamento público de projetos cinematográficos. O embate repercute no Parlamento e alguns de seus membros propõem a interdição da obra. (BREDEDER, 2011, p. 174)

Mesmo rebatendo as acusações, até justificando-se publicamente por meio de cartas, Cronenberg fica marcado com esse primeiro longa-metragem como cineasta em proximidade com os gêneros do horror e da ficção científica. Algo que seria confirmado em suas obras seguintes, como *Enraivecida na fúria do sexo* (1976), *Filhos do medo* (1979), *Scanners – Sua mente pode destruir* (1981) e *Videodrome – A síndrome do vídeo* (1983), que declaradamente apropriam-se de visual sanguinolento e visceral na trama, não economizando em cenas explícitas de mutilação, evisceração e sangramento superabundante. A única exceção dessa época é o filme *Escuderia do poder* (1979), conforme o trecho:

Excetuando-se *Fast Company*, um filme sobre automobilismo realizado sob encomenda, os demais são produções que não economizam na estética gore: sangue em esguichos, mutilações, implante de órgãos que degeneram, abdomens que se abrem, cabeças que explodem. É nesta época que Cronenberg começa a consolidar a sua reputação de cineasta “escandaloso”, angariando, dentre outros epítetos, o de “mestre do horror venéreo”, “rei do gore visceral” e “barão da hemoglobina”. (BREDEDER, 2011, p. 176)

De acordo com entrevistas concedidas ao longo de sua carreira, Cronenberg não se apresenta como diretor representante de um gênero ou enquadrado em uma formação temática. Assim como ele defende nesta declaração dada para a *Toromagazine* (ERNST, 2009): “Eu realmente não penso os filmes como temas. Eu realmente penso que é uma ferramenta analítica e crítica, mas eu não o penso como parte de um processo criativo. O filme não vem do nada abstratamente como tema”¹⁷. Contudo, ainda considerando essas ressalvas, Cronenberg coloca-se como um enfático admirador de diretores conhecidos do gênero horror, por observar uma posição de resistência de muitos deles, em razão de eles não

¹⁷ Tradução livre do trecho: “I don’t really think of films as themes. I really think that’s an analytical tool, it’s a critic tool, but I don’t think it’s part of the creative process. The film does not come from anything abstract as a theme”.

se enquadrarem às regras impostas pelo sistema dos grandes estúdios de cinema em Hollywood.

Além disso, ele defende que há uma determinação e coragem do horror por falar de temas polêmicos e confrontantes do cotidiano, a partir de aspectos diferenciados e sem a preocupação de seguir linha narrativa aplicada ou com explicações lógicas. Afinal, o grande atributo dessas obras é justamente o seu caráter amador, com péssimas atuações, diálogos mal escritos e efeitos ordinários. Conforme explica: “eles não somente não esperam ver sofisticação no horror, eles não o querem” (RODLEY, 1993, p. 59) ¹⁸.

O afastamento com a grande indústria de cinema manifesta-se como caminho natural tomado pelo diretor. O trabalho com atores não canadenses e de fama internacional sempre foi muito bem-aceito em sua filmografia. Por suas lentes, já passaram os atores William Hurt, Julianne Moore, Christopher Walken, Viggo Mortensen, Naomi Watts, Ralph Fiennes, Jeremy Irons e outras celebridades. Porém, a mesma disposição de trabalho não acontece quando se fala em estabelecer parcerias com grandes estúdios de cinema.

As suas primeiras experiências com obras de caráter mais comercial acontecem ainda no meio da década de 1980, com os títulos *A hora da zona morta* (1983) e *A Mosca* (1986). Aliás, este último filme constitui-se, até hoje, como uma de suas maiores bilheterias e o único de sua carreira vencedor de um prêmio do *Oscar*. Conforme Medeiros (2008, p. 97), após a realização de *A Mosca*, o cineasta começa a transitar por assuntos mais abrangentes e fora das dimensões do gênero de horror ou da ficção científica, além de arriscar-se em produções mais sofisticadas e com orçamentos mais voluptuosos.

Apesar disso, segundo afirma enfaticamente em suas entrevistas, Cronenberg mantém-se firme para não se deixar tomar por produções típicas do cinema comercial, com receio de ficar impedido de manifestar-se livremente sobre alterações acerca do roteiro ou outros aspectos da produção criativa da obra. Durante entrevista concedida à Revista *Época*, ele explica melhor sobre como se estabelece a sua aproximação com as grandes produtoras do mercado de cinema: “Raramente recebo propostas de grandes estúdios. Mas isso não quer dizer que não me interesse pelos roteiros deles. Quando isso acontece, quando quero fazer um filme de grande estúdio, tenho que lutar para ser ouvido. E sempre perco para outro cineasta” (BERNARDES, 2005).

Outro aspecto diferencial é a sua predileção por trabalhar com a mesma equipe técnica em diversas produções, além de privilegiar o cenário canadense como o local de realização

¹⁸ Tradução livre do trecho: “they not only don’t expect to see sophistication in horror, they don’t want to”.

para suas filmagens. Conforme Cronenberg defende, a forma como desenvolve seus projetos segue visão diferente do modelo segundo o qual trabalha-se com determinado profissional unicamente por gostar de seu desempenho em uma específica obra. No caso, ele atua com base no desenvolvimento da relação com uma equipe, em que todos podem ajudar-se mutuamente em seus projetos. Um movimento, aliás, assinalado pelo cineasta como um modo de trabalho recorrente na Europa e considerado por ele como estilo de caráter mais artístico (GRÜNBERG, 2006, p. 99).

Há, ainda, o fato de Cronenberg estabelecer pontes diretas com ideias de outros autores (romancistas ou teóricos) para formular as bases narrativas de seus projetos, seja diretamente nos filmes adaptados de livros ou em filmes com histórias inteiramente criadas. Por exemplo, *Mistérios e Paixões* (1991) é uma adaptação de romance de William Burroughs. Recria-se nessa longa-metragem elementos característicos do universo *beat*, que se refere ao mesmo movimento cultural representado pelo autor do texto original. Em *Videodrome* e *eXistenZ*, percebe-se a aproximação conceitual do enredo com a teoria de estudiosos como Marshall McLuhan, Jean Baudrillard e Guy Debord.

O afínco com o qual traça um esquema de personalização nas suas obras qualifica-o como cineasta de marca autoral. O canadense está longe de ser meramente um realizador, mas um autor preocupado em frisar características identitárias em suas produções, com possibilidades de remontá-las em processo sequencial que vai revelando seu estilo ou personalidade criativa. É o que defende Mark Browning (2007, p. 205), conforme o seguinte trecho:

A alusiva e determinadamente qualidade literária de seus filmes evoca a tentativa de David Bordwell ao definir o gênero filme de arte, em que o corpo do trabalho ligado por uma assinatura autoral, encoraja espectadores a ler cada filme como um capítulo de um trabalho. [...] Ultimamente, Cronenberg é revelado, afinal, como um autor muito paradigmático: o homem que produz livros sem tê-los escrito ¹⁹.

O encadeamento de temas adequados em uma lógica de bases autorais coloca o cinema de Cronenberg perante perspectiva de análise de um assunto em comum que atravessa sua trajetória fílmica. A recorrência de determinados objetos narrativos em suas obras permite traçar o desenvolvimento de abordagem dessas ideias, além de aproximar os enfoques aos quais eles foram tratados em seus projetos.

¹⁹ Tradução livre do trecho: “The allusive and determinedly literary quality of his films evoke David Bordwell's attempts to define the art film genre, in which a body of work linked by an authorial signature encourages viewers to read each film as a chapter of an oeuvre. [...] Ultimately, Cronenberg is revealed, at last, as the very paradigm of the author: the man who produces books without having to write them”.

Um dos pontos de debate presentes em alguns de seus filmes é a questão da tecnologia e sua relação com os homens. O interesse pela junção homem-máquina é aspecto bastante explorado em sua cinematografia, a partir de contextos diversos, por situações complementares e, ao mesmo tempo, ligadas diretamente aos anseios da evolução tecnológica de cada período. Essa será a proposta discutida no item seguinte.

2.2 A VISÃO DA TECNOLOGIA POR CRONENBERG

Projeções de cenários futuristas, criaturas de origem extraterrena ou histórias não referenciadas em contexto atual definitivamente não fazem parte dos roteiros cronenberguianos. Quem espera por essas caracterizações, costumeiramente associada às obras do gênero de ficção científica, na filmografia do diretor canadense, terá grata surpresa ao evidenciar o quão longe ele passa dessas fundamentações para situar suas tramas.

Na verdade, a tecnologia evidenciada não é centrada nas potencialidades dos aparatos sob uma visão de deslumbramento ou encanto desses aparelhos, muito menos enquadra-se algum confronto imediato entre as inovações tecnológicas e os indivíduos. O foco de seus filmes revigora uma discussão sobre as implicações de uso da tecnociência e de como elas estão subjacentes ou infiltradas no trato das relações humanas.

Quase toda a obra de Cronenberg é uma exploração menos do fato do mundo humano ter se tornado prisioneiro de todo o tipo de ficção engendrada pela ciência e tecnologia, mas a eventual necessidade de nos confrontarmos com nossos descabros, bizarras e estranhamentos. A paixão humana pela máquina é representada como problema ameaçador imanente e indissociável à nossa condição. (RÜDIGER, 2006, p. 53)

Para Cronenberg, é parte fundamental entender a tecnologia como extensão do homem e, conseqüentemente, a sua função de agente integrante tanto da própria matéria biológica como também ao facilitar ações que são essenciais durante o desenvolvimento de interação humana dentro de um contexto social. Por meio da entrevista concedida ao editor Chris Wallace (2014), ele explica melhor seu ponto de vista:

Eu sempre vi a tecnologia como uma extensão de nós. Então faz sentido que a tecnologia torne-se parte de nós, retorne a nós. Nos anos 50, um monte de ficção científica estava apresentando uma tecnologia desumanizada, mas realmente, nada é só humano, nem todas as melhores e piores partes de nós mesmos. Pense nas máquinas de guerra que nós vemos todos os dias – ela é como nossa fantasia de poder tornada metalizada, mas é ainda a gente. Então, aquela tecnologia deve infundir nossas vidas, direto em nossos corpos, é inevitável. Tão longe quanto nós podemos ver, civilização tem sido dessa forma. Mas porque ela vira mais sofisticada

e mais ubíqua, começa a ser um facilitador de todos os aspectos de nossas vidas, incluindo sexo²⁰.

O convívio inseparável entre homem e máquina expresso em seus filmes revela o quanto essa união atinge diversas porções da atividade humana, seja social, comportamental ou identitária. Como também demonstra a possibilidade de modificação da matéria orgânica quando esta submete-se ao toque do artificial, no qual o corpo passa por reconfiguração e se transforma em novo ente.

O sinal dessa mutação é o que Cronenberg classifica como o estatuto da nova carne, referenciado segundo a expressão *New Flesh*. Agora, tem-se um corpo amorfo, vulnerável e exposto ao agente tecnológico, sendo que essa nova matéria assume posição nunca antes evidenciada e altera o entendimento de quais atributos tornam reconhecível a estrutura física do corpo humano.

Um exame de sua filmografia possibilita verificar a repetição do tema corpo e tecnociência em algumas de suas obras. Em seus quatro primeiros longas-metragens (*Stereo*, *Crimes do futuro*, *Calafrios* e *Enraivecida na fúria do sexo*), a técnica está representada através das manipulações científicas que atingem o corpo dos personagens, provocando alterações em seus organismos, que ora os colocam como ameaças sociais (a exemplo de *Calafrios* e *Enraivecida na fúria do sexo*), ora desencadeiam drásticas mudanças de comportamento capazes de elevar seus níveis de sexualidade e violência (retratado em *Stereo* e *Crimes do futuro*).

A sequência filmica (*Filhos do medo* e *Scanners*) continua repetindo a temática da simbiose entre homem e tecnologia pelo mesmo enfoque do envolvimento das intervenções científicas na transformação da estrutura corpórea. Há a representação de médicos e cientistas como personagens de destaque em todas as suas obras iniciais, reforçando o caráter da ciência como campo de problematização propício para desencadear o surgimento de seres híbridos ou redimensionados pelas inserções técnicas.

Porém, é na sua obra seguinte, *Videodrome*, que o diretor atinge o ápice dessa discussão. Ele retrata a fusão entre tecnologia e sujeito a partir de contextualização mais

²⁰ Tradução livre do trecho: “I've always seen technology as an extension of us. So it makes sense that technology becomes part of us, it returns to us. In the '50s, a lot of sci-fi was presenting technology dehumanizing, but really, it's nothing but human, all the best and worst parts of ourselves. Think of the war machinery we're seeing every day - it's how our fantasies of power become metalized, but it's still us. So, that technology should infuse our lives, right into our bodies, is inevitable. As far back as we can see, civilization has been that way. But because it's become more sophisticated and more ubiquitous, it's become a facilitator of every aspect of our lives, including sex”.

próxima do nosso cotidiano. As atenções ficam dirigidas para as mídias eletrônicas que aparecem como extensores amalgamados do corpo, com capacidade de condicionar alteridades sobre a percepção sensória humana. De forma intencional, Cronenberg assume que o roteiro baseia-se em abordar a tecnologia como elemento de enunciação alucinatória ou hipnótica para os indivíduos, questionando os efeitos provocados por essa contínua exposição.

Com *Videodrome* eu queria colocar a possibilidade de que um homem exposto a imagens violentas começaria a alucinar. [...] Mas existe a sugestão de que a tecnologia envolvida em *Videodrome* é especificamente designada a criar violência na pessoa; nós sabemos que o uso de eletrodos em certas áreas do cérebro pode desencadear violência, resposta temível sem levar em conta outros estimulantes. (RODLEY, 1993, p. 94)²¹

A ideia inicial do roteiro é descrita por Cronenberg como sendo uma recordação de sua infância. Segundo ele, quando assistia à televisão tarde da noite, algumas estações saíam e voltavam do ar. As imagens indefinidas deixavam-no curioso sobre de onde elas vinham e qual seu significado, repercutindo em sua mente como um reduto misterioso a ser explorado. Acrescida à incógnita, há a combinação de influências do pensamento mcluhaniano que, assim como nota, foi decisiva para o argumento inicial da obra (GRÜNBERG, 2006, p. 65).

O roteiro totalmente original de *Videodrome* trabalha com a premissa de um misterioso programa de televisão que é transmitido de forma ilegal e exhibe imagens de pessoas sendo torturadas e obrigadas a fazer sexo com requintes de crueldade. O grau exagerado de realismo das situações passadas pelos participantes cria a desconfiança de que nada no programa é simulado, mas que, de fato, tudo que ali se passa realmente acontece com os envolvidos nas cenas.

Curioso a esse respeito, o dono de uma emissora de televisão pequena e direcionada à exibição de conteúdos pornográficos, Max Renn (interpretado pelo ator James Woods), começa a ficar interessado pelas imagens perturbadoras e decide conhecer de perto o ambiente e os realizadores por trás de *Videodrome*. O envolvimento nesse espetáculo grotesco começa a alterar de forma incisiva o seu sentido de percepção das instâncias de realidade, segundo a qual não mais se identificam as ações originadas fora ou dentro do espectro televisivo.

Além disso, a aproximação do personagem com o *Videodrome* destaca a dimensão do meio eletrônico em funcionar como extensão da matéria orgânica. À medida que se

²¹ Tradução livre para o trecho: “With *Videodrome* I wanted to posit the possibility that a man exposed to violent imagery would begin to hallucinate. [...] But there is the suggestion that the technology involved in *Videodrome* is specifically designed to create violence in a person; we know that by the use of electrodes in certain areas of the brain you can trigger off a violent, fearful response without regard to other stimulants”.

intensificam as alucinações do personagem Max, observa-se o quanto ele mesmo enxerga-se como o próprio aparelho de vídeo, ao ponto de tragar uma fita dentro de sua barriga e estabelecer relação física ou de características tateáveis com o televisor.

Dessa forma, Cronenberg mais uma vez proclama o surgimento da “nova carne”, a partir do encontro entre corpo e máquina. Essa junção no filme não só pontua sobre a formação de novo envoltório físico como também mostra a interferência dos meios nos padrões vinculados à identidade dos indivíduos e a descaracterização da experiência subjetiva intermediada e estendida para dentro do ambiente midiático.

Eu não acredito que alguém está no controle. Aquilo é o que McLuhan estava falando sobre a razão de termos que entender a mídia, porque se nós não fizermos isso, ela irá nos controlar. Nós não temos que antropomorfizar a mídia e dizer que ela irá nos controlar. A mídia não tem um cérebro; ela é justamente tecnologia. O que significa é que as coisas estão fora de controle. Ninguém está no controle. Existe somente a aparência de controle. Eu sinto a desordem muito próxima, que é uma das razões, eu suponho, de eu me sentir excluído, simplesmente porque eu penso mais consciente da presença e proximidade do caos. (RODLEY, 1993, p. 67, tradução nossa)²²

Ainda na década de 1980, duas outras produções abordam a relação entre o homem e a tecnologia, sendo que uma delas demonstra essa imbricação de forma mais visceral e explícita do que a outra. Essa é a situação dos filmes *A Mosca* (1986) e *Gêmeos – Mórbida semelhança* (1988). A primeira obra consiste na regravação do filme *A mosca da cabeça branca* (1958). O enredo conta basicamente sobre o cientista excêntrico, Seth Brundle (interpretado por Jeff Goldblum), que inventa uma máquina capaz de teletransportar objetos. Ao colocar-se como cobaia do experimento, inesperadamente uma mosca também entra na cabine de teletransporte, e o seu corpo e o do animal fundem-se. Aos poucos, o seu comportamento e as suas feições humanas vão mudando, e ele se torna uma nova criatura assustadora e única no planeta: um homem-mosca.

O êxtase da tecnologia como amplificação da capacidade humana de movimentar-se é mencionado em *A Mosca* como o ponto alto da máquina de teletransporte. Aqui, as máquinas surgem como artificios manipulados pelo homem e com a inteligência designada por seus operadores. As benesses do invento, a partir da condição emancipadora que ele promoverá nos indivíduos, mobilizam as intenções do protagonista. Afinal, mesmo possuidor de objeto

²² Tradução livre do trecho: “I don’t believe that anybody is in control. That’s what McLuhan was talking about when he said the reason we have to understand media is because if we don’t it’s going to control us. We don’t have to anthropomorphize the media and say it will control us. The media does not have a brain; it’s just technology. What it means is that things are out of control. Nobody’s in control. There is only the appearance of control. I feel disorder is very close, which is one of the reason I suppose I feel like an outsider, simply because I think I’m more conscious of the presence and closeness of chaos”.

tão distinto e tecnicamente valioso, ele não tem um modo de vida exuberante e não deseja a promoção de sua imagem por uma única motivação de vaidade.

Contrariamente ao comportamento do cientista antissocial de *A Mosca*, tem-se a dupla de médicos que protagoniza a história do filme *Gêmeos – Mórvida semelhança* (1988). Mais uma vez, explora-se o universo científico a partir do viés da medicina obstetrícia, já que os personagens principais constituem-se como renomados ginecologistas e até inventores de instrumentos utilizados para facilitar a fertilização de mulheres. O filme é uma adaptação do romance *Twins* (1977), de Bari Wood e Jack Geasland, baseado no caso real dos gêmeos idênticos e ginecologistas de Nova Iorque, Cyril e Stewart Marcus, que foram encontrados mortos no apartamento em que moravam devido a uma overdose por medicamentos.

Embora Cronenberg não considere o filme como um exemplar do horror ou da ficção científica (GRÜNBERG, 2006, p. 103), há implícito na trama uma carga desses gêneros, quando se analisa a referência constante a objetos do meio científico, presentes no ambiente da história, como também não há economia de cenas violentas durante os momentos finais em que se manifestam atos explícitos de mutilação. Inclusive, explora-se o surgimento de indivíduos com mutações e deformidades, considerado antigo domínio já analisado pelo diretor em outras produções. A troca contínua de identidade dos personagens e o emprego de métodos capazes de alterar o estado de consciência também são assuntos revigorados em *Gêmeos*, assim como são elementos já previamente conhecidos do universo cronenberguiano.

A década seguinte possibilita a transição do diretor para trabalhos mais dramáticos e menos inseridos no contexto da ficção e do horror. As duas obras que mais se direcionam para elementos inseridos em um desses gêneros e compreendidos no contexto das relações entre homem e máquina são *Crash – Estranhos prazeres* (1996) e *eXistenZ* (1999). Assim como fez em *Mistérios e Paixões* (1991), Cronenberg responsabiliza-se por preparar o roteiro de adaptação de *Crash*, chamando a atenção da crítica por ser uma obra notadamente referenciada pelo seu alto teor sexual e de violência. Fato, aliás, que aparece constantemente no filme e se inclina para uma vertente sadomasoquista.

A estreia de *Crash* no Festival de Cannes não saiu incólume diante da onda de protestos da plateia. No período de seu lançamento, alguns cinemas do Reino Unido e da França vetaram sua exibição. Até o dono da distribuidora do filme nos EUA tentou boicotar a chegada das cópias nos cinemas do país. Mesmo com todas as polêmicas à parte, o mérito de *Crash* é válido por trazer novo fôlego à imbricação entre corpo e tecnologia. A matéria agora não apenas é alterada e ressignificada com a instalação de próteses e acessórios mecânicos, mas igualmente reconfigura-se como objeto de desejo e prazer.

A qualidade realista de *Crash*, sem recorrência a alucinações ou processos de confusão mental dos personagens, torna a obra muito mais difícil de ser aceita e causa maior estranhamento do público, devido à possibilidade factual de a história realizar-se. Assim como explica Medeiros (2008, p. 241), a questão de mostrar híbridos tecnorgânicos próximos ao que se evidencia diariamente, somado ao fascínio erótico dos personagens por acidentes automobilísticos, reforça um contexto realista que deixa a situação muito assustadora.

É mais fácil ao espectador assistir a uma cena de sexo entre um ser humano e uma máquina de escrever no espaço diegético de uma alucinação do que ver a cena de sexo entre um homem fascinado pelas próteses metálicas que reconfiguram o corpo de sua parceira. O véu da alucinação ou da realidade virtual parece impor à questão do erotismo tecnológico nuanças mais suaves. (MEDEIROS, 2008, p. 242)

Já em *eXistenZ* (1999), a atmosfera realística sai de lado e se volta ao enfoque das tecnologias midiáticas em confluência com os sujeitos, através da exploração do universo dos jogos e da realidade virtual. A atenção dada ao assunto coloca essa obra em comparativo direto com *Videodrome*. A analogia não só vem por destacar um tipo de objeto tecnológico muito parecido em uma conjuntura de relacionamento com o homem, mas também por reiterar um sistema de tensão exercido pelo aparelho midiático possível de alterar a capacidade sensorial e subjetiva dos seres.

Nesse momento, fica clara a utilização proeminente dos conceitos de McLuhan, em proposta similar ao que foi exposto pelo diretor em *Videodrome*. Porém, a inovação de uso reconfigura a dimensão analisada, saindo da esfera televisiva e partindo para o meio digital. Com essa sua última obra do século XX, Cronenberg confirma que, intencionalmente, apropria-se das concepções do pensador canadense para formar sua posição de como compreende a inserção da tecnologia no meio social.

2.3 APROXIMAÇÕES COM OS FUNDAMENTOS MCLUHANIANOS

A nacionalidade em comum e o fato de começar seu trabalho ainda na universidade – a mesma em que McLuhan atuava profissionalmente – são questões que reforçam o impacto das ideias do pensador na criação artística das obras de Cronenberg. O cineasta comenta que nunca chegou a frequentar as aulas do seu compatriota, mas que as suas teses tinham poder de penetração muito forte para os acadêmicos dos anos 1960 e 1970 (GRÜNBERG, 2006, p. 66).

Mesmo que fosse para concordar ou divergir, McLuhan era motivo de discussão para a

classe intelectual canadense, e Cronenberg reconhece que a fama repentina do professor da Universidade de Toronto despertou sentimentos de despeito e desconfiança de suas teorias. Porém, segundo alega o diretor, as ideias depois revelaram-se como propostas sérias e inovadoras por significarem hipóteses que estavam no ar, e ninguém teve a capacidade de expor da forma como McLuhan fez (GRÜNBERG, 2006, p. 66).

Anos mais tarde, ele admite a homenagem prestada à figura de McLuhan, a partir da criação do personagem Brian O'blivion, presente no filme *Videodrome*. No entanto, o cineasta frisa que a referência desse personagem não tenha se mostrado de maneira consciente, na época em que escreveu o roteiro. “Eu não acho que sabia, na época que comecei a escrever, que eu estaria examinando a influência da televisão ou que eu criaria um personagem baseado em Marshall McLuhan [O'blivion], nada disso estava na minha mente para começar” (GRÜNBERG, 2006, p. 66)²³.

Filmado um ano após a morte do “guru da comunicação”, a trama de *Videodrome* aproxima-se das ideias de McLuhan por centrar a discussão nas tecnologias da comunicação e a penetração do sistema midiático na vida dos indivíduos. Além disso, também apresenta conteúdo subjacente que intimamente está ligado aos preceitos mcluhanianos, como a tatilidade de contato do meio eletrônico, a técnica como extensão do corpo humano e alterações de sentido a partir da exposição da imagem televisiva. Ainda que *Videodrome* inaugure uma apropriação clara do conceito mcluhaniano sobre tecnologia, os outros longas-metragens apresentam ponto de vista correlato às teorias do autor canadense.

Para Medeiros (2008, p. 30), o assunto da tecnologia é recorrentemente estimulado no imaginário cultural do Canadá, pois a imensidão territorial do país e o clima inóspito dificultam uma instância aproximativa entre seus habitantes, e os serviços tecnológicos funcionam como meio de transpor essas barreiras naturais. A vastidão da natureza selvagem cercada pelo conjunto tecnológico toma o corpo humano como o primeiro nível de cercadura remodelado, a fim de enfrentar a adversidade da grandiosa paisagem do Canadá. Assim, a fronteira entre corpo e tecnologia para esse povo é vivenciada de forma diferente, em uma relação permeável e de forte imbricação (MEDEIROS, 2008, p. 31).

Até McLuhan deteve-se a falar sobre a questão de fronteira e integração do país com a atuação dos meios nesse processo. De acordo com sua observação, há um comparativo de que, se a estrada de ferro permitiu criar espécie de unidade territorial no Canadá, o canal televisivo

²³ Tradução livre do trecho: “I don't even think I knew, at the time that I started writing, that I would be examining the influence of television or that I would create a character based on Marshall McLuhan [O'blivion], none of that was really in my mind to begin with”.

CBC, em sua projeção de nova fronteira no espaço e tempo, inclinou-se “a eliminar o padrão geográfico da estrada de ferro a bem de um padrão de informação elétrica muito mais maciço e ao mesmo tempo mais descontínuo” (MCLUHAN, 2005, p. 159). Uma ênfase ao papel também desempenhado pelos meios como um ambiente de formação inclusiva.

O trato simbólico da vivência tecnológica encontra lugar de destaque nos produtos cronenberguianos. O princípio da modificação dos sentidos humanos, a partir do contato com as inovações técnicas, perpassa por boa parte de seu trabalho. É o que observa Medeiros (2008, p. 36), ao ressaltar que os personagens do diretor apresentam em seus corpos o resultado da interferência técnica, seja no que concerne a transformações físicas ou identitárias responsáveis em remodelar o ente e o sistema sensorial humano.

Inclusive, já em seus curtas, explora-se a condição tecnológica sob o viés do contexto cientificista, no qual a introdução de elementos externos (exemplificado por drogas e experimentos médicos) ocasionava sérios graus de perturbações nos sujeitos, assim como alterações no sistema físico e nervoso. Tudo isso respaldado pela sujeição de uma sociedade progressivamente exaltada na aplicação de modelo tecnicista.

A continuidade de tal abordagem persiste nos trabalhos posteriores aos curtas (*Calafrios, Enraivecida na fúria do sexo, Filhos do Medo e Scanners*). Mais uma vez, colocam-se em perspectiva como acessórios artificiais, sejam compostos sintéticos de ingestão, implantes cirúrgicos ou transformações biotecnológicas, tanto podem provocar a formação de novos modelos de subjetividade como criar estímulos inéditos de um estado de consciência. A proposta recai na argumentação mcluhaniana de que a inserção de um componente técnico ocasiona alterações únicas no modo de percepção dos sentidos, resultando em novas formas de pensar e agir sobre o modo de orientar-se no mundo.

O caráter da extensibilidade dos meios, tão anunciado em *Videodrome*, encontra-se amplamente sustentado em filmes como *A Mosca, Mistérios e Paixões* e *Crash*, sob uma formulação de acoplamento ou amálgama entre o objeto artificial e o corpo humano. As extensões tecnológicas como integrantes da porção humana revelam sistema de dependência com formação mútua e inter-relacionada, possibilitando aos meios estabelecer novos índices relacionais aos sentidos humanos, assim como é permitido ao homem interagir com esses objetos com o propósito de que haja avanço em seu estado evolutivo. A conjuntura híbrida propicia o nascimento da nova forma, um encontro de dois meios, e McLuhan (2012, p. 75) instaura o “momento da verdade e revelação”.

Para esse instante revelador, vê-se o final controverso em *A Mosca*: a junção homem-máquina encontra resultados adversos, em interação não espontânea ou aderência imperfeita

entre o corpo e o objeto estendido. Em *Mistérios e Paixões*, a tecnologia expande-se em uma formatação autônoma e célere, mudando a posição de executor das funções para a máquina, que exerce tenaz equilíbrio de controle com o orgânico fundido.

Já *Crash* eleva o quadro de idolatria às autoamputações, ou extensões, identificadas por McLuhan, que circunda situação de patologia do indivíduo, ao contemplar com fascínio seus próprios membros extensíveis. Igualmente como é visto em *Gêmeos – Mórbida semelhança*, em que os protagonistas entram em estado de adoração dos instrumentos cirúrgicos que eles criam, ao ponto de se automutilarem por esses aparelhos. Aqui, a incorporação contínua da tecnologia condiciona o homem a um processo de servomecanismo e, por fim, na sua adoção como ídolo ou religião menor. Em semelhante analogia, como faz McLuhan, à figura de Narciso, que é hipnotizado pela própria imagem da sua extensão ou autoamputação.

A simbiose entre corpo e máquina no cinema cronenberguiano chega ao exemplo do viés ciborgue, caracterizado como a imbricação entre a mistura do corpo biológico e o artefato mecânico. Afinal, conforme esclarece Régis (2012, p. 194), o conceito de ciborgue não se restringe ao hibridismo entre carne e metal, mas também pontua as questões fronteiriças sobre onde começa o humano e termina a tecnologia. E esse é o ponto exato de contemplação do filme *Crash*, em que os personagens estabelecem relação de dependência ao maquinismo que beira uma condição de culto, fetiche e perversão sexual. Conforme diz Baudrillard (1991, p. 142), “a tecnologia em *Crash* é resplandecente, sedutora ou baça, inocente. [...] Corpo e tecnologia misturados, seduzidos, inextricáveis”.

O último ano do milênio passado encerra as três primeiras décadas da direção de Cronenberg, contabilizadas desde o seu curta experimental de 1969, em uma filmografia ainda hoje referenciada pela presença de diversos clássicos notáveis do campo da ficção científica. O fechamento exitoso desse ciclo, mais uma vez, abastece-se dos preceitos mcluhanianos para construir sua narrativa, a partir da película *eXistenZ*, considerada o homólogo temático de *Videodrome*. O registro da influência das tecnologias de informação nos indivíduos volta a ficar em destaque, defrontando-se não com a tatilidade dos espectros televisivos, mas sim a imersão completa dos bits digitais.

2.4 O FILME EM FOCO

Quatro anos antes do lançamento de *eXistenZ*, em 1995, Cronenberg recebe um convite inusitado para entrevistar o escritor indo-britânico Salman Rushdie, considerado uma das personalidades mais controversas do mundo literário. A repercussão do caso de Rushdie deveu-se, especialmente, ao fato de ele ter lançado a obra *Versos Satânicos* (1988), que reúne um conjunto de versos excluídos do *Alcorão*, contendo ordenações contrárias ao livro sagrado, inclusive ao princípio do monoteísmo.

A abordagem literária, carregada de frases ensaístas e estilo ligado ao realismo mágico, colocou o autor na mira colérica do aiatolá Ruhollah Khomeini, na época líder religioso do Irã. O ódio por sua obra desencadeou a promulgação de uma fatwa (édito religioso muçulmano), em 1989, que condenou o escritor a uma pena de morte e o seu banimento em diversos países de grande concentração muçulmana, como Índia, Paquistão, Indonésia e Bangladesh. A ameaça exigiu de Rushdie que ele passasse a viver sob forte proteção policial e tivesse sua liberdade pessoal completamente cerceada por vários anos.

Aliás, a instância de insegurança durante o encontro entre o escritor foragido e o diretor exigiu o monitoramento do evento todo o tempo pela polícia inglesa, não sendo permitido que Cronenberg soubesse previamente nem mesmo qual seria o local do compromisso. A conversa foi registrada na publicação canadense intitulada *Shift Magazine*²⁴, destinada a temas vinculados à tecnologia e à cultura. O conteúdo geral da entrevista versava sobre vários assuntos, inclusive religião, fundamentalismo e censura. Mas, especialmente, o tópico sobre arte e interatividade nos jogos de computador foi o que chamou atenção de Cronenberg.

Dessa maneira, a questão levantada por Cronenberg e discutida tanto por ele quanto por Rushdie foi se havia a possibilidade de considerar os jogos como uma espécie de arte. Os dois chegaram à reflexão sobre tal impossibilidade. Na visão de ambos, o conceito de arte tem a ver com mostrar ou revelar alguma coisa, e isso não se resume unicamente a um campo de interatividade, tal como os jogos muito mais se propõem a ser (GRÜNBERG, 2006, p. 163). A partir dessa inquietação argumentativa, o cineasta canadense começou a formular uma ideia para a realização de determinado filme que sugerisse a caracterização de um jogo, mas que

²⁴ A entrevista foi publicada na edição de julho de 1995 e pode ser visualizada neste endereço: <http://www.cartacapital.com.br/internacional/ha-25-anos-salman-rushdie-recebia-sentenca-de-morte-islamica-1694.html>

estendesse o seu propósito central para como esse jogo acabaria voltando-se contra seu criador, forçando-o a tomar medidas radicais de proteção, conforme esta explicação:

Quando eu voltei a trabalhar no meu roteiro, eu pensei que nunca iríamos jogar o jogo no filme. Eu pensei que poderia ser mais sobre um artista que teve uma fatwa pronunciado contra ele por causa da sua arte, e que o filme iria realmente lidar com aquilo: com uma pessoa criativa que está em fuga, está se escondendo, que não tem estabilidade, sem segurança. [...] Nós temos um personagem que é uma designer de jogos, que é a minha artista no filme, que está em fuga por causa do que ela criou. (GRÜNBERG, 2006, p. 163)²⁵

Nada mais inspirador para sua ideia do que conversar com um artista perseguido pela dimensão incontrolável que sua arte se tornou. Algo que Cronenberg considera como criação que ganha vida própria e força o seu responsável a lidar com situações inesperadas e perigosas advindas dela (GRÜNBERG, 2006, p. 163). Pelo roteiro de *eXistenZ*, fica explícito o quanto a ideia de um criador ameaçado pela condição de sua obra guiou o processo criativo de construção do filme.

A motivação dos protagonistas centra-se na fuga da designer do jogo, Allegra Geller (interpretada por Jennifer Jason Leigh), que foi jurada de morte por ter criado uma obra considerada uma afronta à deformação da realidade, o jogo “eXistenZ”. Para ajudá-la em suas tentativas de escapatória, o personagem Ted Pikul (interpretado por Jude Law) oferece-se como segurança dela. Ele é estagiário de Relações Públicas da empresa realizadora do jogo (a *Antenna Research*).

O início da história já mostra o estado periculoso envolvendo Allegra e, ao longo da narrativa, essa tensão não diminui. Antes dos 10 minutos iniciais da película, a personagem sofre o primeiro atentado, e mais três investidas são desferidas contra sua vida até o encerramento da projeção. O caráter de fragilidade é enfatizado continuamente para o público, tendo como exemplo o diálogo entre Allegra e Pikul, após ela escapar de seu primeiro atirador, no instante em que ambos repetem por cinco vezes a palavra “death” em uma fração de três minutos. Ou, ainda, em uma cena posterior, o personagem Kiri Vinokur (interpretado pelo ator Ian Holm) comenta com Allegra que ele sabe a respeito da fatwa promulgada contra ela.

²⁵ Tradução livre do trecho: “When I came back to work on my script, I thought we would never play the game in the movie. I thought it would be more about an artist who has a fatwa pronounced against him because of his art, and that the movie would really deal with that: with being a creative person who is on the run, who is in hiding, who has no stability, no security. [...] We have a character who is a game designer, that is my artist in the film, who is on the run because of what she’s created”.

O próprio material de divulgação de *eXistenZ* (enviado à imprensa em 16 de fevereiro, data do lançamento do filme, ocorrido no Festival de Cinema de Berlin) destaca várias vezes o termo “fatwa” como sendo um dos elementos-chave que estão enfocados no substrato da obra. Na avaliação de Mathijs (2008, p. 215), isso consiste no objetivo estratégico para empregar um artifício retórico que tanto preparasse a audiência sobre o que esperar do conteúdo do filme como interferisse no processo de recepção em busca de resultados positivos.

A inspiração do roteiro partiu da história de Salman Rushdie e ganhou contornos ainda mais complexos por meio da narrativa centralizada nas potencialidades do meio digital, representadas no filme através dos jogos e aparelhos de realidade virtual. Uma questão que, naquela época, já intrigava bastante o diretor: “Eu não estou interessado na essência daquele tipo de tecnologia profética. Contudo, eu estou muito cauteloso sobre o que está acontecendo com computadores e eu acho isso muito excitante”²⁶ (RODLEY, 1999).

Sem base literária de adaptação para a história, como aconteceu nos projetos anteriores, a originalidade de *eXistenZ* é o ponto alto exaltado pela crítica e seus admiradores. Tudo isso após 16 anos do lançamento do último roteiro completamente original de Cronenberg: *Videodrome*. O resultado é um conjunto de semelhanças entre as duas obras, consideradas como peças homólogas conceituais e, de certa maneira, complementares sobre o modo de tratamento das narrativas. A aproximação não foi esquecida pela crítica especializada durante o lançamento de *eXistenZ*, inclusive Cronenberg comenta sua opinião sobre tal relação:

Bem, tem uma grande estrutura radical e estilo também. Eu quero dizer, muitas pessoas falam sobre como teatralmente eles se parecem, com certeza no começo – é claro, existe uma passagem lá. Mas a diferença certamente está no computador em *Videodrome*, porque [naquele tempo] ninguém falava sobre isso. Toda a ideia de computadores, e jogos de computador, e aquele tipo de mundo fantástico que as pessoas passam um monte de tempo habitando como se fosse real, aquela foi a maior contribuição para a estrutura de *eXistenZ*. (GRÜNBERG, 2006, p. 153)²⁷

O foco da interatividade, da realidade virtual e a continuidade de vivência nos espaços digitais aparecem como objetos de discussão evidentemente enunciados em *eXistenZ*. A

²⁶ Tradução livre do trecho: “I’m not interested in being that kind of techno-prophet. However, I’m very aware of what’s happening with computers and I find it very exciting”.

²⁷ Tradução livre do trecho: “Well it does have a fairly radical structure and a style too. I mean, many people talk about how theatrical it looks, certainly at the beginning – of course, there is a stage there. But the difference certainly is the computer in *Videodrome* because [at the time] there weren’t any to speak of. The whole idea of computers, and computer games, and that kind of fantastic world that people spend a lot of time inhabiting as though it was real, that was the major contributor to the structure of *eXistenZ*”.

ligação com esses conteúdos é tão forte que Cronenberg já suspeitava da referência do filme como representante do gênero de realidade virtual. Justamente por ele despontar no mesmo ano de filmes emblemáticos dessa categoria, como *Matrix* e *13º Andar*, sem contar as produções anteriormente lançadas na década de 1990 que alcançaram relativo sucesso comercial e se reportavam ao tema da realidade virtual, a exemplo de *O passageiro do futuro* (1992), *Assassino virtual* (1995), *Hackers – Piratas de computador* (1995), *Estranhos prazeres* (1995), *Johnny Mnemonic – O ciborgue do futuro* (1995), *Cidade das Sombras* (1998).

Conforme declaração de Cronenberg (GRÜNBERG, 2006, p. 166), o que mais o incomoda na categorização de *eXistenZ* como um filme de realidade virtual é o fato de colocá-lo em conexão com outras obras do gênero consideradas fracassadas em termos de sua qualidade técnica e narrativa. Para ele, essa relação seria uma atribuição muito mais direcionada à jogada de marketing para classificar seu filme do que, necessariamente, uma conexão real com o conteúdo proposto em comparação às outras obras cinematográficas inseridas nesse meio.

Além disso, em seu entendimento, não há como dissociar sua trajetória fílmica do envolvimento de conteúdos relacionados ao tema da realidade virtual. Ou seja, para ele, é possível traçar a abordagem dessa temática dentro de suas produções cinematográficas, pois toda realidade apresenta caráter virtual. Isso está expresso especificamente em suas obras quando ele se coloca no papel de mostrar “realidades” sobre um mundo pretensiosamente realista, mas que advém de sua imaginação e da forma como ele deseja expressar-se ao seu público. Assim, ao dar-se conta da incontestável classificação de gênero pela qual o filme passaria, Cronenberg adotou estratégia que procura afastá-lo dessa possível categorização:

Eu estava cauteloso. Eu sabia que as pessoas queriam categorizá-lo como filme de realidade virtual, e eu senti que seria um grande erro, para nós aceitarmos aquela categoria, porque isso conduzirá as pessoas a esperarem por algo que elas não verão. Como você sabe ao ver o filme, não existem telas no filme. Sem telas de televisão, sem telas de computador, sem telefone exceto por aquele estranho. Isso significa imediatamente que esse não parece em nada com um filme de realidade virtual. É uma coisa diferente. Eu até nem estava pensando nos termos de realizar um filme de ficção científica neste ponto. [...] Eu queria deliberadamente estabelecer o filme no campo, onde você não teria os adereços das desoladas cidades do futuro e assim por diante. (GRÜNBERG, 2006, p. 165)²⁸

²⁸ Tradução livre do trecho: “I was aware. I knew that people would want to categorise it as a virtual reality movie, and I felt that would be a big mistake, for us to accept that category, because it will lead people to expect something that they’re not going to see. As you know from seeing the film, there are no screens in the film. No television screens, no computer screens, no telephone except for one strange one. That immediately means it’s nothing like the virtual reality movies. It’s a different thing. I wasn’t even thinking in terms of doing a

A ideia de colocar *eXistenZ* fora da atribuição tecnológica futurista não estava especificada no roteiro e somente foi definida no momento de pré-produção. A decisão tomada por Cronenberg, em conjunto com Carol Spier e Peter Suschitzky (respectivamente, designer de produção e diretor de fotografia), era colocar o mundo de *eXistenZ* como uma possibilidade, “é quase como se aquele mundo existisse. [...] Ao invés de nós estarmos replicando um pouco dos estilos de alguns videogames” (RODLEY, 1999) ²⁹.

Antes mesmo de preparar a equipe para o processo de filmagem, a única exigência consistiu em uma lista de itens banidos, apontados pelo diretor na seguinte ordem: “Que não haveria aparelhos de televisão, que não haveria tênis de corrida, que não haveria enfeites nas roupas das pessoas” (GRÜNBERG, 2006, p. 155) ³⁰. Mais uma vez, o trabalho de sua equipe encontra sintonia e agilidade, devido ao fato de muitos dos membros já terem trabalhado com Cronenberg em seus projetos anteriores, como Tamara Deverell (diretora de arte), Debra Beers (gerente de locação), Elinor Galbraith (cenógrafa) e Denise Cronenberg (figurino).

O design de uma tecnologia mais simples foi reforçado a partir dos objetos cênicos apresentados no filme. Por isso, Cronenberg é tão enfático ao apontar o telefone usado por Ted Pikul, visto logo na primeira sequência de fuga como o adereço cênico mais relacionado a uma situação diferente do habitual. Contudo, se tomada uma rápida visualização, entra também nessa mesma lista a arma usada ao longo da projeção, formada por ossos de animais e tendo como munição um cartucho de dentes humanos, e os próprios consoles dos jogos, seja o demonstrado na realidade “*eXistenZ*” ou na realidade *transCendenZ*.

Mas essas aplicações servem mais para reforçar o caráter de ficção extraordinária do filme do que, essencialmente, colocá-lo como um tipo de obra de exaltação ao aspecto futurista. Além disso, elas aparecem de forma muito pontual na narrativa e não captam a atenção demasiada do espectador, tornando-se possível concordar com o diretor, que qualifica a obra como ficção científica da qual o aspecto visual de *Blade Runner* foi removido totalmente:

Todo filme agora tem *Blade Runner* como critério, seja ele *Estranhos Prazeres* ou o filme italiano *Nirvana*, eles todos são *Blade Runner* revisitado novamente e novamente. Ele parece ter certa influência hipnótica nos jovens realizadores. Assim

sci-fi movie at this point. [...] I wanted to deliberately set the film in the countryside, where you could not have the props of the desolate city of future and so on”.

²⁹ Tradução livre do trecho: “It’s almost if that world exists. [...] Instead, we were replicating some of the style of some video game”.

³⁰ Tradução livre do trecho: “that there would’nt be television sets, that there wouldn’t be running shoes, that there wouldn’t be patterns on people’s clothes”

eu não estava sendo tão inocente e tolo, porque eu estava me definindo contra os filmes que tinham sido feitos sobre as novas tecnologias-futuras. (GRÜNBERG, 2006, p. 165)³¹

Entretanto, se *eXistenZ* distancia-se visualmente dos produtos associados ao estilo exaltado na obra *Blade Runner*, ele não consegue diferenciar-se do estigma de filme tematicamente próximo ao gênero. Inclusive, ele apresenta similaridades com as características mais referenciadas desses produtos filmicos, como ligação ao mundo da informática, conteúdo vinculado à realidade virtual, discussão de elementos políticos e heróis controversos com identidades confusas. É óbvio indicar que todas essas atribuições atravessam ou se fazem presentes na concepção fundamental de *eXistenZ*, mas esteticamente a obra adota escolhas singulares que não a colocam imediatamente nessa mesma categoria de classificação.

Os efeitos especiais são praticamente modestos para uma obra do gênero de ficção científica, sem a necessidade do uso demorado de fundos falsos para simular paisagens ou adereços extraordinários nas cenas. Até nos momentos das explosões, tiroteios e nas cenas de fuga que exigiam direção de arte mais meticulosa, fica notória a limitação de qualquer inserção visual de ordem espetacular, ressaltando o afastamento do filme de atribuição tecnológica exacerbada. A maquiagem é escolhida como o método de transformação mais usado para mostrar a deformidade dos atores nas cenas de escatologia, lembrando os tempos das produções iniciais do diretor, em que tais recursos eram utilizados devido a limitações no orçamento.

O cenário escolhido para as filmagens ficou delimitado entre espaços abertos no campo e em locais de pouca apreciação tecnológica, como igreja, quarto de hotel, oficina mecânica, galpão de uma fábrica rural e um restaurante chinês. Em todos eles, pouco se nota a presença de utensílios fora de contexto atual. Além disso, tirando o galpão, os cenários foram previamente construídos pela equipe, e um deles serviu estrategicamente para três eventos: as sequências passadas no primeiro quarto de hotel que hospedou Pikul e Allegra; o chalé atacado e bombardeado nas cenas finais; e a casa de esqui que serve de esconderijo para o especialista de *game-pods*, Kiri Vinokur. A igreja usada nas sequências de abertura e fechamento também foi construída pela equipe técnica, pois não conseguiram achar um local adequado para as filmagens.

³¹ Tradução livre do trecho: “Every movie now has *Blade Runner* as a touchstone, whether it’s *Strange Days* or the Italian film *Nirvana*, they’re all *Blade Runner* revisited again and again. It seems to have such a hypnotic influence on young filmmakers. So I was not being so innocent and so naïve, because I was defining myself against the films which have been done about the new techno-future”.

O figurino dos personagens atende às especificações de modelo sem ornamentos e destaques, assim como pedido previamente pelo diretor na sua lista de exigências de pré-produção. A sua decisão foi baseada, conforme ele mesmo explica, na leitura de um artigo que indicava ser inadequado utilizar roupas muito chamativas para gravações em vídeos postados na internet. O excesso de informações não seria processado inteiramente pela audiência, pois quanto mais detalhes menos o público podia lidar com elas (GRÜNBERG, 2006, p. 155).

Para essa escolha, também influenciou o fato de o tipo de figurino mais básico aproximar-se das limitações gráficas do universo dos jogos. É uma sátira do processo de que quanto mais conteúdo ou detalhes dispõem os elementos do jogo, maior será a quantidade de memória ou espaço de armazenamento que ele ocupará no dispositivo responsável em executá-lo. Conforme Cronenberg diz: “Se você quer usar no personagem uma camisa xadrez, isso toma um monte de memória, então é muito mais fácil se ele tiver uma camisa bege inteira. Assim, eu estava tentando repetir a brandura ou solidez das estruturas de polígonos de alguns jogos” (RODLEY, 1999) ³².

O console usado como porta de entrada para o jogo foi originalmente planejado para ser uma mistura entre partes orgânicas com chips e circuitos. Ao longo do processo de produção, ele foi modificado para um revestimento constituído por partes de animais mutantes, acompanhado de uma espinha dorsal e teve substituído os botões por mamilos excitados. A sua fabricação foi feita manualmente pela equipe técnica, a partir da aquisição de objetos cênicos reais e sem a necessidade de inserir posteriormente os aparelhos por computação gráfica. O formato foi desenvolvido por Stephan Dupuis, vencedor do *Oscar* de maquiagem por *A Mosca* e antigo parceiro do diretor em outros trabalhos, com a supervisão do diretor de efeitos especiais Jim Isaac, que dirigiu Cronenberg em uma participação especial como ator no filme *Jason X* (2001).

No decurso do longa-metragem, os planos alternam-se entre médios e americanos, sem a presença de grandes planos gerais que peguem de forma macro o ambiente. Já os planos detalhes surgem estrategicamente para enfatizar os aparelhos tecnológicos quando eles se fazem presentes nas cenas. Desde o estojo do *game-pod* até o console referenciado do mundo transCendenZ, ou seja, do primeiro ao último aparelho mostrado no filme, nenhum é anunciado sem antes um exame mais detalhado de sua imagem pela câmera.

³² Tradução livre do trecho: “If you want a character to wear a plaid shirt, it takes up a lot of memory, so it’s much easier if he has a solid beige shirt. So I was trying to replicate the blandness or blockiness of the polygon structure of some games”.

A ênfase do plano sob a perspectiva do ponto de vista, bastante presente no universo dos games e que cria a sensação de que o jogador está imerso no ambiente virtual, não se mostra recorrente em *eXistenZ*. Porém, no momento em que Ted Pikul experimenta pela primeira vez como é a sensação de estar no universo do jogo, faz-se uso de tal recurso para demarcar o seu ângulo de visão sobre as novidades desse mundo hiper-realista.

O processo de edição do filme privilegia igualmente a construção da montagem mais próxima ao caráter de um jogo, mas evitando o uso de exageros ou detalhes que tirassem a simplicidade de formação das cenas. Assim como bem explica Cronenberg:

E existe muito mais corte, edição, em *eXistenZ*, do que existe movimento de câmera. Não era uma coisa intelectual, era somente visceral. É sentido para mim que eu precisava mover ao redor, mas eu não quis fazer algo grande, girando os movimentos da câmera, ainda que existam alguns videogames que fazem grande uso, girando os movimentos da câmera e essas coisas. Então é muito mais montagem do que *mise en scène*, sabe. (GRÜNBERG, 2006, p. 155)³³

As cores do filme, como bem observa Browning (2007, p. 162), ficam majoritariamente enquadradas nas paletas intermediárias entre o azul e o preto. Nas cenas sugeridas como entrada para o mundo do jogo dentro de “*eXistenZ*”, o tom das cores chega a efetivamente mudar (na sequência do galpão ou captura dos mutantes no lago) ou permanece com similar estrutura da sequência anterior (na primeira entrada de Pikul ao jogo quando ele está no quarto). Para esta última ocasião, a estratégia é notar que a continuidade das cores sugere a permanência dos personagens no mesmo nível de ambiência dentro do jogo, sem o emprego de nenhuma ruptura que acentue a dicotomia da ordem de ficção e realidade com as quais o filme a todo o instante deseja misturar.

A trilha sonora fica sob o comando do músico e compositor Howard Shore, antigo parceiro de Cronenberg em outras produções, como *Gêmeos*, *Crash* e *Mistérios e Paixões*. A apresentação é de uma trilha com caráter incidental e sem grandes variações de tom durante o trajeto da narrativa, inclusive nos momentos dramáticos e que poderiam exigir música mais frenética para acompanhar a ação acelerada da história. O som mais inusitado fica a cargo dos consoles quando são excitados para entrar em funcionamento, pois lembra o barulho de animais chiando, em referência direta ao tipo de composição desse aparelho.

No momento da entrada de Pikul no jogo, segue-se o instante de silêncio, que logo é quebrado com o ruído de pessoas falando em determinado ambiente. Há passos ecoando na

³³ Tradução livre do trecho: “And there’s a lot more cutting, editing, in *eXistenZ*, than there is camera movement. It wasn’t an intellectual thing, it was just visceral. It felt to me that I needed to move around, but I didn’t want to do big, swooping camera moves, even though there are some video games that do use big, swooping camera moves an stuff. So it’s more montage than *mise en scène*, you know”.

escada, barulho de sirene e máquinas de jogo sendo acionadas. Essa cena com duração de menos de um minuto auxilia o espectador a identificar a passagem do personagem para o universo do jogo, como também constrói as características desse tipo de local que não está muito distante do que se presenciaria em um ambiente comum fora da realidade virtual. De maneira geral, esse elemento de formação do filme dificilmente conduz o espectador para diferenciar os níveis de realidade trabalhados no longa-metragem.

A passagem de entrada para os jogos mescla objetos do lugar no qual os usuários anteriormente encontravam-se com o novo local onde estão, dando a entender que há uma espécie de transição entre esses dois universos, possibilitando o encaixe deles e depois a predominância de somente um. Isso fica bem evidente em três momentos: o primeiro é na vez em que Pikul inaugura sua chegada ao mundo “eXistenZ”, depois quando o mesmo personagem pede para pausar o jogo e, em seguida, perto do desfecho, quando Allegra pergunta se ela havia vencido o desafio. Em todas essas situações, um objeto aparentemente estranho ao ambiente ou até mesmo que estava presente em outro cenário aparece em destaque para denotar grau de desordem e confusão daquele fato. Nada ali é o que parece ser, e o espectador vai preenchendo suas conclusões.

Outro aspecto que marca esse processo de transição entre lugares acontece por meio de sutilezas ou detalhes encontrados nos vestuários e penteados ou até cores dominantes em cada cenário. Tanto as roupas como os penteados são itens de identificação fácil, pois a mudança não é passada despercebida pelo espectador. Somente aos 40 minutos, o filme mostra a primeira variação de aparência do casal protagonista, sendo que eles se transformam mais três vezes até o fim da projeção.

As passagens de tempo não esclarecem a cronologia dos acontecimentos ocorridos na primeira sequência realizada na igreja. O ápice final ocorre quando se retorna novamente ao mesmo cenário. Se considerado o filme pela perspectiva do mundo transCendenZ, um dos personagens pergunta quanto tempo se passou desde aquela experiência, e a ação é revelada no total de 20 minutos, embora os personagens declarem que nem sentiram essa duração.

Pontuando a situação de tempo dentro do universo “eXistenZ”, as elipses mais marcantes aparecem na sequência do motel, quando o personagem Pikul come batata frita e sanduíche da lanchonete chamada *Perky Pat's*, indicando a passagem de algumas horas antes de estar naquele ambiente (aliás, o nome da lanchonete faz referência ao personagem de um dos contos do escritor de ficção científica Phillip K. Dick, o mesmo autor usado como base adaptativa para *Blade Runner*). A outra elipse é depois que os protagonistas saem do posto de

gasolina e novamente pegam a estrada ao encontro de Kiri Vinokur, sendo que eles saem de noite e chegam ao local durante o dia.

A aplicação dos objetos de cena não auxilia o espectador sobre os níveis de realidade para o qual *eXistenZ* reporta-se. Afinal, eles seguem apresentação similar, sem divergência tanto para seus modos de uso quanto para a apresentação que eles possuem em diferentes estados da obra. Um exemplo é a arma feita de ossos que surge logo aos 10 minutos e depois volta a surgir aos 67. Nos dois momentos, ela traz o mesmo atributo (característica e formato), semelhante função (serve para atirar) e até exerce igual potencial de destruição (fere e mata).

O desenvolvimento da ação parece concretizar-se em um modo mais devagar em diversas passagens do filme, sobretudo nas cenas com a presença de atiradores que poderiam findar o objetivo de matar rapidamente seu alvo, não apenas por este estar desarmado como também desprevenido totalmente em relação ao ataque. A partir da observação de Browning (2007, p. 163), três casos aplicam-se muito bem para ilustrar esse comentário: o primeiro é o tiroteio inicial na igreja, o segundo é a ameaça do personagem Gas na garagem (interpretado por Willem Dafoe), e o terceiro é o combatente do realismo no momento da insurreição. Inclusive, todos esses atiradores estavam apontando suas armas para Allegra, que saiu ilesa de todos esses intentos.

O movimento dos atores não permite avaliar os universos situacionais da narrativa, isto é, se as sequências estão dentro ou não do jogo. Os personagens mostram-se ágeis e com locomoção de ordem normal, assim como eles se comportam sob o efeito de uma programação com articulações robotizadas e sem uma fisionomia regular. Na primeira vez em que, declaradamente, Pikul entra no mundo “*eXistenZ*”, há um momento claro dessa irregular movimentação por meio do personagem D’arcy Nader, que fica letárgico e evasivo por não atender eficazmente ao comando de Pikul.

Outra situação é a cena da morte do garçom no restaurante chinês: todas as pessoas no local olham o assassinato sem qualquer impedimento para o ato, voltando aos seus afazeres após a ordem de Pikul, que, aliás, foi quem executou os tiros. O mais intrigante acontece logo nos minutos finais, quando se acredita ter saído evidentemente do jogo e chegado à realidade *transCendenz*, na qual os personagens não esboçam nenhuma reação perante o ataque de Pikul e Allegra ao criador do jogo, Yevgeny Nourish (interpretado por Don Mckellar). Sem esclarecer se a falta de atitude deve-se ao fato de serem pegos de surpresa, ou se estão comportando-se como peças de programação, elementos gráficos de um jogo.

Os personagens ainda são apresentados sob a nomenclatura de palavras simples (como o personagem Gas, que é frentista de um posto) ou termos relacionados ao papel desempenhado

por eles (garçom chinês). Sem a necessidade de tal recurso, os nomes são enfatizados em algumas cenas, mesmo que seja possível o espectador já saber de quem se trata. Isso ocorre logo no início de *eXistenZ*, quando vê-se o nome do primeiro atirador no aparelho de identificação trazido por ele, e depois novamente são repetidas duas vezes seu nome em voz alta por Ted Pikul.

Outro exemplo é a cena em que Gas surge no filme. Primeiramente, mostra-se a sua farda sem revelar o seu rosto e, em sequência, Allegra chama o frentista para enfatizar seu nome mais uma vez diante do espectador. Na visão de Browning (2007, p. 170, grifo do autor), a necessidade de reiterar o nome dos personagens liga-se a uma aplicação que usualmente ocorre nos jogos, ressaltando o título das coisas para o usuário acostumar-se a incorporá-las. “Nos jogos de computador, objetos e pessoas são utilmente rotulados, isso é uma cultura visual, nós sabemos coisas por *vê-las*”³⁴.

A estrutura da narrativa do filme não segue a lógica de encadeamento linear, divergente das narrativas tradicionais aguardadas em muitos produtos do gênero de ficção científica. Na visão de Grünberg (2006, p. 150), o filme concretiza-se na sequência desordenada, com uma narrativa sem final e nem começo. Já segundo Mathijs (2008, p. 204), o filme brinca com essa aparência de dualidade e até dá a entender que está parodiando os projetos inseridos nessa condição. Mas, no fundo, segue-se estrutura narrativa perceptível de acompanhamento a partir das pistas e detalhes que estão espalhados ao longo da história.

Três níveis de relato intercalam-se dentro de *eXistenZ*, segundo reflexão de Mathijs (2008, p. 206): o primeiro refere-se ao mundo inicialmente disposto; depois há o mundo do nível de *transCendenZ*, que está inserido no primeiro visualizado; e, por último, o mundo de “*eXistenZ*” está circunscrito no mundo de *transCendenZ*. Para esses três níveis, há dois estilos de narrativa: o que se manifesta nos avanços do enredo, por exemplo, quando acontece o momento de confronto espalhado nos assassinatos ou nas trocas de informação compartilhadas entre os personagens. O segundo estilo vem das alusões intertextuais e das reflexões sobre o desempenho de desenvolver o filme/jogo.

Ainda de acordo com Mathijs (2008, p. 206), por meio das pistas e citações soltas ao longo da projeção, os indicativos sobre os níveis da história dividem-se assim: o primeiro ato fica dentro do segundo nível (mundo *transCendenZ* inserido no mundo da história contada) e, em continuidade, entra-se no terceiro nível (mundo de “*eXistenZ*” dentro do mundo de *transCendenZ*), que se constitui no ambiente o qual preenche boa parte da história. Depois

³⁴ Tradução livre do trecho: “In a computer game, objects and people are helpfully labelled, i.e. in a visual culture, we know things by *seeing* them”

disso, em instante breve, volta-se ao segundo nível, especificamente na cena em que Pikul fica preocupado em deixar seu corpo desguarnecido e pede para desconectar-se do jogo. Após esse momento de incerteza do personagem, é visto o seu retorno à ação do jogo e de novo a narrativa é transportada para o terceiro nível.

Por fim, na sequência de encerramento, o filme apresenta pequena reviravolta e carrega vestígio de amálgama entre os níveis dois e três, quando Allegra pergunta se havia vencido o desafio do jogo. Em seguida, alcança-se o primeiro nível durante o momento de retorno ao cenário visto no início do filme, em que tudo é revelado como sendo um jogo que faz referência a outro jogo. O último ato fica determinado ao notar-se figuras anteriormente mortas ou eliminadas, que não só reaparecem perfeitamente em bom estado como discutem seus desempenhos em seguintes momentos da ação.

Mesmo na tentativa de alinhar a narrativa para uma ordem lógica de alternância, não se consegue fixar acordo sobre o que demarca o começo e a saída da passagem de cada lugar e tempo na obra. A situação de fuga da personagem Allegra exige a mudança de um cenário para outro, tendo o seu deslocamento ou jornada como o motor que move as ações da narrativa. Algo classificado por Rodley (1999) como um filme em estilo *road movie* ou que pode ser traduzido como filme de estrada ou viagem.

A essência plural e complexa da trama de *eXistenZ* forma um conjunto de discussões que pode convergir por diversos caminhos conceptivos. Um dos conteúdos mais proeminentes e que chama bastante atenção de quem analisa a obra consiste na abordagem sobre as novas tecnologias. Ao situar o contexto da época, verifica-se a relevância do tema tanto dentro como fora do universo cinematográfico, especialmente no período de estabelecimento e difusão das redes computacionais para o âmbito doméstico.

3 AS IMAGENS DA TECNOCIÊNCIA EM *eXistenZ*

Antes de iniciar a ação da narrativa, *eXistenZ* traz logo nos créditos de abertura uma apreciação do que o público pode esperar nos próximos 90 minutos. Quase como reprodução das prévias realizadas comumente no começo dos jogos de computador, em que a atmosfera do produto é lançada ao jogador e já o deixa envolvido sobre o conteúdo que está por vir. A estratégia de usar a apresentação do título e elenco para antecipar um pouco da história ao espectador não é fato novo empregado por Cronenberg.

Um exemplo disso é a produção posterior de *eXistenZ*, o filme *Spider – Desafie sua mente* (2002) ou, ainda, o caso mais emblemático desse modelo visto em *Gêmeos – Mórbita semelhança*. Em relação a esta última obra, não há como deixar de contemplar o uso magistral feito desse recurso, a partir da demonstração de imagens dos instrumentos cirúrgicos usados pelos protagonistas na mescla de ilustrações do órgão de reprodução feminina com fetos mutantes. A tática possibilitou contar a base da história em curto espaço de tempo e garantir a expectativa sobre o conteúdo para a audiência.

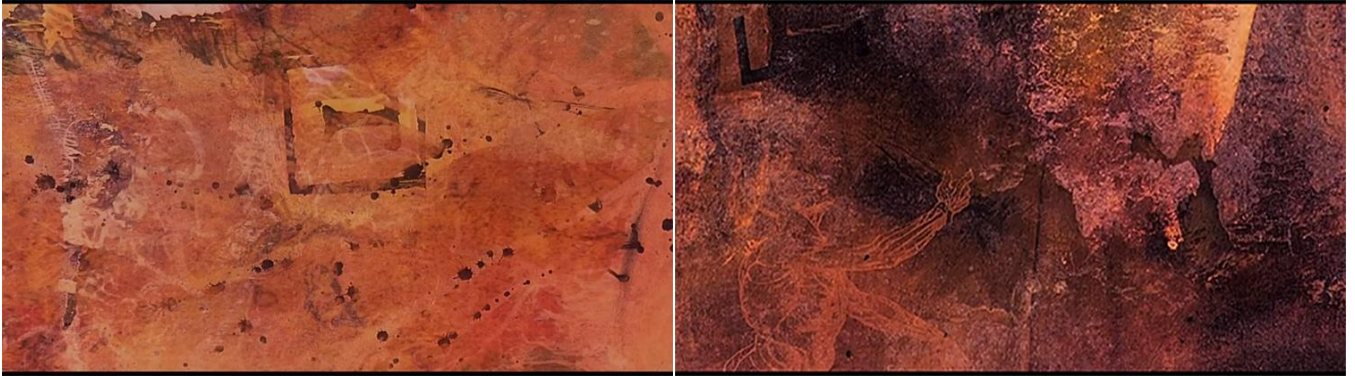
Os créditos de *eXistenZ*, com exatos três minutos de duração, vão mostrando uma série de linhas e rabiscos crescentes, aparentemente sem formas e impressos em superfície porosa e muito parecida com a parede de uma caverna. Aos poucos, os riscos ganham aspecto, e surgem árvores e peixes com os mesmos contornos de pinturas com feições rupestres. Quase no fim da apresentação, nota-se a forma exata de um desenho do corpo humano e, por último, as silhuetas desaparecem gradativamente e são preenchidas por uma tela preta (Figura 1).

A avaliação dessa sequência inicial como a amostra de um processo de evolução foi captada por Mathijs (2008, p. 197), que vê nas imagens a referência direta aos desenhos encontrados nas paredes de cavernas famosas como Altamira e Lascaux. Além disso, esse autor ainda considera o tema da evolução como fator recorrente no âmago de outros projetos de Cronenberg. No caso de *eXistenZ*, pretende-se conceber a evolução como propósito de expansão da consciência, um ir além ou transcender barreiras. Quando delimitada ao caráter físico, pode-se chegar à passagem do corpo humano reformulado e manipulável em uma junção com o inorgânico. Ou, ainda, pensar a questão evolutiva como extensão dos limites de vivência do homem para um mundo além do qual se conhece.

Curiosamente, mesmo que o filme não pretenda fazer tal deferência, a ideia da linha evolutiva pode também lembrar a anunciação de um novo meio tecnológico introduzido naquele ambiente retratado. Da mesma maneira que McLuhan organizou a perspectiva progressiva dos diferentes modos de tecnologia e os seus sistemas de afetação sobre a

condição perceptiva humana. Aliás, isso é um dos pontos altos do seu principal livro, *Os meios de comunicação como extensões do homem*, e bastante rechaçado pelos seus críticos por reduzir a uma lógica causal e sequencial os efeitos da tecnologia no homem.

Figura 1 – Imagens dos créditos fazem referência ao tema da evolução



Fonte: frames do filme *eXistenZ* (1999)

A evolução dos meios em McLuhan segue uma ordem dividida em três grandes períodos, conforme explica Tremblay (2003, p. 15): o marco da oralidade, o marco da imprensa e o marco da eletricidade. Se, na argumentação mcluhaniana, conforme Tremblay, a construção de uma linha evolutiva aparece como o principal fator explicativo e determinante para situar a história humana em conjunto com a imbricação tecnológica, no filme, essa linha provoca um toque de reminiscência de que existem diferentes estágios de passagem do ser vivo, e o próximo nível encontra-se na intersecção entre o corpo biológico nato e o corpo artificialmente revestido de organicidade caracterizado pelos meios de extensão tecnológica.

Pelo entendimento de Cronenberg, observando a essência humana ainda ajustada a elevados índices de brutalidade e primitivismo, poder-se-ia concluir que o transcurso das inovações técnicas não consegue ser acompanhado pelos indivíduos. Mas o que evidentemente ignora-se é que esses objetos assemelham-se aos seus criadores, pois nada mais são do que ampliações de suas próprias imagens, conforme a seguinte declaração:

Nossas mentes, como os animais que nós somos, não têm realmente acompanhado nossa tecnologia. Você vê isso todo o tempo. Toda vez que você lê os jornais, nós parecemos muito animais e capazes da mais incrível brutalidade e estupidez, e ainda da mais sofisticada concepção de tecnologia, conceito e filosofia também. E isso se estenderia a este estranho mundo de novas realidades que estaremos criando. Eles também estariam em nossa própria imagem tal como nossa tecnologia sempre esteve, o que quer dizer, seria o melhor e o pior de nós.³⁵ (DAS ganze, 2013)

³⁵ Tradução livre para o trecho: “Our minds as the animals that we are have not really kept up with our technology. You see this all the time. Every time you read the newspaper, we seem very animalistic and capable

A disposição de seguir uma proposta da tecnociência contemporânea está presente no filme tanto ao evidenciar uma redefinição das fronteiras e das leis que subvertem a prioridade do orgânico sobre o tecnológico, quanto ao mostrar os seres naturais existentes como matérias-primas manipuláveis. Aliás, Cronenberg afirma sobre como até o próprio título questiona esses atributos existenciais: “Lembra quando você descobriu que não viveria para sempre? Essa é a base de todo pensamento existencialista, do qual, é claro, está subjacente no filme. Ele não é chamado “eXistenZ” por nada” (BROWNING, 2007, p. 159) ³⁶.

Interessante é demarcar que os anos 1990 representam o período de maior avanço para o desenvolvimento de pesquisas computacionais voltadas à compatibilidade do par corpo/mente humano com o par *software/hardware* informático. Essa subárea da inteligência artificial – designada como *redes neurais artificiais* – realiza aplicação dos estudos de processamento de informação das máquinas, inspirada na estrutura neural de organismos biológicos. Ela já existia desde a década de 1940, mas acelerou sua potencialidade de pesquisa a partir da metade dos anos 1980, quando surgem progressos tecnológicos que facilitam a simulação de testes em modelos neurais, além de novas teorias que permitem a aplicação desses sistemas em estruturas reais.

De acordo com Sibilia (2003, p. 136), essa proposta abriu caminho para pensar a interação do homem com os aparelhos informáticos, no sentido em que ambos comungam uma estrutura semelhante e são entidades capazes de se “interconectar e interagir logicamente, trocando dados e operando de maneira conjunta”. O vislumbre dessa ligação transcende os redutos meramente científicos ou os recônditos laboratoriais e acaba fortalecendo um imaginário que já estava dentro do campo da ficção científica. O próprio Cronenberg demonstra em entrevista que havia sido atingido pelo alcance desse pensamento, quando teve a oportunidade de usar o computador e notar suas potencialidades.

Uma máquina de escrever não trabalha do jeito que sua mente trabalha. Ela é uma máquina da Era Vitoriana, é desajeitada. Quando você quer ir para o começo, o final e para o meio, você não pode. Você tem que gravá-lo. É terrível. Assim que eu vi o que um computador podia fazer. Ela trabalha como a mente. Em outras palavras, ele

of the most incredible brutality and stupidity, and yet the most sophisticated conceiving technology, and concepts, and philosophy as well. And that would extend into this strange world of new realities that we will be creating. They would also be on our own image just as our technology has always been, which is to say, it would be the best of us and the worst of us”.

³⁶ Tradução livre do trecho: “Do you remember when you found out you wouldn’t live forever?...That’s the basis of all existentialist thought, which, of course, is an underpinning of the movie. It’s not called “eXistenZ” for nothing”.

não é linear, mas em mosaico. Em todo lugar, atrás e adiante, em cima e embaixo, esquerda e direita. Você pode mudar e mover ao redor.³⁷ (DAS ganze, 2013)

O atributo do computador era visto por McLuhan como mecanismo que possibilita ao homem ir para lugares nos quais ele jamais pôs os pés e que abole o passado, tornando-o sempre presente. A sugestão é que, na virtualidade, opera-se longe da lógica linear ou do desenvolvimento sequencial, além de ser possível chegar a lugares onde fisicamente você nunca esteve antes, mas que demonstra domínio de atuação e conhecimento como se lá já estivesse. Essa é uma explicação razoável para que se compreenda o porquê de a mudança de cenário e tempo, no filme, apresentar-se tão confusa e infrequente, além de colocar os personagens em presença de lugares e eventos completamente desconhecidos, mas com os quais eles se mostram tão familiarizados como se ali já frequentassem há mais tempo.

Esse ponto fica nítido na cena em que Pikul estava em um galpão com Allegra e, em corte brusco, ele aparece dentro de uma fábrica cortando e embalando os órgãos dos animais utilizados para a fabricação dos *game-pods*. A confusão do surgimento daquele ato inesperado para o personagem é reforçada pelo seu olhar assustado e que percorre todo o ambiente, na tentativa de identificar como ele foi parar naquele lugar em tão pouco tempo. Porém, Pikul não demonstra nenhuma desorientação sobre como atuar por ali. A agilidade na execução de suas habilidades é tão notória que outro personagem do jogo (Yevgeny Nourish, considerado um espião na realidade “eXistenZ”) fica impressionado com sua destreza e ainda graceja que, se ele for novato, parece muito bem saber o que faz.

A capacidade dos meios em propiciar a emergência de um campo totalmente inusitado de experiências para os personagens do filme (inseridos em habilidades, ações e conhecimentos) situa a discussão de McLuhan (2012, p. 77) sobre como a tecnologia consegue portar-se como forma de expressão do homem. Para o pensador, os meios são como metáforas ativas ou tradutores da experiência humana. Uma vez prolongado o corpo físico para os meios extensores, existe tradução dessa dinâmica para novos sistemas de informação, rumo à extensão tecnológica da consciência humana capaz de ser definida até em formas de expressão com condições de superar o próprio ser humano.

Inclusive, McLuhan (2012, p. 78) reforça a plausibilidade dos meios elétricos, representada especialmente pelo computador, de chegar à aptidão de transferir a consciência

³⁷ Tradução livre do trecho: “A typewriter doesn’t work the way your mind works. It’s a machine is from the Victorian Era, it’s clunky. When you want to go the beginning, and to the end, and to the middle, you can’t. You have to tape it. It’s terrible. As soon as I saw what a computer could do. It works like a mind. In other words, it is not linear, but mosaically. Everywhere, back and forth, up and down, left and right. You could change and move around”.

dos indivíduos para dentro da máquina, na possibilidade de armazenamento e tradução ilimitada, e também com um poder de velocidade inigualável – somente superado pela velocidade de alcance da luz. Esse é o mesmo tipo de apresentação visto no filme quando se observa que em um simples console comporta todo um “mundo” criado com forma e textura muito parecidas ao ambiente já conhecido. O poder de velocidade da máquina transfere uma pessoa de um ambiente para outro em fração de segundos, além de conceber novos espécimes com características biológicas ressignificadas como junções de mutantes (Figura 2).

Figura 2– Paisagens em *eXistenZ* trazem correspondência ao mundo conhecido



Fonte: frame do filme *eXistenZ* (1999)

A diversidade dos consoles vistos no filme mostra suas versões em diferentes escalas de desenvolvimento. Subentende-se a presença dos artefatos no tempo anterior, não anunciado pela obra. A experiência de testar o novo console do “eXistenZ”, logo na sequência inicial da trama, não demonstra dificuldade ou estranheza por parte dos convidados chamados para atuar no teste. Obviamente, o contato prévio que esses personagens já possuem com os modelos antigos facilita o ato de manuseio e entendimento do propósito funcional dessa tecnologia. Se, aparentemente, ela for esquisita para o espectador que nunca viu nada parecido, para os jogadores vistos na tela e habituados com o objeto será item completamente familiar (Figura 3).

Figura 3 – Diferentes versões de consoles



Fonte: *frame* do filme *eXistenZ* (1999)

A perspectiva de descoberta sobre o *game-pod* (o que se trata, como se realiza seu funcionamento, a sua composição etc.) aparece para o público por meio da visão do personagem Ted Pikul, que nunca mexeu naquele aparelho e sequer tem a condição necessária para colocá-lo em funcionamento (ele nunca inseriu em seu corpo o terminal de acesso, constituído pela *bio-porta*). A atitude de curiosidade e a descrença de Pikul sobre a atuação do console ratificam um afastamento sobre o conteúdo daquela tecnologia, na hipótese de que ele nunca esteve em contato com uma anterior que estivesse vinculada àquela função e se aproximasse dessa nova.

Aqui segue a relação com a teoria de McLuhan segundo a qual o conteúdo de um meio é outro meio, fazendo-se necessário reconhecer o domínio da técnica anterior para melhor assimilar a nova. Dessa afirmativa, explica-se o motivo do choque inicial, quando alguém é confrontado com uma recém-tecnologia e, aos poucos, vai se ajustando a ela, pois os sentidos precisam reconhecer o novo modelo de percepção estabelecido pelo atual meio. Cada dispositivo não é dotado de significações prévias e, portanto, para que suas mensagens sejam processadas, necessita-se de que algum usuário as revele ou traduza.

Para McLuhan, a gramática ou a linguagem de cada meio tem de ser incorporada e assimilada pelo processo de familiaridade com um meio anterior, até que o usuário passe a dominar as características da gramática específica daquele novo aparato. No caso de Pikul, a

situação desconhecida deriva, então, da falta de base anterior de referência tecnológica, o que dificulta seu processo de desvelamento ou tradução do jogo.

Sem entender a gramática ou a linguagem do “eXistenZ”, o personagem sente dificuldades em aprender e interiorizar a dinamicidade do jogo. A confusão em assimilar os seus princípios operacionais é mencionada por Pikul no seguinte diálogo: “Não sei o que está acontecendo. Estamos tropeçando juntos neste mundo disforme, cujas regras e objetivos são completamente desconhecidos, aparentemente indecifráveis ou possivelmente inexistentes” (CRONENBERG, 1999) ³⁸. Mas, à medida que o personagem vai se ajustando à gramática do jogo, o seu impacto inicial vai se dissipando e, aos poucos, ele vai diminuindo sua resistência ou, pelo menos, aceitando o modelo operacional imposto pelo aparelho.

A partir dessa relação de ajustamento até efetivamente o processo de conformidade dos sentidos, surge para McLuhan a verdadeira revolução promovida pelos meios. Afinal, a entrada de uma tecnologia resulta em novo regime de leitura no cenário social, capaz de conferir novas possibilidades de percepção, processamento e armazenamento das informações pelos indivíduos. A troca de relações entre os meios e os sujeitos proporciona novos modelos de subjetividade e desperta estado inédito de consciência particular. A escala de mudança provocada pela tecnologia é impactada no indivíduo em todas as frações de sua vida.

Esse exemplo aparece em breve passagem do filme, quando é conhecido o fato de as pessoas não mais esquiarem fisicamente, e sim na modalidade operada pelo meio virtual. Ou, no caso do personagem Gas, em que a circunstância do impacto manifesta-se no modo como ele posiciona sua identidade dentro daquele meio social, já que, por meio do jogo, ele pode aparecer no perfil que deseja e superar sua condição de mero frentista para desempenhar o papel que lhe for mais interessante. Segundo McLuhan (1972, p. 71), o envolvimento dos meios, ao estender e prolongar o homem em ação para o mundo exterior, age igualmente no modo como ele se faz presente na cultura particular da qual participa.

A maneira como a tecnologia enreda os domínios da atividade humana também foi observada por Castells (2000, p. 68) em sua discussão sobre a característica de penetrabilidade dos meios, responsáveis por atuar “não como fonte exógena de impacto, mas como o tecido em que essa atividade é exercida”. Agora, elas não são mais ferramentas com funcionalidade de aplicação, mas processos em andamento, constituindo-se como parte integral que molda a existência individual e coletiva dos homens. Fora de uma atribuição

³⁸ Tradução livre do trecho: “I don't know what's going on. We're both stumbling around together in this unformed world whose rules and objectives are largely unknown, seemingly indecipherable or possibly nonexistent”.

determinista e muito mais inclinada à múltipla rede de acessos abrangentes, complexos e flexíveis.

Assim, o caráter de modificação propiciado pela presença de tecnologia no grupo social não fica circunscrito a um sentido unidirecional no filme. De modo similar ao que propôs McLuhan, o homem quando modificado pelos meios também encontra formas de modificá-los, sendo que as máquinas em *eXistenZ* também passam por mudanças à medida que o acoplamento com os humanos começa a se complexificar. Isso fica evidente no momento em que os jogadores transferem suas patologias para os aparelhos, da mesma maneira que os artefatos danificados podem causar fraqueza nos usuários que se relacionem com eles (Figura 4).

Figura 4 – Patologias são transferidas, vice-versa, entre máquinas e humanos



Fonte: *frame* do filme *eXistenZ* (1999)

No filme, deixa-se transparecer que os aparelhos têm a chance de comunicarem suas contaminações ao direcionarem mensagens sobre a existência de propagação de doença ao longo do jogo. Um claro reforço de que não são simples instrumentos de manipulação e possuem sistema de inteligência autônomo e dotado de complexo grau de comunicação. Porém, eles se tornam diretamente ativos com os sujeitos aos quais se conectam e ganham atividade no momento em que entram em contato com seus usuários.

Esse é um entendimento similarmente visto em McLuhan (2012, p. 394) sobre a condição das máquinas virtuais que parecem ser dotadas de pensamento, mas que, na verdade, essa capacidade advém do fato de elas se inter-relacionarem de forma abrangente e por uma tendência que as eleva para um nível de conhecimento consciente. Apesar de simularem um processo de consciência, elas se portam como extensões do próprio homem, e suas funcionalidades ainda estão intimamente intrínsecas a essa relação extensora.

A discussão sobre o processo de contaminação em *eXistenZ* também apresenta correspondência muito significativa ao próprio universo informático, referenciado pela invasão de vírus implantados por *hackers* ou especialistas da área. De acordo com Lemos (2013, p. 235), o termo vírus aparece na década de 1970, durante a publicação *Schockware*, realizada por John Brunner.

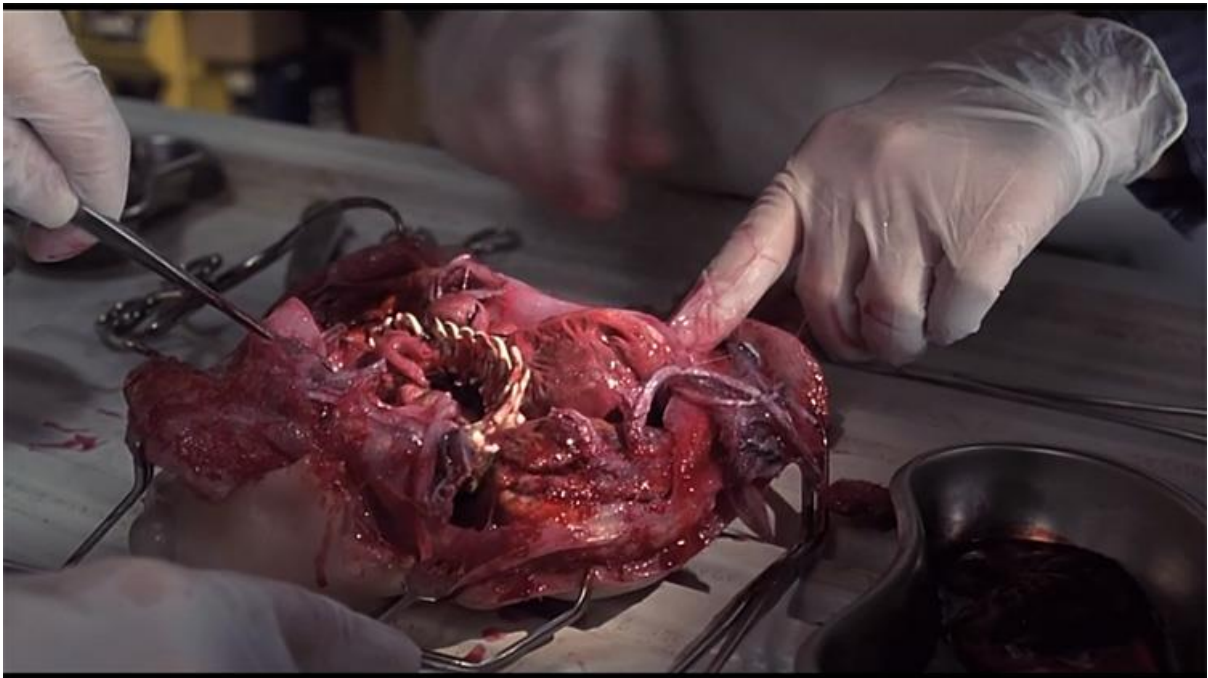
Os vírus são programas que agem segundo os tipos manipulados ou manipuladores. No primeiro caso, atuam de forma independente de outros programas e, no seguinte, são feitos para modificar os outros. Para Lemos (2013, p. 236), o grande problema dos vírus é que eles têm suas próprias vidas, sem refreio daqueles que os conceberam, uma vez que foi iniciada sua propagação. Interessante notar que no filme a infecção foi implantada de forma ilegal por Kiri Vinokur, considerado um especialista em dominar operacionalmente o *game-pod*.

A manifestação dos objetos artificiais em *eXistenZ* não mais se reveste de uma capa com aparência orgânica, mas eles mesmos já advém de um ser orgânico. Os consoles são compostos, segundo relato do personagem Vinokur, por ovos de anfíbios fertilizados com DNA sintético. Esses aparelhos não possuem mais botões, mas sim mamilos que são estimulados para permitir a liberação do sistema do jogo. Ao serem ligados, eles produzem um barulho semelhante ao guincho de um animal e, ainda, contorcem-se como se estivessem movimentando-se devido ao estímulo recebido (Figura 5).

Sem a presença dos equipamentos técnicos de revestimento metálico, figuras muito presentes em filmes como *Videodrome*, *A Mosca* e *Crash*, o que Cronenberg prioriza é uma tecnologia imbricada a níveis moleculares ou atômicos. A intenção foi fugir de possível obviedade e trazer configuração tecnológica que usualmente o público desconhece: “Eu quis retirar o que a maioria das pessoas pensa sobre tecnologia, mostrar a elas os outros tipos de tecnologia: os tipos de tecnologia biológica e os tipos de fusão com elas” (GRÜNBERG, 2006, p. 155)³⁹.

³⁹ Tradução livre do trecho: “I wanted to strip away what most people think of as technology, to show them the other kinds of technology: the sort of biological technology, and sort of fuse it with that”.

Figura 5 – Consoles são constituídos por partes de animais



Fonte: frame do filme *eXistenZ* (1999)

O acesso ao mundo de “eXistenZ” acontece pela introdução do *umbicordão* encaixado na *bio-porta*, localizado na extremidade da medula espinhal e próxima ao ânus. A união dos dois elementos acontece em ajuste quase perfeito e com poucas possibilidades de rejeição. O ato de repulsa somente aparece quando uma *bio-porta* defeituosa é implantada na espinha dorsal do personagem Pikul. Mas, ainda assim, o objeto não foi rejeitado pelo corpo, e sim veio com um defeito anterior. Justamente para reforçar o preparo da matéria orgânica em estar sintonizada com essa nova tecnologia, agora vislumbrada aos níveis biológicos.

Os cabos do *umbicordão* são dotados de veias que, ao serem rompidas, liberam sangue. A *bio-porta* não se assemelha ao buraco metálico visto similarmente com a mesma função no filme *Matrix*. Ela é um receptáculo de textura e cor idêntica à pele humana e, como tal órgão, exprime sensorialidade que permite ao personagem ficar excitado ou sentir dor (Figura 6). Sua capacidade de elevar os níveis de imersão do usuário acontece por não serem anteparos projetados, garantindo contato completo em terceira dimensão. Segundo o relato de Cronenberg:

Você teve um jogo no qual entrou fisicamente e que respondeu a você como uma entidade física e se sentiu totalmente real em uma maneira tridimensional. Isso é por que tem uma bio-porta conectada a você em lugar de conectado ao computador e a

tela. Uma tela é um quebra-galho. É somente porque nós não podemos fazer isso de outra maneira, mas não é o ideal.⁴⁰ (DAS ganze, 2013)

Figura 6 – *Bio-portas* possuem mesma textura da pele e são sensíveis ao toque



Fonte: *frame* do filme *eXistenZ* (1999)

O encaixe do *game-pod* exemplifica uma possibilidade de aplicação extensora que pode estar manifesta no prolongamento de um órgão, sentido ou função do corpo humano. De acordo com a definição de McLuhan, pelo processo de inter-relação da tecnologia estendida com o homem, os sujeitos fazem uso da máquina como veículo para chegar ao mundo do jogo, assim como a máquina depende da matéria orgânica para ativar seu sistema e funcionar plenamente.

Dessa forma, avalia-se a proposta do conceito mcluhaniano de híbrido ao se verificar o amálgama entre o artificial e orgânico em *eXistenZ*, a partir do encontro de dois meios e o resultado de uma nova forma dessa união. De acordo com o pensador, a combinação do elemento estendido junto ao homem é o que culmina no acontecimento de hibridização, pois essas autoamputações dependem do indivíduo para completar seu processo de evolução, exatamente por elas se aplicarem como agentes na produção de acontecimentos, e não agentes

⁴⁰ Tradução livre para o trecho: “You had a game that you have physically entered and that responded to you as a physical entity and felt totally real in a three-dimensional way. That’s why have the bio-ports to plugging to you instead of plugging into computer and screen. A screen is just a stopgap. It’s only because we can’t do it any other way, but it’s not the ideal”.

na produção de consciência. O encontro no momento da hibridização entre os agentes é visto por McLuhan (2012, p. 67) como a “oportunidade especialmente favorável para a observação de seus componentes e propriedades estruturais”.

Os meios digitais em *eXistenZ* adequam-se como potencialidades técnicas com funções de prolongamentos do sistema nervoso central. Um claro retorno à máxima do pensamento de McLuhan, que compreende os meios como extensões/autoamputações do corpo humano. O privilégio da acepção dos media como extensor segue em conformidade direta com a própria visão do cineasta. Embora, para ele, esse pensamento manifeste-se de forma não intencional e livre de imposições, conforme este depoimento:

Algumas pessoas pensam que a tecnologia é essa coisa inumana que se impõe a nós. Quando, na verdade, ela não é. Ela vem de nós, é parte de nós, é uma expressão da gente. [...] Tecnologia realmente surge como uma extensão do corpo humano. O telefone é o ouvido e a voz, a arma é uma extensão do punho e daí por diante. Você nunca sabe o que vem antes, o conceito ou a imagem. É claro, você pode sonhar com isso, você pode encontrá-la por acidente, e frequentemente ela aparece enquanto você está escrevendo, enquanto você está trabalhando. Ela só aparece.⁴¹ (DAS ganze, 2013)

A propriedade de extensão pode ser aplicada ao conceito mcluhaniano sobre a função de dispositivos artificiais, ou seja, invenções externas ao organismo, como também predisposições com o poder de alterar o sistema que sofre implicações quando devidamente ativadas. No caso do filme, a tecnologia vincula-se fisicamente aos personagens, reforçando o caráter de acoplamento para as instâncias da materialidade. Caso os consoles não estejam próximos carnalmente aos seus usuários, não há ativação ou funcionalidade dessas máquinas.

Igualmente os meios são dotados com a capacidade de alterar o sistema ao qual se vinculam durante o seu processo de funcionamento. E isso acontece, pela análise de McLuhan, quando a tecnologia consegue estimular a produção de novos hábitos, posturas e comportamentos que mutuamente transformam o próprio objeto técnico posicionado dentro daquela sociedade.

A mesma circunstância está presente em *eXistenZ* quando é perceptível o enfoque dado às mudanças propiciadas por essas extensões que conseguem influenciar as posturas de relacionamento, identidade e comportamento dos sujeitos presentes na tela. Aliás, a presença dos animais mutantes, que são geneticamente fabricados em uma mistura de DNA orgânico e

⁴¹ Tradução livre do trecho: “Some people think that technology is this inhuman thing that imposes on us. When, in fact, it’s not. It comes from us, is part of us, is an expression of us. [...] Technology really begins as the extension of the human body. The telephone is the ear and the voice, a gun is an extension of the fist and so on. You never know which came first, the concept or the image. Of course, you can dream it, you can find it by accident, and often it just comes while you’re writing, while you’re working. It just appears”.

sintético para a produção dos *game-pods*, também posiciona-se como exemplo sobre o efeito da penetração da interferência tecnológica naquele ambiente. Essas criaturas não só têm sua existência (desenvolvimento biológico) condicionada à produção dos aparelhos usados como consoles, mas também elas são produtos diretamente resultantes de uma sociedade já naturalizada ao sistema de fusão entre o biológico e o artificial (Figura 7).

Isso fica claro quando Allegra explica para Pikul que os animais nada mais são do que um sinal dos novos tempos vigentes. Possivelmente, o mesmo “tempo” também declarado por Allegra no qual a modificação cirúrgica para a implantação da *bio-porta* é tão comum quanto colocar *piercing* na orelha. Uma sentença anunciada por McLuhan (2005, p. 91) da seguinte maneira: “Toda tecnologia tem suas próprias regras básicas. Ela determina todos os tipos de arranjos em outras esferas”.

Figura 7 – Animais mutantes são produtos da interferência técnica no meio social



Fonte: frame do filme *eXistenZ* (1999)

A qualidade de autoamputação, justificada por McLuhan como processo de alívio imediato para a pressão que os meios exercem sobre o sistema nervoso central, é frisada no filme durante o ato de conexão estabelecida entre os aparelhos e os jogadores. Esses usuários são confrontados de imediato com a máquina e necessitam adotá-la para evitar o risco de rejeição que impediria a entrada no mundo virtual. Especialmente devido ao fato de os fluídos do corpo do próprio jogador gerarem a energia necessária para permitir seu acesso ao

“eXistenZ”. Ou seja, as baterias que dão o funcionamento aos *game-pods* são provenientes da energia acumulada do corpo humano, distribuída nas porções do sistema nervoso ou metabolismo.

Por isso, em uma das cenas, Allegra explica ao inexperiente Ted Pikul que ele só conseguirá entrar no ambiente virtual quando estiver em total estado de entrega e relaxamento, a fim de que seu corpo esteja concentrado totalmente na tarefa de conectá-lo ao jogo. E essa sensação é fundamental para completar a ação de conexão, mas também é necessária com o intuito de aceitar a incorporação do objeto sem danificá-lo.

Outro exemplo dessa situação acontece logo na primeira sequência, quando Allegra faz o *download* do jogo “eXistenZ” para os demais participantes da sessão-teste. O espectador, nesse instante, toma conhecimento que a transferência atinge diretamente os jogadores, devido ao processo acontecer quando os aparelhos já estão inseridos dentro de seus corpos. Durante o ato de transmissão, é perceptível notar que os personagens entram em um processo de transe, como se aquelas informações estivessem percorrendo internamente todo seu organismo (Figura 8).

Essa é uma forte referência à afirmação de McLuhan (2012, p. 62) segundo a qual a incorporação do extensor é, na verdade, um gesto de autoproteção para entorpecer a área prolongada. Evita-se, assim, o que o pensador dizia sobre a possibilidade de o sistema nervoso central propiciar reação de embotamento provocado devido à irritação da área alongada. O impacto da inserção de um meio na sociedade é comparado por McLuhan como uma vasta cirurgia realizada sem a aplicação de anestésicos. Quando uma área operada sofre a incisão, ela tende a sofrer um estado de entorpecimento. Aliás, sem a presença do estado de torpor, o sistema nervoso central – quando exposto e projetado para fora – entraria em declínio, que o colocaria em condição de perecimento.

Assim, o efeito de entorpecimento dos sentidos alongados promove relação de equilíbrio com os demais órgãos, denominado por McLuhan como estado anestésico. Caso haja o aquecimento elevado de um dos sentidos, chega-se ao estado de hipnose; e, na posição contrária, quando há esfriamento de todos eles, aparece o estado de alucinação. As evidências dessas alterações estão manifestas no filme, a partir da observação de Pikul, que questiona constantemente Allegra sobre a perturbação do modo como ele percebe o ambiente, visto em aparência desconexa e delirante.

Figura 8 – O estado de torpor é fundamental para a entrada de “eXistenZ”



Fonte: frame do filme *eXistenZ* (1999)

Os 15 minutos finais da projeção reforçam o elemento alucinatório, a partir da introdução de personagens e eventos da realidade do jogo que se misturam ao ambiente anterior dessa realidade. A confusão entre os níveis, aparentemente, é explicada na revelação de que “eXistenZ” condiz como experiência de jogo de outra realidade (transCendenZ). Porém, esse conjunto de explicações para os eventos anteriores, aparentemente dados como satisfatórios, é só o prelúdio para o ápice do desfecho sustentado na pergunta do personagem garçom ao casal de protagonistas: “Diga-me a verdade, ainda estamos no jogo?” (CRONENBERG, 1999) ⁴².

O suspense da revelação, nunca evidente no filme e nem desvendado pelo diretor roteirista, intriga o público sobre o contexto de alucinação exposto na tela: ele está presente em trechos ou frequente em toda a construção da narrativa? Se observado pelo ponto de vista da afirmação mcluhaniana, segundo a qual a alucinação é condicionada quando todas as sensações externas dos indivíduos são privilegiadas durante a sua experiência de fruição com os meios, pode-se supor que há a soberania desse estado em boa parte do filme. Ainda mais que a tecnologia em *eXistenZ* envolve os personagens em um processo sinestésico completo, estabelecendo um tipo de relação sensorial que capta integralmente os estímulos do ambiente e conduz essas informações para seus sistemas nervosos.

⁴² Tradução livre do trecho: “Tell me the truth, are we still in the game?”

Justamente por mexer com as estruturas de percepção e sentido dos indivíduos, as instâncias de realidade alteram-se e entram como elementos duvidosos na história. Em face dessa alteração, os discursos em defesa e ataque revezam-se ao longo da projeção, sem o propósito de colocar o espectador para participar de um dos lados. No fundo, *eXistenZ* demonstra potencial de possibilidade de criação de um mundo realista, sem pregar discursos moralistas sobre se eles são perniciosos ou não, mas mostrando que ele carrega ao mesmo tempo vantagens e problemas para as pessoas que fazem uso do sistema.

Basta tomar o discurso inflamado do personagem Gas e notar a motivação que posiciona uma ode à criação desse mundo espetacular e capaz de permitir a livre identidade dos seus frequentadores. Ou conferir a iniciativa do grupo referenciado como combatentes pela “vitória do realismo” e que estão obstinados a destruir esse simulacro de mundo com a sua criadora. Todavia, mesmo assim, em nenhum momento, um dos lados propõe-se a exercer um apelo de convencimento ao público, como esclarece Cronenberg:

Em Berlim, eu jocosamente disse que o filme é uma propaganda existencialista. Eu mencionei isso brincando, é claro. Mas eu vim a acreditar que isso é o jogo que nós estamos jogando. Em Berlim, eu sequer entrei na discussão sobre mortalidade. Aquilo é ainda mais básico – o absurdo da existência humana. Porque esta é muito curta para ser capaz de entender o suficiente, de sintetizar o suficiente, de fazer escolhas inteligentes. Então, nós estamos tropeçando por aí, todo o tempo aterrorizado porque nós sabemos que nós morreremos em algum momento extremamente inoportuno (RODLEY, 1999) ⁴³.

Entretanto, o que se entende pela atribuição de “realidade virtual” não se impõe em aceção de contraste com a realidade propriamente dita. Na verdade, como esclarece Lévy (2000, p. 49), o virtual não se opõe ao real, mas sim ao atual, já que “virtualidade e atualidade são apenas dois modos diferentes de realidade”. E, portanto, deve-se trabalhar o conceito de virtual em apuração filosófica que o coloca como existência determinada apenas em potência, mas não em ato.

Para Negroponte (1996, p. 114), a realidade virtual tem capacidade de tornar o artificial tão ou até mais realista do que o próprio real. Afinal, ele dispõe a colocar os sujeitos dentro de experiências que poderiam apresentar-se raramente em contexto real, testando limites e controles de uma forma mais eficiente do que em situações normais. Sem contar no

⁴³ Tradução livre do trecho: “At Berlin I jokingly said that movie is existentialist propaganda. I meant it playfully, of course. But I have come to believe that this is the game we are playing. In Berlin I didn’t even get into the discussion about mortality. That’s even more basic – the absurdity of human existence. Because it’s too short to be able to understand enough, to synthesise enough, to make intelligent choices. So we are blundering around, all the time terrified because we know we’re going to die at some extremely inopportune moment”.

fato de ela elevar a vivência do homem com seu próprio corpo, dando a noção de perspectiva e espacialidade em condição muito mais profunda.

Segundo Lemos (2013, p. 159), a realidade virtual é o último passo para a completa imersão. Justamente por romper as barreiras entre um mundo simulado e atualizado em tempo real por computadores e o mundo atual tangencialmente mostrado para nós. O entendimento do autor é que, por meio da realidade virtual, a visão de mundo teria suas convicções complexificadas e reavaliadas.

Em *eXistenZ*, o revestimento da textura de realidade eleva à máxima potência a experiência combinatória dos sentidos. Uma relação que exige do usuário a participação ativa a fim de complementar a ação do jogo, por meio do envolvimento em profundidade de todo o ser manifestada a partir de uma sinestesia tateável. Segundo explica McLuhan (1971, p. 77), “o tato é um sentido integral, o que põe todos os outros em relação”. Pelo ato de apreender ou apanhar alguma coisa durante a realização de um processo, indica-se aspecto de manipulação exercido por mais de um sentido.

Um exemplo disso é percebido no primeiro retorno de Pikul do mundo “*eXistenZ*”, quando a comprovação do nível de realidade onde ele se encontra é obtida por meio do toque com os objetos ao seu redor. Assim, o tato entra como o sentido confirmatório das suspeitas sobre a permanência naquela realidade, além de que ele garante a interação física dentro desse novo mundo. Afinal, como afirma McLuhan, “o toque” e o “contato” não se referem unicamente à pele, mas sim “um jogo recíproco dos sentidos: 'manter contato' ou 'estabelecer contato' é algo que resulta do encontro frutífero dos sentidos – a visão reduzida em som e o som em movimento, paladar e olfato” (McLuhan, 2012, p. 81).

Na visão de Baudrillard (1999, pp. 146 e 149, grifo do autor), o meio virtual apresenta configuração que “induz a uma espécie de imersão, de cordão umbilical, de interação *tátil*”. A projeção feita pelos indivíduos aos aparatos transpõe a vida posta para dentro da tela, de forma irrefreável e sem obstáculos: “vestimos a vida como um conjunto digital”. Agora, o computador instala-se como verdadeira prótese capaz de suscitar não somente relações interativas, mas também táteis e sensoriais. Uma ligação muito tenaz à sentença proferida por McLuhan (2012, p. 65) de que “na era da eletricidade, usamos toda a Humanidade como nossa pele”.

A relação de tatalidade em *eXistenZ* é percebida por Browning (2007, p. 165) como elemento-chave que pontua a noção de realidade desse mundo e envolve de maneira completa seus ocupantes. Ele aponta três momentos na obra que enfatizam a sensação tátil experimentada pelos jogadores: o primeiro é quando, por meio de um plano detalhe, vê-se o

instante em que Pikul segura fortemente o encosto de uma cadeira; o segundo é quando Pikul entra pela primeira vez no “eXistenZ” e toca em si mesmo e até cheira suas mãos para atestar sua presença naquele lugar; e o terceiro compreende a sequência no posto de gasolina onde Allegra toca, chuta e mexe nos objetos do local fascinada pela veracidade daquele ambiente (Figura 9).

A interatividade e a bidimensionalidade permitidas pelas novas tecnologias trazem configurações diferenciadas em comparação ao sentido único e frontal condicionado pelo aparelho televisivo. Para Kerckhove, o efeito desse hipermídia integrado resultará na imersão total e na emergência de uma cultura de velocidade capaz de acelerar e humanizar a interação entre os homens e as máquinas. Os sistemas de processamento de informação das novas tecnologias funcionam como extensões das principais propriedades intelectuais humanas, incidindo não só nas relações do tecido social, como também na modificação e reestruturação dos aspectos psicológicos dos sujeitos (KERCKHOVE, 1997, p. 275).

Figura 9 – O tato confirma a dimensão de interatividade no jogo



Fonte: frame do filme *eXistenZ* (1999)

Não há como negligenciar o fato de o encaixe do *umbicordão* ser tão próximo de uma região utilizada para fins sexuais e de sua introdução despertar expressão facial de caráter aflitivo e, ao mesmo tempo, libidinoso nos personagens. Acompanhando a atitude de Pikul, quando seu orifício é plugado pela primeira vez, pode-se imaginar que o desconforto não

advém unicamente de expor parte do seu corpo tão próxima ao ânus, mas sim pelo fato de essa junção necessitar que o seu sistema nervoso reconheça aquele entrelace e consiga superar a sensação de agonia para o de prazer (Figura 10).

A presença de nova tecnologia em um cenário social inflige condição de dor e incômodo. McLuhan (1971, p. 75) justifica isso, considerando que os meios agem como amputações praticadas pelo próprio homem com o intuito de serem amplificadas e manipuladas para ação e poder social. Essa “dor reflexa”, como assim denomina o acadêmico, advém de quando os indivíduos vivem em ambientes que conduzem maior quantidade de informações do que a cena social anterior onde se situavam. Mas a dor não é caracterizada por acometer uma condição física e se reporta, na verdade, ao processo de introjeção sensorial despertada pelos meios quando se relacionam com os centros cerebrais dos indivíduos.

Figura 10 – A condição de dor reflete sobre o posicionamento da tecnologia no ambiente



Fonte: *frame* do filme *eXistenZ* (1999)

A dor ou o incômodo gerado pela conexão com o console realça a presença desses novos media em um mundo presencialmente pouco conhecido, mas bastante contextualizado a partir do conjunto de efeitos e intervenções exaltados no modo de relacionamento entre os homens e os objetos tecnológicos. A exposição dos personagens durante o entrelace carrega conotação de vulnerabilidade com o aparelho, em que o sujeito está suscetível a uma nova carga de significações e experiências fornecidas a partir desse encontro.

A cena de Pikul cercado por Gas para a implantação da *bio-porta* foi logo interpretada pela crítica, durante a apresentação de estreia do longa-metragem, como a manifestação de um ato homossexual (Figura 11). Para Cronenberg, realmente há a presença subjacente do tema sem usar o recurso de apresentar evidência explícita do ato. “Existe um tom de sexo no filme, metaforicamente falando, e porque ele satisfez-me muito, eu não quis estragá-lo com sexo real. Eu estou dizendo, Isso é melhor do que sexo. Isso é sexo que você nunca havia sonhado antes. Vamos nos concentrar nisso e nas variações disso” (RODLEY, 1999) ⁴⁴.

Figura 11 – Forte temática sexual em *eXistenZ*, inclusive envolvendo homossexualidade



Fonte: frame do filme *eXistenZ* (1999)

O sexo é projetado, segundo McLuhan (1979, p. 20), como forma violenta de estabelecer a própria identidade dos sujeitos. No ambiente elétrico, a construção de indivíduos voltados para um lado unissexual ou homossexual é tendência cada vez mais exaltada. Inclusive, quando se vê integrado em uma multidão, sem saber se é homem ou mulher, ele na realidade não é ninguém, ou seja, ele perde sua identidade.

O despertar de uma vontade sexual aguça-se no filme quando os personagens atravessam o mundo virtual e estão influenciados pelos aparelhos. Pikul até estranha o fato de

⁴⁴ Tradução livre do trecho: “There’s a ton of sex in the movie, metaphorically speaking, and because it pleased me so much, I didn’t want to spoil it with real sex. I’m saying, This is better sex. This is sex you’ve never even dreamed of before. Let’s just concentrate on this and the variations of it”.

seu comportamento ficar deliberadamente libidinoso, justificando que só agiu assim segundo programação destinada ao seu personagem. A interpretação de Allegra para essa reação é que isso daria a tensão emocional necessária para movimentar a próxima sequência do jogo. Embora o ato nunca efetivamente chegue a ser concluído, mesmo que ele seja reforçado como importante para o desenvolvimento da narrativa. É um paralelo ao que McLuhan (1979, p. 20) dizia sobre quando “um mundo que acredita que o sexo é tudo é um mundo sem sexo”.

Aliás, a conotação sexual em *eXistenZ*, manifestada nessa e em outras situações da narrativa, gerou impacto em razão de o protagonismo ficar concentrado nas mãos de uma mulher, a personagem Allegra Geller. Foi ela quem criou o jogo, assim como quem decifrou os enigmas ao longo da aventura e a única que conseguiu derrotar seus adversários, consagrando-se como a “vencedora” do transCendenZ. Allegra é marcada de maneira tão contundente no filme, que é inquestionável o fato de a atenção ser direcionada para a personagem. Rodley (1999) a descreve como sexy, tímida e a verdadeira imagem de uma deusa saída das telas de um jogo.

O coadjuvante Ted Pikul mostra-se como indivíduo inseguro, vulnerável e dominado, ao ponto de deixar que Allegra determine os passos a serem tomados no caminho. A incerteza dele quanto a todo o processo fica evidenciada pelas suas insistentes perguntas, demonstrando que não só ele desconfia de toda situação como duvida da capacidade de que pode conseguir lidar com essas novidades. O comportamento virginal e desprotegido de Pikul sobressai-se na cena em que é implantada sua *bio-porta*. Mesmo a contragosto, ele admite ser submetido ao implante, atendendo à imposição de Allegra, que o intimida subindo em um pneu e o prensando na parede. Deixando claro seu papel de dominadora e o colocando na condição de subserviente.

Na visão de Cronenberg, essa inversão de valores na história tornou-se vantagem, pois rompeu a expectativa do público sobre um filme tradicional do universo dos jogos. Isso tanto ao apresentar um personagem masculino diferente do padrão resoluto, protetor e capaz de eliminar os problemas, situação que é muito presente em tramas similares, como por trazer a mulher para a posição de liderança em um tipo de produto audiovisual costumeiramente atrativo para o público masculino e jovem, principalmente por estar ligado a uma estrutura de exibição típica do cinema comercial (RODLEY, 1999).

Dessa maneira, explica-se o fato de a MGM, primeira produtora interessada em lançar o projeto, ficar bastante preocupada ao consagrar o papel de destaque a uma mulher. A figura da protagonista foge do estereótipo de delicadeza e fragilidade, impondo-se muito mais como líder e participante ativa na tomada de decisões que vão desencadeando a sucessão de fatos da

narrativa. Algo muito similar ao que se vê no próprio desempenho dos personagens disponíveis nos jogos virtuais, que são ágeis, astutos e escolhem rapidamente os caminhos a serem tomados durante os momentos de tensão.

Na verdade, o reconhecimento de que se está envolvido dentro de um jogo permeia a obra a todo instante, reforçando que a narrativa não só faz referência a esse contexto, mas que ela igualmente se comporta como o próprio dispositivo a ser jogado. Essa proposição fica bem clara ao se notar como o final aberto provoca o público a imediatamente assistir aos acontecimentos de novo. Rodley (1999), por exemplo, salienta que o espectador fica tentado a entender novamente as regras do jogo/filme e rever as partes ignoradas para refazer sua compreensão sobre o total (Figura 12).

Figura 12 – Referência aos jogos coloca o filme como um dispositivo a “ser jogado”



Fonte: *frame* do filme *eXistenZ* (1999)

Para McLuhan, os jogos são entendidos como extensões da estrutura social, política e até do próprio organismo humano. Para o pensador canadense, os jogos ajustam-se como contrairritantes a pressões e tensões de qualquer grupo social, constituindo-se em meios de comunicação que propiciam multiplicidade de satisfações. “Eles são modelos dramáticos de nossas vidas psicológicas, e servem para liberar tensões particulares” (MCLUHAN, 2012, p. 265). Por meio dele, oferece-se a possibilidade imediata de participação plena na vida dos membros de uma sociedade, além de um exercício que prioriza sistema de incertezas e

descobertas a cada momento, longe das conclusões previstas dos ambientes burocráticos (MCLUHAN, 1971, p. 173).

Ainda conforme o autor, os jogos envolvem a vida sensorial de uma sociedade por meio de modelo imitativo e fictício. E seus efeitos agem sobre o grupo ou indivíduos ao deslocar experiências conhecidas para outras formas, “reordenando a comunidade humana por meio de novas relações e atitudes” (MCLUHAN, 2012, p. 272). Assim, os jogos portam-se como tradutores de novas experiências e, da mesma forma, “eXistenZ” permitiu aos participantes a prática de novos relacionamentos expressos na formação de perfis e habilidades que eles não possuíam antes e que era necessário para dar continuidade à dinâmica de ação daquele espaço virtual.

A mudança dos cenários de “eXistenZ” requisita atuação diferente para cada um dos personagens, já que eles assumem as identidades correspondentes ao lugar onde estão situados. Esse é o caso de Pikul, que é um agente secreto na sua primeira entrada em “eXistenZ”. Depois, em novo ambiente, ele vira operário de fábrica, passando novamente a ser agente e, por último, volta à condição inicial antes de entrar nesse mundo. O deslocamento entre cada cenário requer que ele assuma identidade nova com atuação específica. Para o personagem conseguir dar continuidade às ações daquele ambiente, é preciso não só que ele reconheça ser o sujeito para o qual foi determinado, como passe a agir segundo o papel e a função que lhe foram designados (Figura 13).

As diferentes representações de papéis criadas no jogo “eXistenZ”, assim como o modo que os jogadores acreditam ser realmente novos sujeitos (inventam sotaque, desenvolvem habilidades e etc.), aproximam-se do entendimento mcluhaniano de que, para um jogo efetivamente começar a funcionar, os participantes devem consentir em se “transformarem em bonecos temporariamente” (McLuhan, 2012, p. 267). Dessa forma, ajusta-se a peculiaridade do sujeito ao imperativo do grupo, estabelecendo relação na qual tanto se aprende a lidar com esses ajustes como a libertar-se deles.

Dessa indispensável participação dos usuários para dar continuidade às ações de “eXistenZ”, coloca-se o jogador como consumidor do produto e, ainda, em uma experiência que igualmente o define como criador. Exatamente o caso do jogo elogiado pelo personagem Gas, “ArteDeus”, referenciado pelo seguinte lema, como ele mesmo diz: “Tu, o jogador do game, és Deus” (CRONENBERG, 1999)⁴⁵. Assim, conforme assinala McLuhan (2005, p. 48), ao classificar o jogo dentro da condição de um veículo de massa, sua mensagem não se

⁴⁵ Tradução livre do trecho: “Thou, the player of the game, are God”.

dirige a um público, e sim por meio desse público. Um reforço ao propósito de que sua linguagem de criação inclui todos os que a usam como parte do próprio veículo.

Figura 13 – Personagens assumem diferentes representações de papéis no jogo



Fonte: *frame* do filme *eXistenZ* (1999)

Resistir a determinadas ações não é opção sempre disponível aos jogadores de “eXistenZ”. Pikul logo descobre essa situação da pior forma possível: quando não consegue conter-se e evitar a refeição do restaurante chinês preparada com os animais mutantes usados como matéria-prima para a fabricação dos consoles. A cena tem apenas dois minutos, mas é repulsiva o suficiente para causar ojeriza no espectador. Além de comer tais animais, o personagem faz isso utilizando as mãos como utensílios e aproveitando para chupar detalhadamente cada osso.

Isso também acontece na atitude seguinte, quando Pikul vê-se impelido pelo desejo de matar o garçom do restaurante, ainda que não concorde, mas sem condições de impedir essa manifestação. Enquanto ele fica indignado com toda a situação e até constata a falta de livre arbítrio nesse pequeno mundo, Allegra considera que tais posturas são impulsos produzidos pelo jogo e representam atributo inato com o qual ele “nasceu” para fazer ali, naquele lugar concebido pela essência da ação programada. Esse estímulo de resposta imediata encontra concordância no pensamento McLuhaniano de que, após o advento da tecnologia eletrônica, é

crucial o problema de que o indivíduo não é simplesmente humano e passa a ter de programar todo o processo ao seu redor.

Para o pesquisador canadense, a atitude robotizada do homem em contato com a tecnologia faz-se presente quando ele é envolvido sem consciência crítica com esses aparatos. Seguindo uma argumentação ainda mais rigorosa, Baudrillard (1999, p. 148) manifesta que o aspecto de pronto atendimento do homem com a máquina acontece por ela simular falsa sensação de liberdade e descoberta.

Para o autor, no meio virtual, o aspecto libertário representa ao usuário oferta de interação limitada e instituída por códigos dados pelo aparelho. Em seu ponto de vista, as máquinas só produzem máquinas e, ao passo que entra em contato com elas, o homem também começa a ser transformado pelo objeto artificial, operando segundo o nível de programação desse aparato. Baudrillard (1999, p. 148) afirma: “De fato, a máquina (virtual) nos fala, ela nos pensa”.

A exigência de Allegra em forçar Pikul a entrar com ela no “eXistenZ” sempre é justificada pela necessidade de a personagem ter companhia. Afinal, segundo seu relato, ficar vagando sozinha pelo sistema é uma situação que a coloca em mera condição de turista, pois somente quando ela se reúne com os jogadores é que acontece a definição de quais são os objetivos daquele jogo. Dentro desse meio aglutinador de experiências e aproximativo para seus participantes, as noções de espaço e tempo são totalmente redefinidas em velocidade de deslocamento e duração que excede a possibilidade de contagem, de forma análoga ao que foi proclamado por McLuhan com o advento da “aldeia global”, a partir do império dos meios da velocidade elétrica.

A aldeia de *eXistenZ* derruba os regimes de tempo e espaço pelo envolvimento total e direto dos meios nos participantes, ao ponto de eles ignorarem as percepções imediatas ao mundo físico onde se fixam. Essa distração é comentada por um dos jogadores: “Se você ficasse sua vida inteira no mundo do jogo, você poderia viver por volta, eu não sei, de uns quinhentos anos” (CRONENBERG, 1999) ⁴⁶. À medida que cessam os regimes de espaço e tempo, instaura-se um ambiente de dados contínuos e instantâneos capazes igualmente de se espalharem em dimensão geral que aproxima ou integra várias pessoas de uma só vez.

Conforme McLuhan, a integração dessas diferentes pessoas acarretaria em consequências para o modo de formação de suas subjetividades, provocando ruptura identitária com possibilidades de um estado de violência evidenciado no momento em que

⁴⁶ Tradução livre do trecho: “If you stayed your whole life in the game world you could live to about, I don't know, a five-hundred years”.

elas tentassem retomá-la. Esse acirramento aparece em *eXistenZ* por meio da perspectiva de emprego da violência como uma forma de expressão para os indivíduos. O levante organizado pelo grupo defensor do realismo e adversário do jogo manifesta-se por uma ação de combate armado, sem possibilidades argumentativas de defesa para seus opositores (Figura 14).

Figura 14 – Proximidade dos membros da aldeia “eXistenZ” redunda em violência



Fonte: frame do filme *eXistenZ* (1999)

A coexistência em um cenário com pessoas de formações e pensamentos diferentes não encontra a sublimação idealizada da inteligência coletiva “participativa, socializante, descompartmentalizante e emancipadora” (LÉVY, 2000, p. 30 [sic.]). Redunda em falta de comodidade que impõe o indivíduo a lutar para ser ouvido e ressaltar sua identidade sobre os demais.

Se, na aldeia de McLuhan, as pessoas criticam, espiam e odeiam; na aldeia de *eXistenZ*, elas ameaçam, espionam e matam. O ambiente selvagem da cidadezinha em comunhão, proclamado pelo pensador canadense, é marcado no filme por tiroteios, explosões, ameaças e assassinatos, em um estado de agressividade que nada nem ninguém estão a salvo.

Para Mathijs (2008), esse registro de atitudes violentas no filme é mais notado como expressão de caráter individualista do que simbolicamente associado a uma revolta coletivista ou de resistência. Como resultado, as ações são refletidas em atitudes pessoais e não de

concepções ideológicas, por uma ressalva da “moral de responsabilidade individual, e a impossibilidade de encontrar o ‘melhor’ conhecimento fora de si mesmo” (MATHIJS, 2008, p. 211, grifo do autor) ⁴⁷.

O tratamento de idolatria com a tecnologia não é ignorado dentro da obra, sendo exaltado de forma tenaz por Allegra, que chora e se angustia com a menor ameaça perpetrada contra seu console. O desespero chega ao ponto de ela entrar em surto quando o *game-pod* é violentamente abatido por uma rajada de tiros, precisando que Pikul recobre seus ânimos e a acalme.

Além disso, é curioso notar que o lugar escolhido para empregar as sessões de testes dos jogos, tanto do universo “eXistenZ” como transCendenZ, ocorra dentro de uma igreja. Um ambiente mais do que adequado para enaltecer esse pequeno ídolo capaz de criar mundos e construir outras realidades consideradas melhores pelos seus usuários (Figura 15).

Figura 15 – Igreja é o local escolhido para testes da tecnologia idolatrada



Fonte: *frame* do filme *eXistenZ* (1999)

⁴⁷ Tradução livre do trecho: “The moral responsibility of the individual, and the impossibility of finding ‘greater’ knowledge outside oneself”.

Não é à toa que Allegra recebe o título de deusa e é ovacionada pelos participantes da primeira sessão-teste. O entusiasmo da plateia coloca algumas pessoas não só a aplaudirem de pé, mas projetarem suas mãos em referência de saudação do mesmo jeito que se venera uma divindade. Outra cena que demonstra o quanto Allegra é exaltada acontece no momento em que Gas beija seus pés e revela possuir uma foto dela dentro de sua carteira, superando a capacidade de simples fã e mais de adorador da sua imagem (Figura 16).

Figura 16 – Allegra é exaltada como deusa devido ao milagre de sua criação



Fonte: *frame* do filme *eXistenZ* (1999)

Mas todos os gestos de devoção foram direcionados ao feito prestado pela designer de jogo: criar o aparelho habilitado com a proeza de construir nova concepção de mundo. Um claro atributo de adoração ao maquinismo que acaba cruzando com o pensamento de McLuhan sobre o sistema de culto criado para a tecnologia, em uma espécie de religião menor direcionada à contemplação desses ídolos técnicos. O domínio de uma sociedade tecnológica e marcadamente narcótica aparece para McLuhan no processo de fascínio dos homens pelos meios, em que eles enxergam esses aparatos como estruturas externas quando, na verdade, são simplesmente suportes autoamputados deles mesmos.

A análise de McLuhan era incisiva. Ele supunha que, enquanto as extensões forem concebidas sob essa conjuntura arcaica, como resultados independentes e exteriores ao homem, os desafios tecnológicos caberão a modelos interpretativos sem muitas perspectivas de avanço. Um caminhar no qual se estaria vagando pela própria sorte e escorregando sempre na mesma casca de banana (MCLUHAN, 2012, p. 89).

Da mesma forma, ele pontuava que era necessário trazer a tônica da visão mítica para os meios da era eletrônica, mas afastando a ideia de mito em um sentido de irreal ou falso (McLuhan, 1971, p. 185). Para ele, o mito consagra-se como a visão instantânea de um complexo processo possível de ser prolongado por extensa duração. Ele pode carregar uma característica implosiva ou de contratação a qualquer processo, sendo que no período da velocidade elétrica a dimensão mítica espalha-se para todas as ações, desde as corriqueiras até as industriais. Por sua conclusão: “Nós vivemos miticamente, mas continuamente a pensar fragmentariamente e em planos separados” (MCLUHAN, 2012, p. 41).

Segundo Felinto (2005, p. 62), a relação da tecnologia como objeto de sacralização encena retorno ao tempo mítico, período no qual os seres humanos estavam em sintonia com a natureza e cercados pelo domínio mágico da realidade. A representação mais usual da tecnologia a referenciava em extensão puramente física com o corpo humano, associando sua imagem ao predomínio de uma materialidade sobre o maquinismo. Contudo, a partir do aparecimento das tecnologias virtuais, fala-se de reversão desse quadro, em que o homem vê-se absorvido pela máquina, “tornando-se apenas mais um sistema de informações entre outros” (FELINTO, 2005, p. 63).

De acordo com Felinto (2005, p. 63), as novas tecnologias reúnem um conjunto de fantasias captadas para um sentido comum: superação dos limites físicos humanos através da virtualização do corpo e expansão da consciência. Pelo seu envolvimento radical em alterar os processos de realidade e subjetividade, os meios digitais permitem o descolamento da consciência com o corpo, ingressando o indivíduo em mundos alternados e imateriais. Sem o peso da corporificação, a expansão da consciência encontra limites incalculáveis, convertendo-a em “uma divindade todo-poderosa de um mundo virtual”. Ainda conforme as suspeitas de Felinto, por essa medida, “a 'vida na tela' permitiria superar o tédio de possuir apenas uma identidade limitante” (FELINTO, 2005, p. 66).

De modo análogo, Allegra parece ter se dado conta dessa situação, quando não entende o motivo de Pikul querer sair do jogo e exigir a volta para o nível de realidade, de fato, onde seus corpos encontram-se. Assim como ela expressa: “Você quer voltar para o

restaurante chinês, porque não há nada acontecendo aqui. Nós estamos seguros. É chato” (CRONENBERG, 1999) ⁴⁸.

A deificação da tecnologia, expressão ressignificada por Postman (1994) como *tecnopólio*, promove a dissolução das crenças tradicionais e se apoia na construção de nova ordem social. O conforto no tecnopólio encontra razão para proliferar-se entre as pessoas convencidas no progresso técnico como “a realização suprema da humanidade o instrumento com o qual podem ser solucionados nossos dilemas mais profundos” (POSTMAN, 1994, p. 79). As novas tecnologias, tendo como carro-chefe o computador, representam o bojo sacral do tecnopólio, à medida que amplificam a metáfora das máquinas como homens e vice-versa, além de desobrigarem os humanos da responsabilidade de decisões e do desvio de suas funções burocráticas passadas a cargo para esses instrumentos.

Em *eXistenZ*, a punição de criar um mundo virtual baseado em estrutura correspondente ao mundo previamente conhecido encontra seu destino por meio da morte do criador do jogo, executado a sangue frio e sem o préstimo de nenhum auxílio por parte das testemunhas do crime. O final em aberto não esclarece sobre o que acontece com aqueles personagens e muito menos o que acontece com o jogo, se ele foi lançado, como as pessoas reagiram a ele e etc.

Longe de propor conclusão que beire à pieguice ou a lições de moral, *eXistenZ* abraça uma condição tecnológica já posta ou anunciada e mostra possibilidades cabíveis de sua aplicação. Cronenberg parece ter encontrado em seu conterrâneo uma boa alternativa para utilizar os conceitos do teórico como alicerces na abordagem de assuntos urgentes e importantes. A lição de McLuhan era simples, direta e eficaz, para aqueles que viam na sua obra um manual de instruções sobre como agir perante a avalanche de transformações técnicas: simplesmente atirem-se na água. Afinal, das experiências que soube e presenciou, ele analisa: “As pessoas vivem numa nebulosa da qual não querem sair. É melhor acreditar que a vida é um sonho” (MCLUHAN, 1979, p. 22).

⁴⁸ Tradução livre do trecho: “You wanna go back to the Chinese restaurant because there's nothing happening here. We're safe. It's boring”.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A empreitada cinematográfica desenvolvida por David Cronenberg, em particular na sua fase voltada para o segmento da ficção científica, aborda questões que se amarram de um bloco fílmico para o outro. A identificação que o posiciona como “cineasta-autor” está reconhecida no modo como ele assume assinatura pessoal e original sobre todas as suas produções, em exasperado controle pelas etapas do projeto e de participação direta na formulação criativa das obras. A repetição em sua filmografia sobre a problemática tecnológica enfatiza o processo de imbricação dos artefatos com o homem, a partir das modificações estabelecidas por esse contato capaz de acometer a esfera corpórea, identitária, comportamental, social e sensória dos indivíduos.

Dentro dessa inclinação temática, a ressonância das ideias de McLuhan está fortemente identificada no seu trabalho de criação, por meio de exemplos que elevam os conceitos desse autor, tanto por suas aplicações segundo contextos variados como por seus desdobramentos nos diferentes modos de afetação para os indivíduos. Um dos principais pontos aproximativos com a teoria mcluhaniana em seus filmes refere-se ao discurso conceptivo da tecnologia como elemento de extensão para o ser humano. Aliás, esse é o tipo de aceção privilegiada por Cronenberg e salientada durante suas declarações a respeito das questões tecnológicas.

Esse mesmo tipo de aceção fica perceptível na obra *eXistenZ*, que faz abordagem sobre os media caracterizados nos preceitos mcluhanianos da tecnologia como extensão. Essa afirmação fica centralizada, tanto ao mostrar o elemento extensor por meio de suas propriedades materiais de alongamento com o corpo humano como por enfatizar a extensão pelo modo de impacto ao ambiente ao qual se reporta e da relação mútua que esse impacto acaba incidindo no próprio objeto.

Os meios em *eXistenZ*, assim como preconizado na teoria de McLuhan, inter-relacionam-se com os sujeitos de maneira irrefreável e completa, atuando nas porções mais introspectivas dos personagens (identidade, comportamento) e até nos elementos constitutivos de formação daquela sociedade (modo de apreensão da cultura e hábitos gerais que passaram a não existir). O emprego dos meios como tradutores de experiências repete-se na estrutura do filme, quando ele permite que os jogadores criem perfis sociais, desenvolvam habilidades e exerçam a personalidade que mais lhes atrair.

Essa é uma relação correspondente ao que McLuhan observa como característico ao substrato dos jogos por funcionarem com o objetivo de reordenar o grupo por meio de novas relações e atitudes, além de propiciar uma multiplicidade de satisfações e novas possibilidades de experiências. No geral, eles se ajustam como exercício de alívio para as tensões dos personagens, assemelhando-se à definição mcluhaniana de se projetarem como peças contrairritantes a pressões sofridas por seus usuários.

A tecnologia em *eXistenZ* constitui-se como mais uma personagem da história, inclusive por centralizar uma dinâmica de conflito dos participantes da narrativa que se dividem e questionam acerca das potencialidades do aparelho como questão de risco ou proeza. Mas a condenação da máquina não fica assinalada no filme por sua atribuição autônoma ou independente, já que não é somente dirigida a ela o arsenal de retaliações sobre o seu poder destrutivo. Pelo contrário, os criadores por trás do artifício são igualmente condenados e julgados tão maléficos quanto os produtos do maquinismo.

Se os meios carregam atributo depreciativo, os homens que com eles se relacionam/criam também são avaliados na mesma medida. Afinal, como declarava McLuhan, a máquina simula estado de consciência ou autonomia sobre suas ações, porém, ela se qualifica como extensão do homem que só é ativada quando intrinsecamente relaciona-se de maneira efetiva com o indivíduo. Sejam as máquinas ou os homens, nenhum deles atua sem estar imerso nesse processo de permuta, considerado como peça fundamental para a evolução de cada um desses agentes.

O resultado desse encontro gera novo modelo formativo e que é caracterizado como hibridização. Isso se traduz em um momento de revelação quando os componentes e propriedades estruturais desses agentes são avaliados. Por isso, nunca se vê uma tecnologia em *eXistenZ* que não esteja de alguma forma relacionada ao sujeito, e sempre suas singularidades ficam em destaque quando elas estão em plena combinação com o humano. A amálgama entre homem-máquina é exaltada no filme como a perspectiva que desenrola a base principal de desenvolvimento da história.

O momento de entrada no jogo implica o primeiro instante de impacto do homem com o aparelho e reforça a necessidade de adotar a extensão para evitar o risco de rejeição durante o processo de contato. E nada mais apropriado para garantir essa conexão do que os personagens colocarem-se em estado de relaxamento ou anestesia, quase uma espécie de transe que facilita sua imersão no jogo. A aplicação do conceito mcluhaniano sobre o estado de entorpecimento como um gesto autoprotetor da área alongada fica estritamente clara no filme, colocando em perspectiva que essa relação de equilíbrio impede a possibilidade de

embotamento do órgão ou sentido estendido com consequências de culminar em um estado de perecimento.

O estado de torpor ganha maior intensidade de uso na obra quando é explicado que os fluidos do sistema nervoso do utente geram a energia essencial para o funcionamento do jogo, e qualquer alteração de fluxo desse sistema já possibilita a rejeição da situação de conectividade. Mas embora o filme demonstre a necessidade de entorpecimento para fixar o contato de imersão, não se consegue ignorar a evidência de alterações no modo de equilíbrio dos sentidos dos personagens que provocam intensos estados alucinatórios em vários trechos do filme.

Os efeitos de alucinação confundem os personagens ao ponto de eles não entenderem em quais dinâmicas de realidade eles se encontram: ora ao nível estrito do jogo, ora ao nível do ambiente inicialmente dado. Essa confusão nos modos de percepção ganha ainda mais destaque quando se nota que a experiência sinestésica de “eXistenZ” exige o uso completo das sensações externas dos personagens no processo de fruição. A explicação dada por McLuhan é que esse estágio de envolvimento faz com que os indivíduos preencham o espaço de percepção informativo em um processo alucinatório.

Os personagens, ao acionarem essa condição integrada da rede sensória, elevam o sentido de tatilidade, pois ele tanto aufere projeção de realidade desse mundo virtual como conecta todos os outros sentidos em dinâmica complementar. O toque ou a apreensão dos objetos são ações reiteradas durante a experiência de imersão, na qual os personagens preenchem os espaços ativos daquele meio através de respostas ágeis e sucessivas. Essa resposta ganha profundidade por meio da experiência tátil que, assim como descreve McLuhan, desloca atitudes correntes de passividade e desligamento por quem dela faz uso.

A supressão de tempo e espaço no ambiente virtual quebra as diferenciações de passado e presente, assim como permite deslocamentos espaciais sem necessariamente determinar a passagem física dos indivíduos. Em *eXistenZ*, volta-se a prerrogativa de McLuhan de que as tecnologias da era elétrica implodem as experiências que abolem tanto a espacialidade uniforme e fechada como o tempo medido sequencialmente. Agora, a reunião dessas diferentes pessoas em circuito espaço-temporal fragmentado acarreta uma proximidade de relações que fogem da coexistência pacífica e mais se confirma em situação conflituosa.

A violência é exaltada em *eXistenZ* como retomada da identidade dos sujeitos que dizem apoiar-se em projetos de causas coletivas, mas se aplicam muito mais a propósitos individuais para legitimar suas ações. O conceito de “aldeia global” de McLuhan é reinterpretado em um grau extremo e com consequências de índices alarmantes. As situações

abrasivas desse mundo virtual inapto de relações cordiais não chegam a ser intermediadas por debates verbais entre os lados adversários. Os “aldeões” partem logo para a agressão física ou destruição mortal irremediável e sem chances de defesa. A idealização de um cenário pacífico, acolhedor e diminuidor de diferenças é desfeita em poucos minutos da projeção, quando a primeira sequência já mostra situação de conflito armado que vai repetir-se até o último minuto da narrativa.

O fascínio despertado pelos meios em *eXistenZ* excede um simples quadro de admiração e mais se direciona a um tratamento de idolatria. Ao estarem envolvidos pelos aparelhos sem qualquer ato de resistência, os usuários não conseguem refrear um ímpeto de adoração ao objeto estendido, colocando-se em processo de servomecanismo no qual a máquina vira ídolo a ser cultuado ou, como assim dizia McLuhan, símbolo de religião menor.

Após completar quase 20 anos de seu lançamento, o 13º longa-metragem de David Cronenberg pode ser considerado uma homenagem ao maior pensador anglófono referenciado na área de comunicação. O filme atualiza muitas de suas teorias, ao expor novo ambiente tecnológico que amplia as discussões do autor. Em nenhum momento, o cineasta refuta ou contesta esses argumentos. De certa forma, é possível observar o emprego de abordagem mais extremista para a interpretação de alguns pontos de seus conceitos, só que não se leva essa radicalidade para um lado absurdo ou completamente refutável.

O mais interessante é verificar que o uso da teoria de McLuhan no filme não se apoia nos segmentos nebulosos ou de ordem duvidosa, outrora alvos duramente criticados por seus detratores. Inclusive, nem para os que fazem apreensão mais exitosa da teoria de McLuhan, não dá para referenciar o mesmo tipo de leitura nessa peça cinematográfica, embora a intenção percebida é que a história não tenta resgatar a dicotomia bem *versus* mal ou heróis e vilões. Sem mocinhos e bandidos, ele está muito longe de subjugar o indivíduo em estado de vitimização ou passividade irrestrita sobre os eventos que lhe acometem.

A obra *eXistenZ* apresenta as possibilidades tecnológicas que estão postas ou renunciadas e as formas como elas podem ser encaradas, apreendidas ou integradas no âmago das relações individuais e coletivas. O seu êxito é colocar a tecnologia como um agente de acontecimento na produção de novos eventos que impactam a sociedade, mas sem qualificá-la como a peça essencial dessa engrenagem. Os pesos da balança equivalem-se para a atuação dos humanos e da técnica nesse processo, no qual cada um vai se relacionando de forma mútua e integrada. A ênfase dada no filme é sobre o fato de que a tecnologia está imersa em nós mesmos e não se confirma como elemento exterior ou excludente.

REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor; Horkheimer, Max. **Dialektik der Aufklärung** – philosophische fragmente. Amsterdam: Zerschlagt das bürgerliche Copyright, 1947.

AGUIAR, Leonel. A comunicação como perspectiva de análise para a cultura. **Revista E-Compós**, Brasília, v. 15, n. 3, set/dez 2012. Disponível em: <<http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/viewFile/836/637>>. Acesso em 12 dez 2015.

AUMONT, Jacques; MARRIE, Michel. **Análise do filme**. 3ª ed. Tradução Marcelo Felix. Lisboa: Texto & Grafia, 2004.

BARBOSA, Rodrigo Miranda. McLuhan e as críticas. *In*: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Intercom, 34., 2011, Recife. **Anais eletrônicos...** Recife: Unicap, 2011. p. 1-15. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2011/resumos/R6-2386-1.pdf>>. Acesso em 30 abr 2015.

BARTHES, Roland. **Mythologies**. Paris, FR: Éditions du Seuil, 1957.

BAUDRILLARD, Jean. Requiem pelos “media”. *In*: BAUDRILLARD, Jean. **Para uma crítica da economia política do signo**. Tradução Aníbal Alves. Lisboa: Edições 70, 1981.

_____. **Simulacros e simulações**. Tradução Maria João da Costa Pereira. Lisboa: Relógio d’água, 1991.

_____. **Tela total: mito-ironias da era do virtual e da imagem**. Tradução Juremir Machado da Silva. Porto Alegre: Sulina, 1999.

_____. **Ilusão vital**. Tradução Luciano Trigo. Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 2001.

BEARD, William. **The artist as monster: the cinema of David Cronenberg**. Toronto: University of Toronto Press, 2006.

BENNATON, Jocelyn. **O que é cibernética**. 4ª ed. São Paulo: Brasiliense, 1986.

BERNARDES, Marcelo. Íntegra da entrevista com o diretor americano David Cronenberg. **Revista Época**, São Paulo, n. 390, nov. 2005. Disponível em: <<http://revistaepoca.globo.com/Revista/Epoca/0,,EDG72159-5856.00-INTEGRA+DA+ENTREVISTA+COM+O+DIRETOR+AMERICANO+DAVID+CRONENBERG.html>>. Acesso em 15 mai 2015.

BOULD, Mark. Film and television. *In*: JAMES, Edward; MENDLESOHN, Farah. **The Cambridge companion to science fiction**. United Kingdom, Cambridge University Press, 2003.

BOURDIN, Alain. **MacLuhan** – comunicação, tecnologia e sociedade. Tradução de Edith de Barros Martins. São Paulo: Melhoramentos, 1979.

BREDER, Debora. David Cronenberg: a 'inquietante estranheza'. **Revista Alceu**, Rio de Janeiro, v. 11, p. 174-193, 2011. Disponível em: <<http://revistaalceu.com.puc-rio.br/media/Artigo10%20Debora%20Breder%20-%20pp174-193.pdf>>. Acesso em 03 fev 2015.

BROWNING, Mark. **David Cronenberg**: author or film-maker. Bristol: Intellect, 2007.

CÁNEPA, Laura Loguercio. Tecnologias da Comunicação, horror e ficção científica: o caso de três filmes brasileiros. **Contemporânea**, Salvador, v. 10, n. 1, p. 223-238, jan./abr. 2012. Disponível em: <<http://www.portalseer.ufba.br/index.php/contemporaneaposcom/article/view/5674/4354>>. Acesso em 24 set. 2015.

CARROLL, Noël. **A filosofia do horror ou paradoxos do coração**. Tradução Roberto Leal Ferreira. Campinas: Papyrus, 1999.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. 4ª ed. Tradução Roneide Venâncio Majer. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

CAPISTRANO, Tadeu (Org.). **O cinema em carne viva**: David Cronenberg. Rio de Janeiro: WSET Editora, 2011. Disponível em: <<http://www.bb.com.br/docs/pub/inst/dwn/CronenbergCinema.pdf>>. Acesso em 15 out 2014.

CAUSO, Roberto Sousa. **Ficção científica, fantasia e horror no Brasil**: 1875 a 1950. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2003.

CLUTE, John. Science fiction from 1980 to the present. *In*: JAMES, Edward; MENDLESOHN, Farah. **The Cambridge companion to science fiction**. United Kingdom, Cambridge University Press, 2003.

CLUTE, John; NICHOLLS, Peter. **The encyclopedia of science fiction**. New York: St. Martin's Griffin, 1995.

COLLADO, Carlos Fernández; SAMPIERI, Roberto Hernández. **Marshall McLuhan**, de la torre de marfil a la torre de control. México: Instituto Politécnico Nacional, 2004.

DUFOUR, Éric. **O cinema de ficção científica**. Tradução Marcelo Felix. Lisboa: Texto & Grafia, 2011.

DIEGESE. *In*: AUMONT, Jacques; MARRIE, Michel. **Dicionário Teórico e Crítico de Cinema**. 3ª ed. Tradução Eloisa Araujo Ribeiro. Campinas: Papyrus, 2003.

ECO, Umberto. **Viagem na irrealidade cotidiana**. Tradução Aurora Fornoni Bernadini e Homero Freitas de Andrade. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

ERNST, Thom. Talking to David Cronenberg. **Toromagazine**, Toronto, abr. 2009. Disponível em: <<http://toromagazine.com/features/talking-to/20090428/david-cronenberg>>. Acesso em 15 set 2015.

ELLIOT, George P. McLuhan's teaching is radical, new, capable of moving people to social action. If he is wrong, it matters. In: STEARN, Gerald Emanuel (Org.). **McLuhan: hot & cool**. New York: Signet books, 1967.

FELINTO, Erick. **A religião das máquinas: ensaios sobre o imaginário da cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2005.

FERNANDES, Caio Aguilar. **David Cronenberg: extremos de visibilidade**. 2001. 139 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes, Campinas, 2001.

FIKER, Raul. **Ficção Científica** – ficção, ciência ou uma épica da época? Porto Alegre: L &PM, 1985.

FONSECA, Mariane Carla; BONFIM, Filomena Maria Avelina. Marshall McLuhan: meios, mensagens, determinismo e esquecimento na aldeia global. In: SOUSA, Janara; CURVELLO, João; RUSSI, Pedro (Org.). **100 anos de McLuhan**. Brasília: Casa das musas, 2012.

GÓES, Maria das Graças Teixeira de Araújo. **Ficção científica, cibercultura, pós-modernidade: velocidade e religião no discurso cinematográfico de David Cronenberg- Videodrome e eXistenZ**. 2007. 138 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2007.

GRÜNBERG, Serge. **David Cronenberg - interview with Serge Grünberg**. London: Plexus, 2006.

INNIS, Harold. **O viés da comunicação**. São Paulo: Vozes, 2011.

KERCKHOVE, Derrick de. **A pele da cultura** – uma investigação sobre a nova realidade eletrônica. Tradução Luís Soares e Catarina Carvalho. Lisboa: Relógio D'água, 1997.

LEMO, André. **Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. 6. ed. Porto Alegre: Sulina, 2013.

LEMO, André; LÉVY, Pierre. **O futuro da internet: em direção a uma ciberdemocracia planetária**. 4. Ed. São Paulo: Paulus, 2014.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução Carlos Irineu da Costa. 2ª ed. São Paulo: Ed. 34, 2000.

MARCONDES FILHO, Ciro. Media. In: MARCONDES FILHO, Ciro (Org.). **Dicionário de Comunicação**. São Paulo: Paulus, 2009.

_____. Medium. In: MARCONDES FILHO, Ciro (Org.). **Dicionário de Comunicação**. São Paulo: Paulus, 2009.

MARTINS, Moisés de Lemos. A nova erótica interactiva. **Revista de Comunicação e Linguagens**, Portugal, v. 37, p. 67-72, 2006. Disponível em: http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/25359/1/a_nova_erotica_interactiva.pdf. Acesso em 10 set 2015.

MASCARELLO, Fernando. Cinema Hollywoodiano contemporâneo. *In*: MASCARELLO, Fernando (Org.). **História do cinema mundial**. 5 ed. Campinas: Papirus, 2009.

MATHIJS, Ernest. **The cinema of David Cronenberg: from baron of blood to cultural hero**. New York: Wallflower, 2008.

McLuhan, Marshall. **A galáxia de Gutenberg: a formação do homem tipográfico**. Tradução Leônidas Gontijo de Carvalho e Anísio Teixeira. São Paulo: Nacional, 1972.

_____. Entrevista com Herbert Marshall McLuhan. *In*: CASASÚS, José Maria (Org.). **Biblioteca Salvat de Grandes Temas – teoria da imagem**. Tradução Nestor de Sousa. Rio de Janeiro: Salvat, 1979.

_____. *In*: McLuhan, Stephanie; STAINES, David (Org.). **McLuhan por McLuhan – conferências e entrevistas**. Tradução Antonio de Padua Danesi. Rio de Janeiro: Ediouro, 2005.

_____. **Os meios como extensões do homem**. Tradução Décio Pignatari. 18ª ed. São Paulo: Cultrix, 2012.

MCLUHAN, Marshall; FIORE, Quentin. **O meio são as massa-gens**. Tradução Ivan Pedro de Martins. 2. ed. Rio de Janeiro: Record, 1969.

_____. **Guerra e paz na aldeia global**. Tradução Ivan Pedro de Martins. Rio de Janeiro: Record, 1971.

MEDEIROS, Rosângela Fachel. **Crash, romance e filme, expressão máxima da representação do desastre automobilístico em manifestações artísticas**. 2002. 390 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2002.

_____. **Cinema e identidade cultural: David Cronenberg questionando limites**. 2008. 380 f. Tese (Doutorado em Letras) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2008.

MELNYK, George. **One hundred years of Canadian cinema**. Toronto. University Toronto Press, 2004.

MILLER, Jonathan. **As ideias de McLuhan**. Tradução Octanny Silveira da Mota e Leonidas Hegenberg. São Paulo: Cultrix, 1973.

NEGROPONTE, Nicholas. **A vida digital**. Tradução Sérgio Tellaroli. 2ª ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

PEREIRA, Vinicius Andrade. **Estendendo McLuhan: da aldeia à teia global – comunicação, memória e tecnologia**. Porto Alegre: Sulina, 2011.

PIKE, David. **Canadian cinema since the 1980s: at the heart of the world**. Toronto. University Toronto Press, 2012.

POSTMAN, Neil. **Tecnopólio: a rendição da cultura à tecnologia.** Tradução de Reinaldo Guarany. São Paulo: Nobel, 1994.

RÉGIS, Fátima. Os autômatos da ficção científica: reconfigurações da tecnociência e do imaginário tecnológico. **Revista In texto**, Porto Alegre, v. 2, n.15, p. 1-15, julho/dezembro de 2006. Disponível em: <http://www.seer.ufrgs.br/index.php/intexto/article/view/4260/4422>. Acesso em 10 jan 2015.

_____. **Nós, ciborgue: tecnologias de informação e subjetividade homem-máquina.** Curitiba: Champagnat, 2012.

RODLEY, Chris. **Cronenberg on Cronenberg.** London: Faber and Faber, 1993.

_____. Game Boy. **Sight & Sound magazine**, n. 9, abr. 1999. Disponível em <http://old.bfi.org.uk/sightandsound/feature/149>. Acesso em 15 dez 2015.

RÜDIGER, Francisco Ricardo. A dialética entre homem e máquina no cinema contemporâneo: de Kubrick a Spielberg, via *Omega man*, *Blade Runner* e *Dark City*. **Revista Logos**, Rio de Janeiro, v. 1. n. 24, p. 51-67, 1. sem. 2006. Disponível em: http://www.logos.uerj.br/PDFS/24/5_rudiger.pdf. Acesso em 10 fev 2015.

_____. **Introdução às teorias da cibercultura: perspectivas do pensamento tecnológico contemporâneo.** 2ª ed. Porto Alegre: Sulina, 2007.

_____. Escola de Toronto. In: MARCONDES FILHO, Ciro (Org.). **Dicionário de Comunicação.** São Paulo: Paulus, 2009.

_____. **As teorias da comunicação.** Porto Alegre: Penso, 2011.

RUDSHIE, Salman. **Versos Satânicos.** Tradução Misael Dursan. 2ª ed. São Paulo: Companhia de Bolso, 2008.

SCHOEREDER, Gilberto. **Ficção Científica.** Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1986.

SHAMS, Shamil. Há 25 anos, Salman Rushdie recebia “sentença de morte” islâmica. **Carta Capital**, Brasília, fev. 2014. Disponível em: <http://www.cartacapital.com.br/internacional/ha-25-anos-salman-rushdie-recebia-sentenca-de-morte-islamica-1694.html>. Acesso em 10 nov 2014.

SHANNON, Claude; WEAVER, Warren. **A Mathematical Theory of Communication.** Urbana, IL: University of Illinois Press, 1949.

SIBILIA, Paula. **O homem pós-orgânico: corpo, subjetividade e tecnologias digitais.** 2ª ed. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2003.

_____. O corpo estranho: orgânico, demasiadamente orgânico. **Revista Interdisciplina**, México, v. 2, n.3, p. 315-320, 2014. Disponível em: <http://revistas.unam.mx/index.php/inter/article/view/47852/43028>. Acesso em 2 nov 2015.

SILVA, Juremir Machado da. Imagens da irrealidade espetacular. *In*: ARAUJO, Denize Correa (Org.). **Imagem (Ir) realidade: comunicação e cibermídia**. Porto Alegre: Sulina, 2006.

_____. **As tecnologias do imaginário**. 3ª ed. Porto Alegre: Sulina, 2012.

SODRÉ, Muniz. **A ficção do tempo: análise da narrativa de science fiction**. Petrópolis: Vozes, 1973.

SOUSA, Jorge Pedro. **Elementos de teoria e pesquisa da comunicação**. 2ª ed. Porto: BOCC, 2006.

STUMPF, Ida Regina C. Pesquisa bibliográfica. *In*: DUARTE, Jorge; BARROS, Antônio. **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. 2ª ed. São Paulo: Atlas, 2009.

TAVARES, Bráulio. **O que é ficção científica**. São Paulo: Brasiliense, 1986.

TREMBLAY, Gáetan. De Marshall McLuhan a Harold Innis ou da Aldeia Global ao Império Mundial. **Revista Famecos**, Porto Alegre, nº 22, p. 13-22, dez. 2003. Disponível em: <<http://revistas.univerciencia.org/index.php/famecos/article/viewFile/228/173>>. Acesso em 15 mar 2015.

UNDERGROUND. *In*: AUMONT, Jacques; MARRIE, Michel. **Dicionário Teórico e Crítico de Cinema**. 3ª ed. Tradução Eloisa Araujo Ribeiro. Campinas: Papirus, 2003.

VANOYE, Francis; GOLLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. 5ª ed. Tradução Marina Appenzeller. Campinas: Papirus, 2008.

WALLACE, Chris. David Cronenberg. **Interview**, Nova Iorque, out. 2014. Disponível em: <<http://www.interviewmagazine.com/film/david-cronenberg/#page2>>. Acesso em 24 jul 2015.

WIENER, Norbert. **Cybernetics: Or Control and Communication in the Animal and the Machine**. Nova Jersey: John Wiley & Sons, Inc., 1948.

WOLFE, Tom. Introdução. *In*: McLuhan, Stephanie; STAINES, David (Org.). **McLuhan por McLuhan** – conferências e entrevistas. Tradução Antonio de Padua Danesi. Rio de Janeiro: Ediouro, 2005.

FILMOGRAFIA

EXISTENZ. Direção: David Cronenberg. Produção: Andras Hamori; Robert Lantos. Intérpretes: Jude Law; Jennifer Jason Leigh; Ian Holm; Willem Dafoe. Roteiro: David Cronenberg. Música: Howard Shore. Canadá: Dimension Films, 1999. 1 DVD (97 min), color.

FRAME by frame: The invisible art of Carol Spier. Direção: Katherine Jeans. Roteiro: Katherine Jeans. Produção executiva: Neil Bregman. Diretor de Fotografia: Karl Roeder. Edição: Clément Hobbs. Canadá, nov. 1997. 48 min, color. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=rloWkSX476k&index=8&list=LL21tOtdzyW4kKtRW_M02kWuw>. Acesso em 20 nov 2015.

DAS ganze interview David Cronenberg. Produção: 3Sat Mediathek. Alemanha, mar. 2013. 87 min, color. Disponível em: <http://www.3sat.de/mediathek/?mode=play&obj=35323>>. Acesso em 10 out 2015.