

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA**  
**FACULDADE DE COMUNICAÇÃO**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO**

**Clinton Davisson Fialho**

**SONHOS ELÉTRICOS:**

uma análise da construção do imaginário do computador pessoal  
no cinema americano do início dos anos 80

**Juiz de Fora**  
**Fevereiro de 2017**

**Clinton Davisson Fialho**

**SONHOS ELÉTRICOS:**

uma análise da construção do imaginário do computador pessoal  
no cinema americano do início dos anos 80

Dissertação apresentada ao programa de pós-graduação em Comunicação Social da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito para a obtenção do título de mestre em Comunicação Social.

Orientador: Prof. Dr. Carlos Pernisa Júnior

**Juiz de Fora**

**Fevereiro de 2017**

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Fialho, Clinton Davisson.

Sonhos elétricos: : uma análise da construção do imaginário do computador pessoal no cinema americano do início dos anos 80 / Clinton Davisson Fialho. – 2017.

114 f.

Orientador: Carlos Pemisa Júnior

Dissertação (mestrado acadêmico) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Comunicação Social. Programa de Pós Graduação em Comunicação, 2017.

1. Narrativas. 2. Cibercultura. 3. Cinema. 4. Ficção Científica. 5. Convergência. I. Júnior, Carlos Pemisa, orient. II. Título.

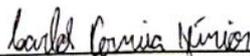
Clinton Davisson Fialho

**SONHOS ELÉTRICOS:  
Uma Análise da Construção do Imaginário do Computador Pessoal no  
Cinema Americano do Início dos Anos 80**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Área de Cultura, Narrativas e Produção de Sentido da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação.

Aprovada em 21/02/2013

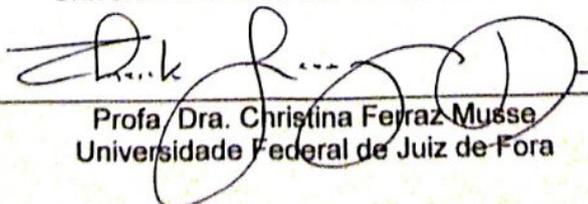
**BANCA EXAMINADORA**



\_\_\_\_\_  
Prof. Dr. Carlos Pernisa Júnior (Orientador)  
Universidade Federal de Juiz de Fora



\_\_\_\_\_  
Prof. Dr. Erick Felinto de Oliveira  
Universidade Estadual do Rio de Janeiro



\_\_\_\_\_  
Profa. Dra. Christina Feiraz Musse  
Universidade Federal de Juiz de Fora

Dedico esta dissertação aos meus filhos e heróis, Jéssica, Marcelo e João. Foram eles que motivaram cada linha digitada e me deram forças para continuar ante as dificuldades, que não foram poucas.

## AGRADECIMENTOS

Este mestrado representa mais que uma volta por cima em uma das fases mais difíceis da minha vida. Representa a retomada de um caminho.

Agradeço a todos os meus amigos e familiares que me serviram de suporte nos momentos de estresse e desconforto.

A minha amiga e irmã, Lilian Costa Magalhães, que me acolheu e me deu estabilidade para focar em passar na seleção de mestrado no momento mais difícil da minha vida.

Meus amigos Christopher Kastensmidt e Humberto Lemos não se conhecem, mas foi o Humberto (Humb One) que pagou minha inscrição para a prova de mestrado e foi o Christopher, texano erradicado no Brasil, que providenciou trezentos reais para eu poder comer enquanto estudava e me preparava para o mestrado. Nesse tempo, só não fui morador de rua porque a Lilian Costa Magalhães não deixou.

Aos meus pais por me ajudarem mesmo sem entenderem direito o que eu estava fazendo. Para variar, demandou sacrifícios por parte deles. Eles já estão acostumados, mas eu nunca vou me acostumar.

A minha grande amiga e psicóloga Leyla Mattar, que tratou de colocar minha cabeça no lugar não apenas para encarar novamente o mundo, mas para partir para a luta.

À Christina Ferraz Musse e Claudia de Albuquerque Thomé, que me fizeram ver que ainda havia potencial acadêmico em mim.

A Alessandra Cristina Pereira, amiga de infância e anjo da guarda nas horas vagas.

Ao amigo Gustavo Paravizo, que soube ser amigo na hora certa.

Aos meus filhos e heróis, Jéssica, Marcelo e João, pelos respectivos sacrifícios.

Ao amigo Fábio Fernandes, que me mostrou que a ficção científica é coisa muito séria.

Ao amigo Erick Felinto de Oliveira, que me inspirou esta dissertação 10 anos atrás.

Ao meu orientador, Carlos Pernisa Júnior, o Junito, por aceitar me orientar nesta jornada, mesmo percebendo que determinadas forças do universo não funcionavam comigo do mesmo modo que funcionavam para outras pessoas.

Preparamos uma civilização global em que os elementos mais cruciais — o transporte, as comunicações e todas as demais indústrias; a agricultura, a medicina, a educação, o ócio, o amparo do meio ambiente, e inclusive a instituição democrática chave das eleições — dependem profundamente da ciência e a tecnologia. Também dispusemos as coisas de modo que ninguém entenda a ciência e a tecnologia. Isso é uma garantia de desastre.

Em *O Mundo Assombrado pelos Demônios: a ciência vista como uma vela no escuro*, de Carl Sagan.

## RESUMO

Como reagimos diante de uma nova tecnologia? Como as mídias intermedeiam e influenciam nossa reação com o novo? E como isso se deu em uma cultura tão específica quanto a dos anos de 1980? Esta pesquisa se propõe a analisar como o cinema de Hollywood representou o computador pessoal no início da década de 1980. Dessa forma, tomamos como objeto de estudo o filme *Amores Eletrônicos* (*Electric Dreams*, 1983) do diretor Steve Baron. Como metodologia, estabelecemos um método analítico comparativo que estabelece relações entre produções fílmicas que, de formas distintas, ilustram o papel do computador no cinema. O conceito de computador pessoal para os lares e escritórios é uma tecnologia que veio ganhando forma desde os anos de 1970, mas somente em agosto de 1981 foi lançado o IBM PC 5150, considerado o primeiro computador no mercado com preço mais acessível (US\$ 1.565) para a classe média norte-americana. Em segunda instância, pretendemos fazer uma análise de como a figura do monstro de Frankenstein, criado pela escritora inglesa Mary Shelley em 1818, continua a exercer sua influência em diversas obras cinematográficas, sempre que estas buscam a representação de um computador. Pretendemos, então, compreender melhor como se criam os mecanismos de construção do imaginário em relação a uma tecnologia nova, por meio da análise de produções cinematográficas que tiveram essa mesma tecnologia como personagem em suas narrativas. Esperamos provar que essa construção do imaginário se dá utilizando elementos pré-existentes no mundo midiático do cinema, da TV e também da literatura. Observamos que ao longo do tempo as narrativas não se perdem, mas convergem em constante mutação para se adaptar a novas realidades estéticas, econômicas, políticas e sociais, porém, sempre mantendo suas características embrionárias.

**Palavras-chave:** Narrativas. Cibercultura. Cinema. Ficção Científica. Convergência.

## ABSTRACT

How does one react before a new technology? How does the media mediate and influence people's reaction to what is new? And how did it happen in such a specific culture as the 1980s? This dissertation aims to analyze how Hollywood cinema represented the personal computer in the early 1980s. Therefore, the object of study here is the movie called *Electric Dreams* (1983), directed by Steve Baron. As a methodology, a comparative analytical method that establishes relationships between filmic productions which, in different ways, illustrate the role of the computer in the movie, was chosen. The concept of personal computer for homes and offices is a technology started taking shape in the 1970s, but only in August of 1981 was the IBM PC 5150, considered the first computer in the market with affordable price (US\$ 1,565) for the American middle class, released. In the second instance, the intention is to analyze how Frankenstein's monster, created by English writer Mary Shelley in 1818, continues to exercise its influence in several movies, whenever a representation of the computer is portrayed in them. Then, the objective is to better understand how the imaginary construction mechanisms are created in relation to new technologies through the analysis of movies that had that same technology as a character in their plots. This work seeks to prove that the construction of the imagery is given using pre-existing elements in the world of movies, TV and the literature. Over time, the stories are not lost, but converging, constantly changing to adapt themselves to new aesthetic, economic, political and social realities, but always keeping their embryonic characteristics.

**Keywords:** Narratives. Cyberculture. Cinema. Science Fiction. Convergence.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Mary Shelley pintada por Samuel John Stump.....	21
Figura 2 – Robert De Niro caracterizado como o monstro de Frankenstein no filme Mary Shelley's Frankenstein de 1994 .....	23
Figura 3 – Gort é o robô incumbido de proteger o alienígena Klaatu em O Dia em que a Terra Parou.....	31
Figura 4 – O computador Alpha 60 controla a cidade de Alphaville.....	32
Figura 5 – O computador Hal 9000 chega a lembrar os desktops do final do século XX e início do XXI.....	33
Figura 6 – O terror nuclear em O Dia Seguinte.....	40
Figura 7 – Batman derrota o Superman na HQ O Cavaleiro das Trevas.....	43
Figura 8 – Os robôs R2-D2 e C3-P0 ganharam a simpatia do público em 1977.....	47
Figura 9 – O Console do Atari que teve seu grande momento de glória no início dos anos de 1980 .....	51
Figura 10 – O mundo dentro do computador no filme Tron .....	64
Figura 11– Kevin Flynn é sugado para dentro do computador em Tron.....	65
Figura 12 – David e Jenifer jogam Guerra Termonuclear Global com o computador Joshua .	68
Figura 13 – Jogos de Guerra mostra que uma guerra nuclear não permite vencedores, assim como o Jogo da Velha .....	71
Figura 14 – Imagem promocional do filme com o triangulo amoroso.....	73
Figura 15 – A cena em que Miles compra o computador com a vendedora que não entende nada de computadores e afirma que ninguém mais entende .....	77
Figura 16 – O momento da criação em que o champanhe dá vida ao computador .....	83
Figura 17 – A Cena do dueto entre Madeline e Edgar é uma das mais líricas do filme.....	84
Figura 18 – Edgar incorporando Cyrano de Bergerac .....	90
Figura 19 – As brigas entre Miles e Edgar vão se tornando cada vez mais intensas e violentas .....	91
Figura 20 – Enquanto Edgar acusa Miles de mentir, sua tela mostra um videogame de luta de boxe .....	93
Figura 21 – Uma das expressões faciais de Edgar.....	94
Figura 22 – O Computador finalmente descobre o que é o amor.....	96

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>12</b>
<b>2 DE FRANKENSTEIN A HAL 9000 – O MEDO DO NOVO.....</b>	<b>17</b>
2.1 MARY SHELLEY ENTRA EM CENA .....	20
2.2 A RELAÇÃO ENTRE HOMEM E MÁQUINA .....	24
2.3 O FRANKENSTEIN PÓS-MODERNO .....	25
2.4 PROJETANDO NOSSAS ASPIRAÇÕES.....	28
2.5 DEPOIS DE FRANKENSTEIN E ANTES DE HAL.....	29
<b>3 BEM-VINDOS À DÉCADA DE 80.....</b>	<b>35</b>
3.1 A GUERRA FRIA E A CORRIDA ESPACIAL .....	35
3.2 ANTECEDENTES DA ERA REAGAN.....	37
3.3 OS YUPPIES.....	44
3.4 STAR WARS E SUA INFLUÊNCIA NOS ANOS 80 .....	45
3.5 TECNOLOGIA E A MÚSICA .....	48
3.6 O ATARI E OS PRIMEIROS VIDEOGAMES.....	50
<b>4 O COMPUTADOR NO CINEMA DO INÍCIO DOS ANOS 80 .....</b>	<b>53</b>
4.1 AINDA NA DÉCADA DE 70.....	54
4.2 CHEGANDO AOS ANOS 80.....	56
4.3 TRON E O CIBERESPAÇO.....	57
4.4 O MUNDO VIRTUAL.....	58
4.5 UMA DÉCADA FUTURISTA .....	60
4.6 A RAIZ DA FICÇÃO CIENTÍFICA .....	62
4.7 JOGOS DE GUERRA E A PARANOIA REAGAN .....	65
<b>5 AMORES ELETRÔNICOS OU SONHOS ELÉTRICOS .....</b>	<b>73</b>
5.1 O FALSO REAL .....	75
5.2 LIMIAR DA CAVERNA OCULTA.....	82
5.3 TESTES, ALIADOS, INIMIGOS .....	88
5.4 A FUSÃO ELETRÔNICA DO HERÓI .....	97
<b>6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>103</b>
<b>7 REFERÊNCIAS .....</b>	<b>108</b>
<b>ANEXO A – FILME ANALISADO PELA PESQUISA .....</b>	<b>114</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Imagine que você não saiba nada sobre gatos e foi apresentado a um pela primeira vez. No primeiro momento, você descobre que ele mia, tem a língua áspera, emite um som de ronco, é coberto de pelos, tem unhas retráteis e afiadas, pode se esfregar em você quando está feliz e pode arranhar ou morder se você puxar o rabo dele. Por mais que a personalidade desses felinos tenha suas variações, o fato é que, quando você conhecer outros gatos não vai precisar aprender o básico novamente. Isso acontece porque nosso cérebro cria categorias e forma uma representação do que, mais ou menos, todos os gatos têm em comum, criando um estereótipo. O ser humano procede assim com tudo no mundo: objetos, bichos, situações e até pessoas. Essa categorização é importante para entendermos o mundo à nossa volta. Por exemplo, na história da humanidade, quem aprendeu que animais cumpridos, sem patas e com escamas eram venenosos e deveriam ser evitados, provavelmente sobreviveu mais que quem tentou testar se todas as cobras eram venenosas. Da mesma maneira que, quando estamos perdidos em algum lugar que não conhecemos, procuramos informações com pessoas que imaginamos serem mais informadas, como policiais e moradores locais e não com crianças, por exemplo. Filmes, quadrinhos, games e a mídia em geral funcionam usando essas categorias para tornar a história mais familiar criando o que chamamos de clichês. Assim, é comum ter um vilão com sotaque alemão, o asiático que sabe lutar, o personagem mau que se veste de preto, o cara fortão com pouca inteligência e vários outros clichês que nos trazem familiaridade com a história que estamos vendo (Iamarino, 2015).

O problema acontece quando atribuímos valores, comportamentos, emoções ou atitudes ao estereótipo sem justificativa, ou recusamos a oportunidade de saber mais sobre determinado assunto por medo, por preguiça, por presunção, ou por uma pesquisa falha. É assim que nasce o preconceito que pode atrapalhar, ao invés de ajudar nossa percepção do mundo. Afinal, também são clichês recorrentes em Hollywood o negro e o latino envolvidos em criminalidade, o gay com gestos afetados, o árabe terrorista, a mulher que sempre carece de um homem para salvá-la dos perigos e o islâmico que está sempre disposto a explodir a si mesmo e mais alguém por conta de sua religião.

Embora este trabalho pretenda ser uma crítica construtiva aos mecanismos utilizados de forma recorrente pelo cinema norte-americano para buscar situações confortáveis e, assim, ser mais facilmente absorvido pela cultura de massa, é importante destacar que não se trata de um julgamento moral ou de uma crítica ao “cinema comercial”. A pesquisa buscará mostrar uma observação e demonstração claras do funcionamento de um

mecanismo em que conceitos e referências pré-existentes são usados como forma de deixar uma história mais familiar e, conseqüentemente, mais confortável e de fácil assimilação para um público específico e não se elas são usadas para o bem ou para o mal.

Não é segredo que o cinema e a mídia em geral recorrem com frequência a referências anteriores vindas da literatura, dos quadrinhos e do próprio cinema como auxílio para retratar elementos supostamente novos. O que este trabalho se propõe, entretanto, é tentar entender melhor como esse mecanismo funciona e por que, por muitas vezes, a maneira como as referências são utilizadas se sobrepõem, e até se contrapõem, a uma pesquisa cuidadosa do próprio objeto em questão. Se isso acontece por preguiça ou mesmo má fé, é algo que também tentaremos entender.

Em segunda instância, pretendemos traçar uma linha clara mostrando que o computador HAL9000, do filme 2001 – Uma Odisseia no Espaço, serviu de referência para praticamente todos os computadores representados no cinema, na tevê e nas mídias em geral desde 1968, data de estreia. Este mesmo filme, entretanto, também teve suas influências, que podem ser traçadas até a figura do monstro de Frankenstein criado pela escritora inglesa Mary Shelley em 1818 e que continua a exercer sua influência em mídias sempre que estas buscam a representação de um computador, inteligência artificial, robôs e qualquer outro elemento criado artificialmente pela ciência, ou pela magia, nas obras de ficção.

O objetivo é compreender melhor como se criam os mecanismos de construção do imaginário em relação a uma tecnologia nova por meio da análise de uma produção cinematográfica que teve essa mesma tecnologia como personagem em sua narrativa. Por isso, como objeto de estudo foi escolhido o filme Amores Eletrônicos (Electric Dreams, 1984), dirigido por Steve Baron (ANEXO A), um filme praticamente desconhecido, fracasso de bilheteria e de crítica. Embora posteriormente tenha recebido o *status* de *cult movie*, a escolha do filme não se deve a seu reconhecimento artístico ou de mercado, mas pela forma pela qual o seu roteiro foi criado, bem como a época de sua produção e seu lançamento.

Amores Eletrônicos foi lançado três anos depois do lançamento do primeiro computador pessoal no mercado. Mas, ao representar esse computador, o filme busca referências em elementos literários e cinematográficos anteriores em detrimento a uma abordagem mais realista do aparelho, chegando a apresentar softwares e hardwares que nem existiam na época, além de um computador capaz de pensar, amar, odiar, se arrepender, tomar decisões e até cometer suicídio. Lembramos novamente que não se pretende obter nenhum julgamento ou juízo de valores. Não se trata de certo ou errado, apenas entender como esse processo aconteceu.

A produção do filme busca sempre uma linguagem lírica próxima aos videoclipes, entretanto, há uma preocupação clara também com alguns elementos realistas e uma visão crítica da sociedade dos anos 80 que adiciona a Amores Eletrônicos um contraste interessante e transforma o filme em um retrato contundente de sua época. Não era, como já foi dito, intenção do filme retratar o computador pessoal de maneira realista. Entretanto, o estudo pretende demonstrar como era notória a pouca familiaridade do público também com o computador pessoal e o caminho escolhido pela produção do filme para retratar o computador, baseado em referências anteriores, evitando atualizações um conhecimento mais profundo em nome de um pretense entretenimento “leve”.

Algo semelhante provavelmente acontece quando ainda vemos dezenas de asiáticos que automaticamente são mostrados como especialistas em artes marciais, ou ainda quando personagens homossexuais são mostrados como pessoas afetadas, com gestos e trejeitos exagerados e ímpetos de dar escândalos. Esses estereótipos não são sempre negativos e, por vezes, até tentam passar uma imagem positiva do grupo que pretende retratar, entretanto, se tratam de uma generalização clara e provavelmente preguiçosa, pois nem todos os asiáticos são mestres em artes marciais; e nem todo homossexual masculino tem tendências à histeria. Não será exagero dizer que esse mesmo mecanismo ajudou a criar representações de negros e latinos que acabam, volta e meia, retratados como pessoas ligadas à marginalidade.

Como metodologia, a parte inicial do trabalho começou com a seleção de bibliografia que deu insumo para a análise dos filmes. Esbarramos em uma grande dificuldade de conseguir material acadêmico sobre o assunto. Pegamos emprestado em outras áreas, como educação e informática, alguns estudos sobre o computador pessoal. O estudo do cinema nos anos 80 no Brasil costuma focar mais em produções nacionais. E o filme Amores Eletrônicos é o que Sófocles chamaria de “famoso desconhecido” (Tragédia de Andrômeda, Ato 2, Cena I), pois é reconhecido como um filme *cult*, ou seja, que não alcançou o sucesso mas agrega alguns fãs e devotos. No caso específico desta produção, os fãs e devotos são realmente muito raros e sua cotação no site Rotten Tomatoes, um dos mais importantes de crítica cinematográfica norte-americana, é de 47%, que é considerada muito baixa.

A pesquisa foi majoritariamente bibliográfica e posteriormente envolveu uma análise do conteúdo, da narrativa e da estética do filme escolhido, tanto nos aspectos intencionais quanto aqueles que passaram despercebidos justamente por fazerem parte do imaginário da época sobre a questão. Foi preciso entender o momento em que este filme se

insere no ponto de vista tecnológico, político, social e estético para poder entendê-lo de forma satisfatória.

Jornais e revistas da época foram fundamentais, além de depoimentos e o *making of* dos filmes. Algo também extremamente difícil de encontrar. Amores Eletrônicos é vendido em DVD apenas nos Estados Unidos e, mesmo assim, apenas com o filme e sem nenhum *making of*. Ou seja, não tivemos acesso a documentários sobre a produção, apenas a uma entrevista com o diretor.

A divisão dos capítulos é organizada de forma que, no primeiro capítulo, *De Frankenstein a HAL 9000 – O medo do novo*, abordam-se os mitos de Golem, Galatea e outros que se tornaram embrionários de Frankenstein, além de seu desenvolvimento até chegar ao computador Hal 9000 do filme 2001 – Uma Odisseia no Espaço. Posteriormente, estes mitos atuaram em conjunto para influenciar as representações posteriores de computadores.

Já no segundo capítulo, *Bem-vindos à década de 80*, traçamos um quadro do perfil histórico e cultural da década e como ela percebeu e interagiu com a chegada do computador pessoal.

No terceiro capítulo, *Tron e Jogos de Guerra*, damos um panorama do contexto da guerra fria e do mundo virtual representados nesses filmes.

No quarto capítulo realizamos uma análise da narrativa do filme Amores Eletrônicos (Electric Dreams, 1984), de Steven Baron, que nos traz a história de um triângulo amoroso entre Miles (Lenny Von Dohlen), Madeline (Virginia Madsen), e o computador Edgar (Bud Cort).

O filme nos apresenta Miles Harding, um arquiteto que pretende criar um tijolo em formato de quebra-cabeça e que pode resistir a terremotos. Buscando um modo de ser uma pessoa mais organizada, ele compra um computador (feito pela fictícia Companhia de Computadores Pinecone) para ajudá-lo a desenvolver as suas ideias. Embora inicialmente ele não saiba mexer no computador, ele até será capaz de fazer funcionar corretamente então, ele compra aparelhos extras como: *hardware* para controlar aparelhos de casa como o liquidificador, um sintetizador de discurso e um microfone.

Comédia romântica cultuada, o filme retrata o triângulo amoroso entre Miles, o seu computador, "Edgar", e a vizinha de Miles, o filme termina com Edgar aceitando o amor entre os dois humanos e parece cometer suicídio enviando sua "alma" do computador para os sistemas eletrônicos no mundo. A morte e o renascimento de Edgar têm um claro paralelo na mitologia cristã e na jornada do herói. Edgar se sacrifica em nome do amor e redime Miles de seus pecados. Ao renascer, Edgar faz tocar a música Electric Dreams, do grupo Human

League, também composta pelo computador e que dá o nome original do filme: Sonhos Eletrônicos.

No trabalho, foi realizada uma análise da trajetória que o mito de Frankenstein percorreu em diversas épocas, sempre se adaptando e convergindo para uma nova mídia ou nova linguagem, mas sempre teimando em manter sua essência inicial de um conflito e uma falha de comunicação entre criatura e seu criador. Seria o caso de pensarmos em cinema não como mero dispositivo, ambiente físico ou até mesmo em sua linguagem, mas sim como uma forma narrativa audiovisual múltipla, pulsante e em plena mutação.

Dessa maneira, esperamos construir um estudo relevante para o campo da Comunicação e dos trabalhos sobre narrativas, principalmente as cinematográficas. Além disso, espera-se servir também como uma possível fonte no campo dos estudos sobre cinema, principalmente o norte-americano, o qual possui relevância no contexto do reflexo que uma tecnologia nova exerce sobre uma sociedade e merece ter sempre reafirmado seu caráter de objeto de pesquisa válido.

## 2 DE FRANKENSTEIN A HAL 9000 – O MEDO DO NOVO

Em seu livro *Hamlet no Holodeck*, Janet Murray afirma que “o nascimento de um novo meio de comunicação é ao mesmo tempo estimulante e assustador. Qualquer tecnologia industrial que estende dramaticamente nossas capacidades também nos torna inquietos por desafiar nosso conceito da própria humanidade” (MURRAY, 2003, p. 17).

O medo de tecnologias novas se confunde com o medo do novo. Voltamos na história até a alegoria da Caverna de Platão. Descrito em sua obra *A República* (Livro VII), o mito relata o drama de prisioneiros que foram colocados desde o nascimento em correntes numa caverna e que passam todo o tempo olhando para a parede do fundo que é iluminada pela luz gerada por uma fogueira. Nessa parede são projetadas sombras de estátuas representando pessoas, animais, plantas e objetos, mostrando cenas e situações do dia a dia. Os prisioneiros ficam dando nomes às imagens – sombras – analisando e julgando as situações.

E se um dos prisioneiros fosse forçado a sair das correntes para poder explorar o interior da caverna e o mundo externo? Entraria em contato com a realidade e perceberia que passou toda a sua vida vendo apenas imagens projetadas por estátuas. Ao sair da caverna e entrar em contato com o mundo real, ficaria fascinado o mundo real, com os animais, plantas e humanos de verdade. Voltaria para a caverna para passar todo conhecimento adquirido fora da caverna para seus colegas ainda presos. Porém, seria ridicularizado ao contar o que viu e sentiu, pois seus colegas só conseguiriam acreditar na realidade que enxergam na parede iluminada da caverna. Os prisioneiros iriam chamá-lo de louco e provavelmente o matariam para não ouvir aquelas coisas que considerariam absurdas e até ofensivas. A alegoria tenta explicar que os seres humanos têm uma visão alterada da realidade. Os prisioneiros somos nós, que enxergamos e acreditamos apenas em imagens criadas pela cultura, conceitos e informações que recebemos durante a vida. A caverna simboliza o mundo, pois ela nos apresenta imagens que não representam a realidade. Só é possível conhecer a verdadeira realidade quando nos libertamos dessas influências culturais e sociais, ou seja, quando saímos da caverna. Portanto, a alegoria da caverna de Platão é um modo de contar imgeticamente o que conceitualmente os homens teriam dificuldade para entender, já que, pela própria narrativa, o sábio nem sempre se faz ouvir pela maioria ignorante.

A tecnologia não precisa ser necessariamente nova ou desconhecida para ser temida. Queimar livros é elemento comum desde antes da invenção da imprensa, vide a compulsória destruição da Biblioteca de Alexandria, que variou entre um ato de opressão por

Júlio Cesar, 50 a.C., até Amr ibn al-As, em 558 d.C., sob as ordens de Omar, o Vencedor, por motivos de fanatismo religioso. A queima de livros nunca deixou de ser um hábito humano.

O fogo, porém, não ameaçava apenas livros, mas o próprio ser humano era passível de ser queimado caso portasse alguma informação nova que perturbasse a rotina da sociedade. Embora muitos possam lembrar nesse momento da Inquisição Espanhola ou mesmo da condenação de Giordano Bruno, em 1600, pela Igreja Católica, o próprio cristianismo tem suas origens na execução de um homem que, supostamente, traria novas ideias que perturbariam a rotina cotidiana.

No livro *O Poder do Mito*, Joseph Campbell explica que mitos não são algo para dar sentido a uma vida vazia, mas sim pistas para as potencialidades espirituais da vida humana, aquilo que somos capazes de conhecer e experimentar interiormente. Para isso, é preciso captar a mensagem dos símbolos. Campbell afirma que os mitos nos mostram partes de nós mesmos e são indicadores do funcionamento da dinâmica da mente humana. É a interação entre os vários aspectos inconscientes e arquétipos da psique – mente – humana, ou seja, as forças que operam em nosso mundo interior.

Na visão de Campbell, os mitos não devem ser usados por instituições religiosas para manter as pessoas limitadas em um sistema de crenças específico, devem ser usados como pistas que possam ajudar as pessoas a chegarem à experiência direta do "divino" – gnose –, aquilo que transcende o que é superficial. “Deuses reprimidos se transformam em demônios, e geralmente são esses demônios que encontramos primeiro quando voltamos a olhar para dentro” (CAMPBELL, 2003).

A convergência de conteúdos narrativos dos mitos para os livros e para o cinema é constante. É importante lembrar o conceito de convergência de Jenkins (2008), que amplia as possibilidades de interação sobre um determinado conteúdo.

Por convergência, refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando. (JENKINS, 2008, p. 29).

Jenkins (2008, p. 30) continua dizendo que a convergência não ocorre por meio de aparelhos, por mais sofisticados que venham a ser, mas sim dentro do cérebro das pessoas. Pode-se assim dizer que convergir meios e canais é proporcionar o diálogo e/ou interatividade entre pessoas, independentemente da ferramenta utilizada. Essa convergência das mídias é

mais do que apenas uma mudança tecnológica, ela altera a relação entre tecnologias existentes, indústrias, mercados, gêneros e públicos.

Graças à proliferação de canais e à portabilidade das novas tecnologias de informática e telecomunicações, estamos entrando numa era em que haverá mídias em todos os lugares. A convergência não é algo que vai acontecer um dia, quando tivermos banda larga suficiente ou quando descobriremos a configuração correta dos aparelhos. Prontos ou não, já estamos vivendo numa cultura da convergência (JENKINS, 2008, p. 43).

Por sua capacidade de engendrar as mais diversas inovações tecnológicas, a ciência hoje é muitas vezes vista como o mais seguro passaporte para um mundo melhor. Por outro lado, multiplicam-se as controvérsias relacionadas aos seus limites éticos e ao perigo que algumas pesquisas podem trazer à sociedade.

No momento em que as tecnologias se tornam mais conhecidas, o medo acaba cedendo. Entretanto, não só os livros continuaram a ser queimados tanto na Alemanha nazista quanto em cultos religiosos no mundo todo. O que nos leva a queimar livros e hostilizar computadores não é apenas a ameaça do novo, mas a ignorância e a incapacidade de lidar com questões diversas. Em reportagem da Revista *Rolling Stone*, a American Library Association (ALA) divulgou uma lista com os livros mais banidos do século, e a série *Harry Potter*, da autora inglesa J. K. Rowling estava em primeiro lugar. O motivo é a milenar guerra entre cristãos e religiões concorrentes. Na Europa, práticas religiosas não cristãs ganharam a alcunha de bruxaria, tendência que migrou para as colônias, sejam elas na América do Norte, do Sul, Austrália e assim por diante.

O privilégio de banimento dos livros não é só do cristianismo. Além da já citada tragédia da Biblioteca de Alexandria, a reportagem da *Rolling Stone* lembra da perseguição ao escritor Salman Rushdie, autor de *Versos Satânicos*. A obra de literatura do escritor britânico de origem indiana saiu em 1988, retrata uma versão dele do Islã e faz críticas veladas a várias religiões. O autor foi acusado de “abusar da liberdade de expressão”, foi jurado de morte em fevereiro de 1989 em uma *fatwa* (edito religioso) do aiatolá Khomeini, dirigente espiritual do Irã. Rushdie acabou vivendo dez anos na clandestinidade<sup>1</sup>. Talvez devamos classificar esse medo religioso mais como efeito de uma disputa comercial por dízimo que propriamente um medo do novo, mas é inegável que o desconhecimento ou o incentivo à ignorância foi elemento marcante e predominante nessa questão. É importante lembrar que a religião não é a principal promotora do banimento de livros, mas sim a ignorância em si.

---

<sup>1</sup> Mais informações no link a seguir. Disponível em: <http://rollingstone.uol.com.br/galeria/banidos-proibidos-e-queimados-na-fogueira/#imagem8>>. Acesso em: 3 set. 2016).

## 2.1 MARY SHELLEY ENTRA EM CENA

Neste contexto, temos *Frankenstein*, da inglesa Mary Shelley, considerada a primeira obra de ficção científica da era moderna, gênero literário que se volta para o mundo da ciência, incluindo aí sua organização e produção, ideais de conhecimento e avanços técnicos, etc. Podemos citar *Frankenstein* como um caso de transposição do mito para a literatura e, posteriormente, para outros meios, como o cinema, histórias em quadrinhos, televisão e jogos. No artigo "Frankenstein, de Mary Shelley e Drácula, de Bram Stoker: gênero e ciência na literatura", Lucia de La Rocque e Luiz Antonio Teixeira afirmam que, através dos tempos, a literatura tem dado voz aos medos e às esperanças gerados pelas descobertas científicas e retratado as imagens e os mitos em torno da própria ideia de ciência.

A literatura fantástica, produzida desde a Antiguidade, já havia especulado sobre os possíveis descaminhos do desenvolvimento tecnológico humano. Não é espantoso, então, que nos deparemos, já no Século das Luzes, época da ascensão triunfal da ciência, com escritores como Jonathan Swift, em *As viagens de Gulliver*, que alertavam para o perigo de uma confiança excessiva nos paradigmas científicos e tecnológicos que viesse sufocar o lugar da emoção no coração humano. No século XIX, o avanço tecnológico fez com que muitas visões futuristas, que se acumulavam desde o Renascimento, se tornassem parte do cotidiano das grandes cidades. É, portanto, natural que essa época tenha testemunhado não só o nascimento do gênero literário que ficou mais tarde conhecido como ficção científica, mas também uma produção bastante extensa dessa literatura nascente, que se volta então para os efeitos danosos ou benéficos do desenvolvimento científico e tecnológico (LA ROCQUE & TEIXEIRA, 2001, p. 2).

Vamos lembrar que, esquematicamente, podemos dividir a ficção científica entre as obras que tendem a transmitir visões positivas ou negativas da ciência. No entanto, essa divisão inicial ainda não dá conta de diversas nuances e representações sobre a ciência, bastante diferenciadas, que se relacionam a fatores socioculturais, históricos e psicológicos, etc.

Publicada em 1818, *Frankenstein* ou *O Prometeu Moderno*, representa uma virada em relação ao gênero gótico de romances, que marcou a segunda metade do século XVIII na Inglaterra, com obras como *Vathek*, de William Beckford, e *The monk*, de Mathew G. Lewis, ambientadas em castelos em ruínas ou lugares exóticos, e povoadas por aristocráticos e depravados personagens, que, no final, recebem um terrível castigo dos céus. Isso se explica pelo fato de que a natureza do mal explorado no romance gótico do século XVIII, evidenciado na depravação e nas forças satânicas que circundavam seus personagens, aos poucos ia deixando de fazer sentido para as camadas letradas europeias, que obtinham cada vez mais conhecimento das descobertas e teorias científicas do período. (LA ROCQUE & TEIXEIRA, 2001, p. 3).

Figura 1 – Mary Shelley pintada por Samuel John Stump



*Fonte: National Portrait Gallery (Londres)*

A história nos leva à narrativa de um desafortunado cientista, Victor Frankenstein, e ao drama que enfrenta ao criar uma criatura monstruosa. Frankenstein primeiro é obcecado com a possibilidade de criar um ser vivo a partir de restos de cadáveres. Recriar a vida e desafiar Deus e a natureza são suas motivações. Tal como um Prometeu moderno, Frankenstein rouba o fogo da vida que deveria pertencer somente aos deuses. Ao ter êxito em seu experimento, no entanto, o cientista foge assustado. A criatura, recém-nascida, precisa se virar sozinha. Aprende a falar, a ler e escrever apenas observando a casa de um cego. Aprende sobre a crueldade da humanidade e volta para o criador para tomar satisfações e com as perguntas que assolam a humanidade desde o início dos tempos: quem sou, o que sou, de onde eu vim e por que estou aqui? O embate entre criador e criatura vai ser levado às últimas consequências.

A criatura primeiro mata Willian, o irmão mais novo de Frankenstein, e consegue colocar a culpa em sua ama, que acaba enforcada pela justiça. Em um encontro nos Alpes suíços, a criatura pede a Victor que lhe faça uma companheira. Se cumprir esse pedido, o monstro o deixará em paz e irá para a América do Sul. Victor até começa a fazer a nova criatura, sente que está sendo sempre observado pelo seu monstro. Entretanto, vislumbra que, se procriarem, acabarão por gerar uma raça de abominações e isso poderá gerar consequências ainda piores no futuro. Num ato de fúria, ele destrói a criatura semiconstruída em cima de sua mesa, e o monstro, que testemunhara o fato, promete: “Estarei contigo na tua noite de núpcias”. Primeiro, o monstro mata o amigo de seu criador, Henry Clerval, e, apesar de todas as precauções de Victor, estrangula Elizabeth em sua noite de núpcias. Tomado pelo ódio, Victor persegue a criatura, que foge em direção ao norte.

Abatido, Frankenstein retorna ao seu lar para encontrar seu pai que, ao saber dos acontecimentos, acaba adoecendo e por fim, vem a falecer. Victor então resolve finalmente ir à caça de sua criatura, o que o leva até o Polo Norte.

Resgatado por um navio, Victor, mesmo muito fraco, conta sua história ao capitão do navio e logo depois morre. O capitão se surpreende ao encontrar a criatura dentro da cabine do navio chorando pela morte de seu criador. O monstro de Frankenstein assume sua natureza trágica e promete seguir em direção ao norte e lá ficar até o fim de seus dias, dando paz a todos os seres humanos.

La Rocque e Teixeira ainda afirmam que *Frankenstein* abraça definitivamente o elemento trágico ligado claramente ao lado espiritual, mas que vem, no romance de Mary Shelley, a se inserir na esfera psicológica e/ou social. Visto como o primeiro romance gótico-psicológico, a ambientação exótica é mantida, porém, relacionada, desta vez, ao mundo da ciência, cenário em que Victor Frankenstein, o cientista, começa a criação do monstro, e, portanto, inicia sua via-crúcis, que só terminará com a destruição de ambos.

No entanto, a força trágica que move o romance não se liga mais ao mundo espiritual, mas sim à psique do protagonista e à sociedade que o cerca. O móvel do romance é, então, a incomensurável ansiedade de conhecimento de Victor. Além disso, há a ligação óbvia entre a rejeição de sua própria criação — o monstro não pode deixar de ser considerado seu filho — e as maldades cometidas pela criatura. Mas não é só Victor que a rejeita, mas também a sociedade, já que todos fogem diante da sua feiúra, e, mesmo ela lhes sendo absolutamente inofensiva, tentam atacá-la. Em Frankenstein, e em seus sucessores, como o doutor Jekyll — de O médico e o monstro, de Robert Louis Stevenson — e Moreau — de A ilha do Dr. Moreau, de H. G. Wells —, o vilão gótico se transforma em cientista; o poder maléfico já não se concentra em um ser diabólico, mas em criaturas geradas pela ciência. Essas obras, portanto, se encaixam na categoria de romances que alertam sobre as possíveis consequências do desenvolvimento da ciência. O prodigioso é que, em Frankenstein, a vingança exercida pela criatura contra o criador atingiu proporções que sua própria autora não poderia ter previsto. Assim, o monstro que

escapa do controle de Victor Frankenstein, o cientista que o criou e o rejeitou a ponto de jamais tê-lo nomeado, é dotado de uma imagem ficcional tão possante que chega a usurpar o nome de seu criador (LA ROCQUE E TEIXEIRA, 2001, p. 4).

No imaginário popular, Frankenstein é a criatura. Entretanto, não é errado dizer que, no livro, o verdadeiro monstro é Victor Frankenstein. Mary Shelley, nessa obra, além de condenar o cientista por sua ambição e irresponsabilidade, faz duras críticas à ciência que instigou a sede de Victor por adentrar em território proibido e perigoso. Viagem essa que acarretará em consequências terríveis para ele e toda sua família.

Figura 2 – Robert De Niro caracterizado como o monstro de Frankenstein no filme *Mary Shelley's Frankenstein* de 1994



*Fonte: Mary Shelley's Frankenstein, do diretor Kenneth Branagh, 1994,*

Considerado por muitos como o primeiro romance moderno de ficção científica, Frankenstein é uma história nascida sob o reflexo de um momento específico da ciência em que o corpo humano começa a ganhar conotações diferentes das antigas referências religiosas. Alessandro Volta cria a primeira pilha em 1800 enquanto Luigi Galvani descobria a bioeletricidade presente em todos os seres vivos. A Revolução Industrial fazia a transição de uma economia artesanal para as linhas de produção mecânicas. Os limites da ciência começaram a se expandir e, por consequência, gerar questionamentos.

Em seu artigo “Frankenstein na sala de aula: as representações sociais docentes sobre informática”, Mohamed Chaib (2010) compara o computador na sala de aula com o monstro criado por Frankenstein. Ele afirma que muitos dos debates sobre informática nos últimos vinte anos focalizaram-se em como o computador pode ser controlado.

A pergunta sempre foi se as pessoas responsáveis por criarem em tais sofisticados dispositivos de comunicação, realmente podem controlar seus possíveis abusos. Consequentemente, a metáfora de Frankenstein é apropriada. Em nenhum outro campo, a não ser o da produção industrial, o impacto da Informática tem sido mais notável que no campo de Educação (CHAIB, 2010, p. 4).

Chaib (2010) define informática como o uso de modernos dispositivos de comunicação como o computador e a Internet. Atualmente, a habilidade em usar essas novas tecnologias em tipos diferentes de comunicação humana é considerada uma condição prévia para todos os tipos de interação entre os indivíduos e nações. Ela está no campo da Educação, onde se pode, claramente, ver o ressurgimento de conflitos entre paradigmas pedagógicos tradicionais e as expectativas crescentes para que as escolas se adaptem à modernidade.

Outros estudos (KONIG, 1997; HUGO, 1997) mostram que ambos, estudantes e professores, expressando ou não otimismo ou pessimismo em relação às novas tecnologias, possuem representações ambivalentes sobre o computador. Essa ambivalência se expressa em três formas específicas de representação simbólica. O computador é visto, principalmente, ou como “uma ferramenta que gera mudanças, um instrumento usado para aumentar o conhecimento, ou como um difícil e confuso dispositivo, quando é usado para se tomar decisões sobre o ensino” (König, 1997; Hugo, 1997, apud Chaid 2002, p. 50).

## 2.2 A RELAÇÃO ENTRE HOMEM E MÁQUINA

O mito de Frankenstein está conectado ao relacionamento entre o homem e os computadores. Em sua obra *A comunicação*, Lucien Sfez (2006) faz uma crítica sobre o fenômeno da comunicação a partir de três modelos: o representativo, o expressivo e o confusional. É neste último modelo, ou metáfora, que Sfez (2006) apresenta o termo tautismo, um neologismo formado a partir da aglutinação entre as palavras tautologia (repetição) e autismo. “A tautologia faz do sujeito um indivíduo preso ao silêncio, encerrado em sua fortaleza interior (autismo), captado por um grande Todo que engloba e dissolve até o menor de seus átomos paradoxais” (Medeiros, 2007, p.3).

A terceira metáfora de Sfez (2006) compreende uma confusão entre sujeito e objeto, em radical oposição ao pensamento cartesiano. O autor aponta, no entanto, que esse radicalismo acaba por recair em uma comunicação confusa, praticamente inexistente:

Sfez nos apresenta a metáfora do Frankenstein (confundir) onde o tautismo é seu conceito. Metáfora e conceito se unem numa terceira atitude: a constatação tecnológica leva a melhor. Ela rege a visão de mundo. A preposição ‘por’ é que se destaca, ‘por’ meio da técnica, o homem pode existir, mas não fora do espelho que ela lhe estende. No campo do ‘confundir’, emissor e receptor não tem papéis definidos e por isso, explica Sfez (2006), a confusão. Em um universo no qual tudo comunica, sem que se saiba a origem da emissão, sem que se possa determinar quem fala, a comunicação morre por excesso de comunicação e se acaba em uma interminável agonia de espirais (MEDEIROS, 2009).

Lucien Sfez (2006) é afirma que nunca antes na história da humanidade tivemos tantos meios de comunicação, entretanto, nos entendemos cada vez menos. Ele chama essa confusão da comunicação de Frankenstein em referência ao monstro costurado, porém, sem formas definidas. “Em um universo no qual tudo comunica, sem que se saiba a origem da emissão, sem que se possa determinar quem fala, a comunicação morre por excesso de comunicação e se acaba em uma interminável agonia de espirais” (Medeiros, 2007, p.2).

### 2.3 O FRANKENSTEIN PÓS-MODERNO

Uma das melhores atualizações de Frankenstein é o computador HAL 9000, do filme *2001 – Uma Odisseia no Espaço*, de Stanley Kubrick, 1969. Considerado por muitos como o mais importante filme de ficção científica da história, *2001* mostra a relação entre os seres humanos e um estranho monólito negro ao longo de milhares de anos.

Baseado em um conto de Arthur C. Clarke chamado “A Sentinela”, o filme *2001 – Uma Odisseia no Espaço* teve seu roteiro escrito “a quatro mãos”. Na dissertação “HAL 9000: uma comparação entre romance e longa-metragem *2001 – Uma Odisseia no Espaço*” (2015), Mateus Lourenço Ribeirete (2015) faz uma análise comparativa do personagem HAL 9000 entre o longa-metragem *2001 – Uma Odisseia no Espaço*, de Stanley Kubrick, e o romance homônimo de Arthur C. Clarke. Ribeirete explica que Stanley Kubrick e Arthur C. Clarke escreveram juntos o roteiro enquanto Clarke finalizava o livro de mesmo título.

Como resultado, Kubrick dirigiu o longa-metragem, e Clarke publicou o romance poucos meses depois da estreia de seu correspondente audiovisual. Não se trata de uma novelização, isto é, adaptação do filme para o livro. Ao mesmo tempo, diferentemente de inúmeros exemplos da relação entre literatura e cinema, também não se trata de uma adaptação fílmica, dado que os dois autores trabalharam juntos na criação de filme e livro, cada qual priorizado em sua área [Kubrick e Clarke na sua área cinematográfica e literária na literária] (RIBEIRETE, 2015, p. 11).

A história fala sobre a estranha relação da humanidade com um monólito negro, a sentinela do conto original. Inicialmente, o monólito é o responsável por despertar a inteligência nos humanos. Milhares de anos mais tarde, os humanos já dominam a tecnologia para construir estações espaciais e ir à lua, lugar onde encontram outro monólito que manda um estranho sinal para mais outro monólito que, desta vez, se encontra na órbita do planeta Júpiter. Uma missão é programada para enviar a nave Discovery para investigar o mistério. A tripulação é composta por cientistas em “hibernação” e dois astronautas que vão acordados, David Bowman e Frank Poole. Além desses, um computador da mais alta capacidade é responsável pelo controle da nave e é considerado parte da tripulação. Trata-se de HAL 9000, pertencente a uma linhagem de computadores, a série 9000, que nunca cometeram erros ou tiveram falhas. Durante a apresentação dos personagens, HAL parece ser o único com sentimentos. Os astronautas Frank e David não mostram reações emocionais nem mesmo quando David recebe felicitações de aniversário de sua família. HAL, entretanto, mesmo sem um rosto, revela, durante uma entrevista a uma rede de televisão, um entusiasmo na voz, perceptível até para o entrevistador.

O grande acontecimento do filme é quando, de forma aparentemente inexplicável, HAL começa a falhar. Inicialmente, ele aponta uma falha na antena de comunicação da nave que leva os astronautas a trocá-la. Quando a possível falha da antena não se concretiza, HAL demonstra embaraço na voz, como se estivesse envergonhado da falha. Frank e David resolvem conversar em particular, dentro de uma nave de manutenção, sobre o que fazer com HAL, e decidem por desligá-lo. Entretanto, o computador consegue fazer leitura labial da conversa e reage, matando Frank e toda a tripulação de cientistas que estava hibernando. O computador falha, entretanto, ao tentar matar David Bowman, que consegue desativar HAL, apesar das súplicas desesperadas da máquina.

Em várias entrevistas posteriores e também no livro *2010 – Uma Nova Odisseia*, também transformado em filme em 1984, Arthur C. Clarke explica que HAL 9000 foi orientado pelo diretor da missão, Dr. Heywood R. Floyd – papel de William Sylvester, em *2001*, e depois de Roy Scheider, em *2010* – a guardar segredo sobre a verdadeira natureza da missão. Tecnicamente, o computador deveria mentir, uma atitude tipicamente humana mas para a qual ele não havia sido programado. Inicialmente, isso resulta em um ódio incontrolado pelo comando da missão. Assim, a primeira reação do computador é acusar um defeito na antena de comunicação da espaçonave. Desse modo, ao trocá-la, os astronautas e HAL se isolam ainda que momentaneamente do controle da missão. A pane na programação resulta

em uma psicose, que leva o computador a tentar matar todos os humanos presentes. Fica claro aí o paralelo com *Frankenstein*, quando a criatura não é entendida pelo criador.

Em *Frankenstein*, o monstro também não entende a reação de repulsa do criador, que o abandona à própria sorte. Esse sentimento de rejeição vai aos poucos se transformando em uma louca obsessão por seu criador, levando-o a persegui-lo em intermináveis duelos verbais e físicos que culminam na morte do criador. HAL e David duelam verbalmente após a morte de Frank Poole. Quando o humano pede ao computador que abra a porta da Discovery, HAL se nega e explica que os humanos estão pondo a missão em perigo. Quando David argumenta que poderá entrar por uma porta auxiliar, HAL o lembra que o humano está sem capacete e, em tom de deboche, diz que a ação será muito difícil. David fica chamando por HAL repetidamente sem resposta. Até nesse breve momento, durante o silêncio do computador, David permanece quase desprovido de emoções, repetindo o nome do computador indefinidamente, como se ele, David, fosse uma máquina.

Ele, entretanto, vence o desafio em uma das cenas mais discutidas do filme, pois consegue sobreviver às condições inóspitas do espaço: vácuo, frio extremo e ausência de pressão, que faz o sangue se tornar efervescente. Kubrick declarou em entrevistas que consultou a NASA – Agência Espacial Norte Americana – sobre a cena e recebeu o aval dos cientistas especialistas na questão. Por quase 30 segundos, David salta da nave de manutenção para dentro da câmara de vácuo e consegue ativá-la antes que sua cabeça venha a explodir devido à falta de pressão.

Assim que recupera o capacete, o astronauta parte determinado para o local onde fica o possível “cérebro” de HAL. Desta vez é o computador que tenta argumentar com David e não obtém resposta. A argumentação do computador vira uma súplica desesperada, enquanto o humano vai desligando seus sistemas um a um. Aos poucos, é como se HAL fosse se infantilizando até finalmente “morrer”, ao cantar a música *Daisy Bell – Bicycle Built for Two* –, canção popular norte-americana escrita em 1892 por Harry Dacre. Em uma das soluções geniais do diretor Stanley Kubrick, a letra da música faz um misto de pedido de perdão e de declaração de amor de alguém alegadamente insano.

Diferente do que ocorre em *Frankenstein*, em *2001* o criador é quem mata a criatura, desligando-a de forma impiedosa, apesar das súplicas do computador. Para Ribeirete, o legado de HAL 9000 na cultura popular é notável.

A ideia de um ente fictício cuja coerência deve ser ligada ao universo da obra, e não a uma comparação com pessoas, é extremamente importante para se estudar HAL, uma personagem repleta de peculiaridades. Primeiramente, não se trata de uma personagem humana. Tampouco representa algum ente orgânico, e sim um computador. Apesar de sintético, no entanto, HAL 9000 também não é um robô

antropomórfico em sua constituição física, como outras personagens mecânicas famosas na literatura ou no cinema. Ao contrário do Homem de Lata (Mundo Mágico de Oz), C-3PO (saga Guerra nas Estrelas), ou mesmo Homem Bicentenário e RoboCop, não dispõe de um corpo minimamente similar ao humano, seja no romance, seja no longa-metragem 2001. Seu corpo, por assim dizer, é representado nos painéis de controle da nave Discovery One (RIBEIRETE, 2015, p. 27).

A origem do nome HAL vem de *Heuristically Programmed Algorithm*, ou computador de programação Heurístico-Algorítmica (CLARKE, 2013). Trata-se de uma máquina é capaz de interagir com os tripulantes por meio de uma voz humana, no filme interpretada por Douglas Rain. O computador demonstra habilidade para jogos de xadrez; reconhecimento de faces; leitura labial; apreciação artística; interpretação e demonstração de emoções, além de se definir como infalível, isto é, à prova de qualquer tipo de falha ou erro. A capacidade de não cometer erros é um dos mitos que se formaram em relação ao computador antes da era Windows.

#### 2.4 PROJETANDO NOSSAS ASPIRAÇÕES

Ribeirete (2015) afirma ainda que Hal pode ser interpretado como uma representação das aspirações de todo o campo da inteligência artificial. Segundo Mateas (2006), que também é um cientista da computação, em se tratando de uma máquina bastante avançada para a tecnologia da época, pode-se afirmar que a criação de Hal, enquanto um computador provido de inteligência artificial desenvolvida, não partiu de um referencial já estabelecido na sociedade. Pelo contrário, não existiam, como ainda não existem, computadores com capacidade de consciência ou mesmo com a inteligência comparável a HAL. Mateas (2016) afirma que o surgimento de HAL gerou um movimento da arte para a realidade, pois a personagem acabou impulsionando pesquisas na área de inteligência artificial. Assim como Disney, Kubrick também era um perfeccionista e, junto com Arthur C. Clarke, buscou informações com cientistas como Marvin Minsky, do MIT (Instituto de Tecnologia de Massachusetts), que foi consultor no roteiro do filme.

Percebe-se, em um longo diálogo do filme, que havia então o conceito, ou mito como já foi citado, de um computador incapaz de cometer erros. Esse elemento da narrativa é possivelmente derivado do fato de não haver muita familiaridade com o computador na época em que o filme foi feito e lançado. Vamos lembrar que o computador que levou o homem à lua, em 1969, ano seguinte ao lançamento do filme, era pouco melhor que as calculadoras de bolso que foram lançadas mais de uma década depois, nos anos 80, e milhões de vezes menos potente que um laptop simples nos dias de hoje. Segundo a reportagem de João Brunelli

Moreno, no site Tecnoblog, o primeiro grande computador mundialmente conhecido foi o ENIAC, montado em 1946 e ativado em julho de 1947, sendo que sua construção havia começado em 1943, ou seja, em plena Segunda Guerra Mundial.

Desenvolvido a pedido do exército dos EUA para seu laboratório de pesquisa balística, o ENIAC era um monstro de 30 toneladas de peso que ocupava uma área de 180 m<sup>2</sup> de área construída. Sua produção custou nada menos do que US\$ 500 mil na época, o que hoje representaria aproximadamente US\$ 6 milhões e a máquina contava com um hardware com 70 mil resistores e 18 mil válvulas de vácuo que em funcionamento consumiam vorazmente 200 mil watts de energia. Já seu “sistema operacional” eram cartões perfurados que eram operados por um time de funcionárias do exército – o que de quebra as classifica como as primeiras programadoras que se tem notícia. [...] Apesar de ter uma capacidade de operação menor do que qualquer calculadora de mão moderna, durante seus 10 anos de operação o ENIAC “realizou mais contas do que toda humanidade já havia feito em sua história”. No final de sua carreira, um concorrente com o dobro da capacidade custava o equivalente a US\$ 200 mil e tinha apenas 10% de seu tamanho (MORENO, 2016).

Moreno (2016) afirma que os computadores ainda ficaram exclusivamente nas mãos de empresas e órgãos governamentais até o final da década de 70, quando a computação doméstica começou a dar seus primeiros passos. Em 1968, a referência de computador para HAL 9000 ainda era ENIAC, e não se tratava de algo público, com o que o diretor e roteirista Stanley Kubrick ou o escritor Arthur C. Clarke, tivessem acesso fácil para se familiarizarem. A referência mais acessível ao imaginário era mesmo *Frankenstein* e sua criatura monstruosa.

Para Emir Labaki, por exemplo:

O filme estrutura-se em quatro grandes partes. A primeira, ‘The Dawn of Man’ é a mais breve delas. Durante pouco menos de 15 minutos, acompanha-se o cotidiano de um grupo de macacos. Pacificamente eles comem raízes e bebem água ao lado de outros animais. Um deles é atacado por uma pantera. Duas turmas de símios reúnem-se em margens opostas de um pequeno lago. Rosnam uns para os outros. Os recém-chegados partem para o ataque e assumem o controle sobre a região. A mais longa elipse da história do cinema transforma um osso que numa nave espacial. À moda de Eisenstein, resumem-se milhões de anos da evolução (LABAKI E KAGAN, 2000, p. 19).

Já para Kagan:

O homem macaco lança o osso para o alto, este voa pelos ares girando e se converte, dando um enorme salto na história, da cultura e da civilização, em um utensílio sutil e sofisticado de quatro milhões de anos mais tarde. Um instrumento que voa, cumprindo as tarefas que lhe foram designadas (KAGAN, 1972, p. 214).

Entende-se, então, que apesar de um computador como HAL ainda existir apenas no mundo da imaginação, que o seu conceito é baseado no mesmo questionamento da fé cega na ciência que permeia a história do monstro de Frankenstein.

## 2.5 DEPOIS DE FRANKENSTEIN E ANTES DE HAL

Em seu artigo “Fantasias tecnológicas: computadores como personagens no cinema”, Roberto Tietzmann observa que o conflito entre homens e máquinas começou nas telas no início da terceira década do cinema. Ele cita o seriado em quinze episódios *The Master Mystery* (Burton King, 1919), que chegou no Brasil com o nome de *O Homem de Aço*, em 1920. Essa série cinematográfica inaugura o confronto, em uma trama de conspiração que envolvia o ilusionista Houdini como um agente federal estadunidense combatendo crimes de uma gananciosa empresa (HARMON & GLUT, 1973, p. 94). O vilão da história era Q, o autômato, uma espécie de Frankenstein mecânico. No último episódio, Houdini desmascara Q, com uma bala capaz de perfurar sua blindagem, revelando então que o robô na verdade era um agente humano com uma armadura que ampliava suas capacidades físicas.

Os realizadores do seriado definiram sua aparência externa com um exterior semelhante a metal e rebites, evocando a impressão de solidez, força e mecanicidade de uma locomotiva. Apontamos também que havia um grande contraste entre os cartazes de divulgação do seriado e o que se via nas telas. As peças gráficas ilustradas invariavelmente mostravam Q com um corpo mais bem acabado do que a fantasia de autômato vestida por um ator cuja qualidade denunciava o baixo orçamento do filme (TIETZMANN, 2009, p. 4).

Quando a restrição na comunicação verbal é sutil, como no HAL 9000, de *2001*, o computador “fala” com gramática impecável, mas incapaz de lidar com simples emoções humanas, sinalizando a ausência de qualquer condescendência com a tripulação humana da nave, uma vez que seguirá seu curso programado para a espaçonave a qualquer custo. Esse desnível de enunciação de linguagem fomentou algumas características recorrentes dos computadores como personagens no cinema: ingenuidade, arrogância, crueldade com os humanos – quando antagonistas –, automatismo e inflexibilidade. Portanto, a superação de oponentes maquínicos sempre se dá ou por meio de um conflito físico em que a astúcia do humano supera a força bruta, ou por meio de um melodrama exaltando as virtudes humanas de amor e compaixão, como é expresso no dístico de *Metropolis* (Fritz Lang, 1926): “Não pode haver compreensão entre a mão e o cérebro a menos que o coração aja como mediador.” Se os computadores como personagens, como vilões, padecem de ambição desmesurada e soberba, aqueles que são protagonistas ou que têm a chance de uma redenção na trama não raro são representados como ingênuos ou pouco versados nos assuntos humanos. (Tietzmann, 2009).

Para esses roteiros, o que define aquilo que é ser humano afinal é a capacidade de mudar de opinião e aprender com os próprios erros, enquanto que as máquinas supostamente

inteligentes não o fazem. Seguem mais ou menos obsessivamente em uma direção. Podem falar, podem parecer visualmente humanos, mas falta a elas o discernimento e a capacidade de amadurecer. Na conclusão de *The Master Mystery*, Q não é capaz de adaptar seus planos, o que abre espaço para a vitória do protagonista humano por sua astúcia e agilidade. A conclusão também forma e informa nossas leituras e observações do conflito homem-máquina, uma vez que discute a relação de poder e controle presente entre o humano e o não-humano. Houdini vence também por contar com uma máquina que está sob o seu controle – a arma capaz de perfurar a armadura de Q – e por não estar subjugado à armadura, como o homem que a manipulava.

Em 1951, a produção *O Dia em que a Terra Parou*, do diretor Robert Wise, conta a história do que seria a primeira visita oficial de um extraterrestre ao nosso planeta, com direito a um pouso em Washington, capital dos Estados Unidos. O alienígena Klaatu vem com intenções pacíficas, mas é agredido por um tiro disparado por um soldado nervoso. Tão logo a agressão acontece, surge de dentro de seu disco voador o poderoso Gort, um robô grande de forma humana, cujos olhos soltam raios que destroem somente armas. Gort é um robô programado apenas para defender Klaatu e demonstra não saber diferenciar ou julgar. Apenas obedece aos comandos dados por seu mestre. No filme apenas um comando é feito, “klaatu barada nikto”, que não tem tradução, mas parece tirar o robô do “modo de montar guarda” para ajudar seu mestre.

Figura 3– Gort é o robô incumbido de proteger o alienígena Klaatu em *O Dia em que a Terra Parou*



Fonte: Twentieth Century Fox

Em 1965, o cineasta francês Jean Luc Godard lançou o clássico *Alphaville*, que levava ao cinema de ficção científica um pouco do subjetivismo da Nouvelle Vague. A película conta a história do agente secreto Lenny Caution (Eddie Constantine) e sua viagem à Alphaville, uma cidade alocada num futuro não muito distante, controlada por um computador intitulado Alpha 60. O agente precisa cumprir uma complexa missão: acabar com os planos do Dr. Von Braun, criador do Alpha 60, a fim de evitar uma guerra intergaláctica.

Figura 4– O computador Alpha 60 controla a cidade de Alphaville



Fonte: Athos Films

Nessa sociedade planejada, as palavras em circulação são controladas pela máquina. O horizonte existencial dos habitantes de Alphaville se encontra artificialmente limitado. No local, o agente Caution presencia toda a descrença das pessoas, bem como a falta de liberdade de expressão. E é nesse mesmo contexto que vai conhecer Natasha (Anna Karina), mulher por quem irá se apaixonar, mesmo diante de tanta turbulência.

Com diversas alegorias e uma estrutura semelhante às narrativas literárias *Admirável Mundo Novo*, de Aldous Huxley, e *1984*, de George Orwell, *Alphaville* é um filme que aborda sociologicamente o temor que o período posterior à Segunda Guerra Mundial trouxe, pois as novas tecnologias haviam reconfigurado o mundo que passava por constantes e frenéticas transformações.

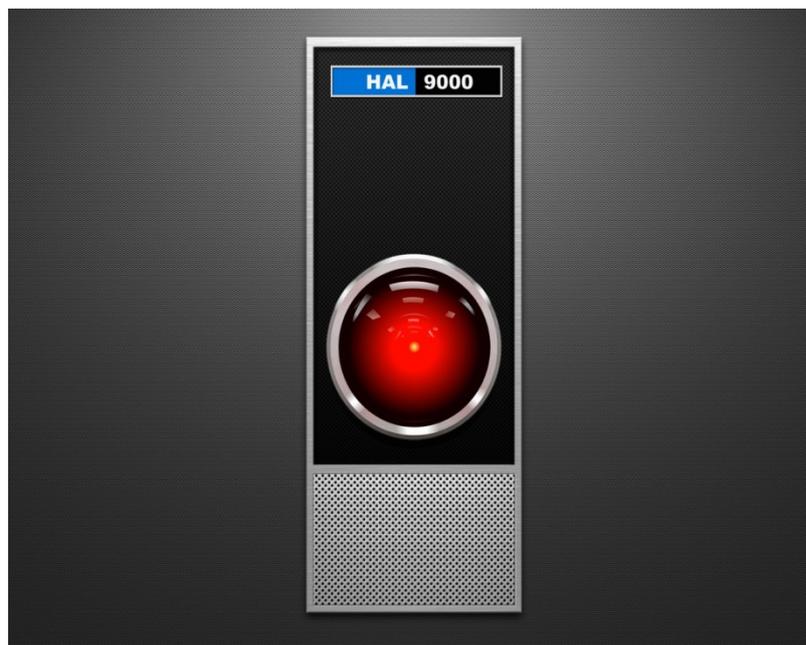
Para o crítico de cinema, Leonardo Campos, do *site Plano Crítico*, *Alphaville* é uma referência importante para compreensão de um dos momentos históricos mais conturbados do século XX: a urbanização, a evolução tecnológica e as novas configurações que emergiram na década de 1960.

A preocupação com a vida moderna, com o estado das coisas, com as relações interpessoais e com as marcas cada vez mais profundas do capitalismo, além do

autoritarismo das ditaduras, está presente, mesmo que iconograficamente, no filme. O que não é dito na narrativa é representado por elementos do espaço cênico. O computador Alpha 60 é representado de forma semelhante ao posterior Hal 9000, como uma bola que parece um olho(CAMPOS,2015).

Em 2001, HAL 9000 não tem pés ou mãos ou um corpo contra quem os outros protagonistas poderiam trocar socos e pontapés. A forma de HAL está devidamente misturada por toda a nave espacial Discovery, e percebemos sua onipresença por meio das câmeras com lentes vermelhas que estão espalhadas por toda a parte. “Kubrick opera com as tradições da linguagem cinematográfica ao utilizar os closes dos “olhos” de HAL como planos de ponto de vista que sugerem que a vantagem está sempre com a máquina que tudo vê” (Tietzmann, 2009,p.7), semelhante ao Alpha 60, que vigiava até os pensamentos das pessoas.

Figura 5 O computador Hal 9000 chega a lembrar os desktops do final do século XX e início do XXI



*Fonte: Metro-Goldwyn-Mayer (MGM)*

HAL também traz uma noção que provoca mais medo do que as agressões de Q ou os raios de Gort: a de que, ao confiar às máquinas a pilotagem e a própria responsabilidade pela condução e cumprimento de uma missão, os seres humanos podem estar colocando em risco a própria vida. HAL não mata os tripulantes por ser malvado, mas ele se torna o antagonista extremo dos astronautas justamente por ambicionar cumprir com a missão da maneira inflexível, como somente uma máquina seria capaz. Seguir o programa, como para Gort, era mais importante do que respeitar qualquer outra coisa. HAL definiu as expectativas a respeito de computadores de grande porte no cinema, sendo o personagem a responsável

pelo surgimento de várias obras de qualidade variada que apresentam sistemas de processamentos de dados que provocavam desgraças.

Como podemos perceber, os paralelos entre HAL e a criatura de Frankenstein são muitos, bem como as diferenças também se fazem presentes. O fato é que o legado desses seres criados pelo ser humano e que escapam ao controle do criador foram marcos do imaginário e continuam influenciando fortemente as narrativas contemporâneas.

A presença de HAL e do filme, 2001 – Uma Odisseia no espaço, foi sentida fortemente nas narrativas midiáticas durante a década de 1970. Década essa que, por sua vez, seria fundamental para o fator embrionário do que viria a ser a cultura da década de 80.

### 3 BEM-VINDOS À DÉCADA DE 1980

Em seu livro *Mundos Imaginários* (1998, p. 75), o visionário físico inglês naturalizado norte-americano, Freeman Dyson, afirma que a ficção científica, em determinado momento, é mais esclarecedora do que a ciência para compreender como a tecnologia é vista por pessoas situadas fora da elite tecnológica. Segundo o jornalista Eduardo Logullo, os anos de 1980 se configuram como um período específico da história que marca uma explosão cultural muito característica na moda, na música, na TV e no cinema.

[...] O período de 1º de janeiro de 80 a 31 de dezembro de 89 concentra fatos que redesenharam a história do século 20, além de ter proporcionado avanços tecnológicos que alteraram o comportamento das sociedades urbanas e as possibilidades de comunicação planetária [...] (LOGULLO, 2001).

A cultura da década de 1980 é fervilhante em significados e significantes. Faltavam apenas 20 anos para o tão sonhado futuro dos anos 2000. Estava próximo, mas ainda havia limites confortáveis para sonhar.

#### 3.1 A GUERRA FRIA E A CORRIDA ESPACIAL

Um dos elementos mais presentes e influentes na década de 1980 foi a Guerra Fria. O historiador Filipe Figueiredo, graduado pela USP, define a Guerra Fria como uma disputa ideológica e geopolítica entre Estados Unidos da América e seus aliados e a União Soviética e seus partidários. Um dos componentes da política externa dos Estados Unidos durante a Guerra Fria era interromper o avanço do comunismo, um receio de um efeito dominó. Se um país se torna comunista, outros países da região poderiam ser influenciados pelo seu vizinho. (Figueiredo, 2016). O Atlas da História Universal do The Times define a Guerra Fria como o equilíbrio armado entre Estados Unidos e União Soviética que se desenhou nos anos posteriores à Segunda Guerra Mundial. Um período em que uma linha imaginária dividiu o planeta.

Os Estados Unidos converteram-se no protetor dos países ocidentais, e a União Soviética fez o mesmo com aqueles estados que liberou do nazismo e sobre os quais estendeu sua tutela. Ambos envolvidos numa corrida armamentista sem precedentes, se ameaçaram em mais de uma ocasião com a destruição atômica. Entretanto, os conflitos localizados estiveram presentes nesse período. Foram anos complexos em que o equilíbrio atômico, paradoxalmente, se converteu no único freio para evitar uma convulsão mundial (THE TIMES, 1995, p. 276).

A relação entre Guerra Fria e o imaginário popular e produziu inúmeras obras marcantes, entre elas podemos citar a franquias do agente secreto 007, ou James Bond, que

rendeu 14 livros oficiais do escritor Yan Fleming e mais 24 filmes também considerados oficiais, além de dezenas de derivados. Até Alfred Hitchcock entrou no clima da guerra em *Topázio*, de 1969, que traz uma trama política sobre espionagem e mísseis soviéticos escondidos em Cuba durante a Guerra Fria.

Um dos elementos mais marcantes da Guerra Fria foi a corrida espacial entre os Estados Unidos e a União Soviética iniciada em 1957 com o lançamento do satélite Sputnik e culminando com o advento dos ônibus espaciais nas décadas de 1980.

Esteticamente, os ônibus espaciais se libertavam do conceito de foguetes e se aproximavam do conceito de espaçonave que residia no imaginário dos fãs de ficção científica. De fato, o primeiro ônibus espacial foi construído em 1975 e recebeu o nome de Enterprise em referência e reverência à famosa espaçonave da série de TV Jornada nas Estrelas, ou Star Trek, da década de 60. O Enterprise nunca chegou ao espaço, servindo apenas para testar a capacidade de voo do projeto, mas em 1981 o ônibus espacial Columbia fez seu primeiro voo espacial e se tornou extremamente popular nos anos seguintes. Curiosamente, o Columbia sobreviveu 27 missões antes de se desintegrar em 2003, matando sete astronautas que estavam a bordo. Na época, o acidente fez com que o então presidente George W. Bush anunciasse a “aposentadoria” de toda a frota de ônibus espaciais da NASA em 2010, com o intuito de que essas naves fossem substituídas pelas futuras inovações dos programas Orion e Constellation, posteriormente cancelado pelo presidente Obama.

No artigo Teoria das Relações Internacionais no Pós-Guerra-Fria, Mônica Herz (1997), afirma que nos anos de 1970, os autores da escola inglesa buscaram estabelecer uma distinção entre sistema internacional e sociedade internacional. Pressupunha-se a presença de normas compartilhadas, baseadas na existência de uma cultura internacional. No caso de outras perspectivas, como as dos pós-modernistas, feministas ou construtivistas, o interesse pelos fatores subjetivos, como cultura e identidade, foi permanente durante toda a década de 1980.

Contudo, as críticas à ausência de uma base empírica coerente e a influência das teorias neo-realistas durante os anos 80, particularmente o trabalho de Kenneth Waltz (1979), resultaram em uma marginalização da dimensão cultural das relações internacionais. A maior parte dos trabalhos sobre o funcionamento do sistema internacional negligenciou o tema da cultura (HERZ, 1997).

Outra expressão muito usada para definir esse período: a existência da Paz Armada. As duas superpotências mundiais envolveram-se em uma corrida armamentista, espalhando exércitos e armamentos em seus territórios e nos países aliados. Enquanto

houvesse um equilíbrio bélico entre os Estados Unidos e a União Soviética, a paz estaria garantida, pois haveria o medo de um possível ataque nuclear.

### 3.2 ANTECEDENTES DA ERA REAGAN

Bem antes dos anos de 1980 e a chamada Era Reagan, a Guerra Fria já assombrava o mundo com a possibilidade de uma Terceira Guerra Mundial que envolveria armas nucleares. Tal conflito é retratado em diversas mídias e está também presente em diversas obras cinematográficas significativas.

Em *O Planeta dos Macacos* (1968), baseado no livro de Pierre Boulle, quatro astronautas fazem uma missão de 18 meses em uma nave espacial que viaja à velocidade da luz. O objetivo é mostrar que é possível viajar no tempo dessa forma. Colocados em animação suspensa, recurso usado regularmente em várias mídias da ficção científica que consiste em provocar um efeito semelhante à hibernação de alguns animais como os ursos, os astronautas despertam para descobrir que a única mulher do grupo havia morrido por uma falha em seu equipamento. Em seguida, pousam em um planeta aparentemente desconhecido e descobrem que este é habitado por macacos inteligentes que falam como humanos. Ao mesmo tempo, há humanos nesse planeta que se comportam como macacos, inclusive não parecem ter o dom da fala.

O filme tem como personagem principal, o Comandante George Taylor interpretado por Charlton Heston, acaba sendo o único humano sobrevivente e conhecendo de perto a sociedade dos macacos. Uma referência sutil à Guerra Fria está numa piada que Taylor faz quando é julgado pelos macacos. Durante o julgamento, a acusação afirma que Taylor não é capaz de pensar e, para provar, o interroga sobre as leis vigentes na cultura dos macacos. “Diga-nos por que todos os macacos foram criados iguais?”. Taylor imediatamente responde: “Parece que alguns são mais iguais que os outros”, uma citação direta ao livro *A Revolução dos Bichos* (*Animal Farm*) de George Orwell, publicado em 1945, que satiriza a União Soviética e sua revolução comunista, mais precisamente ao Stalinismo (o autor era um ativista do socialismo). No livro, após uma revolução, animais derrotam os humanos e tomam o controle de uma fazenda e começam a criar leis para que os animais não se comportem como humanos, como por exemplo, andar em duas pernas e usar roupas. Os porcos que estão no domínio, entretanto, começam a desobedecer às leis e, quando questionados sobre a lei máxima em que todos são iguais, eles respondem que, alguns são mais iguais que os outros.

No final do filme, Taylor descobre que está na verdade na Terra, três mil anos no futuro, e que a humanidade sucumbiu a um provável desastre nuclear. A evidência de uma guerra atômica fica mais evidente nos filmes posteriores da franquia.

O Planeta dos Macacos é apenas um exemplo significativo. Vários outros filmes importantes usavam o perigo da Guerra Atômica antes da era Reagan. Em *Dr. Fantástico*, de 1964, um general americano fanático deixa o mundo às raias da catástrofe nuclear ameaçando um ataque à Rússia em circunstâncias absolutamente insanas. Em *A Máquina do Tempo*, de 1960, temos um viajante temporal que percorre detalhadamente todo o século XX, sempre no mesmo ponto geográfico, uma rua de Londres. Em determinado ponto do tempo, George, o viajante do tempo, encontra a cidade em alerta com sirenes que anunciam um iminente ataque nuclear que seria responsável pela divisão da raça humana em duas subespécies distintas, os elois, seres delicados que vivem na superfície e os morlocks que vivem no subterrâneo desde a era atômica. O filme é fiel ao livro de 1895 e que também já previa um cataclismo planetário causado por uma arma de destruição em massa inventada pelo homem.

O clichê do perigo nuclear era tanto que até Ed Wood Jr. usou a possibilidade como argumento da história de seu filme *Plano 9 do Espaço Sideral* (*Plan 9 from Outer Space*, 1959), que posteriormente seria “aclamado” pelos autores Harry e Michael Medved seu livro *The Golden Turkey Awards* como o pior filme e pior diretor de todos os tempos. Na trama, alienígenas vêm ao planeta Terra executar o chamado Plano 9, que consiste em destruir a humanidade com a ajuda de zumbis. O motivo é que após descobrir a bomba nuclear, era questão de tempo até os seres humanos descobrirem um elemento chamado Solaranite, que poderia causar uma reação em cadeia que explodiria o sol e tudo o que seus raios tocam, consequentemente, todo o universo conhecido.

Na televisão é lançada em 1979 a série *Buck Rogers no Século XXV*, produzida por Glen A. Larson e inspirada no sucesso de *Star Wars* no cinema. O personagem foi criado em 1928 como protagonista de duas novelas de Philip Francis Nowlan publicadas na revista *Amazing Stories*. Posteriormente Buck Rogers protagonizou séries nos quadrinhos e no cinema. Após o sucesso de um episódio piloto lançado inicialmente nos cinemas, Buck Rogers ganhou uma série de televisão que durou duas temporadas. A história mostrava um astronauta, o Capitão Willian ‘Buck’ Rogers que participa de uma missão espacial na espaçonave *Ranger 3*. Um defeito no sistema de suporte de vida faz com que o astronauta fique congelado em uma espécie de processo de hibernação por 504 anos. Ao retornar a Terra, os humanos estão adaptados a um período de inocência após uma guerra nuclear teria ocorrido em 22 de novembro de 1987. É interessante notar que na série há um robô chamado

Twick, interpretado pelo anão Félix Silla e dublado por Mel Blanc. Ele carrega no pescoço um computador chamado Dr. Theopolis, dublado por Eric Server, que tentavam imitar a dinâmica de alívio cômico dos robôs R2-D2 e C3-PO de Star Wars.

Na revista Cinemin, número 9, publicada em abril de 1984, o jornalista A. C. Gomes de Mattos organizou um complemento de alguns filmes que já trataram da destruição da humanidade por armas nucleares, como complemento da reportagem do jornalista Benjamin Albagli Neto sobre o filme *O Dia Seguinte* (*The Day After*, 1983). Além dos já citados, *O Planeta dos Macacos* e *Doutor Fantástico*, há mais nove produções citadas entre 1951 e 1977, entre elas três adaptações do livro *Eu sou a lenda*, de Richard Matheson, sendo uma produção italiana.

O livro, como os filmes, centra a narrativa no personagem Robert Neville (última versão foi feita em 2007 protagonizada por Will Smith também usou o mesmo nome do protagonista) que se torna aparentemente o último sobrevivente humano no planeta. Todos que não morreram se tornaram vampiros. Assim, inverte-se o papel em que é um humano, Neville, que sai à luz do dia para caçar vampiros que o têm como o monstro, ou no caso, a lenda.

Apesar de o livro não se referir claramente a uma guerra nuclear, a história aborda o vampirismo como uma doença causada por uma bactéria Richard Matheson consegue tocar em um assunto que é comum nas histórias atuais: como o homem causa a própria destruição por meio da degradação da natureza. Em determinado momento, durante um flashback de Neville, ele dá a entender que a bactéria responsável pela doença pode ter começado depois de uma guerra. É uma passagem bem rápida no livro, e os detalhes da guerra não são fornecidos (o livro foi escrito em 1954, mas a história se passa em 1976), mas é interessante notar como já havia essa preocupação ambiental por parte do autor.

### 3.3 RONALD REAGAN: UM COWBOY ASSUME A PRESIDÊNCIA DOS EUA

Uma característica que marcou os anos 80 foi a renovação da Guerra Fria entre Estados Unidos e a União Soviética, antes da derrocada soviética que levaria ao seu fim. Não eram raras as previsões de uma guerra nuclear entre as duas superpotências. Várias histórias, contadas nas mais diversas mídias, abordavam o assunto. Na televisão americana, por exemplo, ficou célebre a produção *The Day After*, 1983, dirigido por Nicholas Meyer e que passou no Brasil e em vários países nos cinemas com o título de *O Dia Seguinte*. A produção,

uma das mais caras feitas para a TV na época, mostra as consequências de um ataque nuclear sofrido pelos Estados Unidos.

Figura 6– O terror nuclear em O Dia Seguinte



*Fonte: ABC Circle Films*

A narrativa mostra personagens individuais, mas se concentra na trajetória das emoções coletivas narrando em suspense crescente como a mídia da época, jornais, rádios e canais de televisão, que vão sendo acompanhados pelos diversos personagens, mostram o agravamento do conflito entre Estados Unidos e União Soviética até culminar em olhares perplexos assistindo a diversos mísseis serem lançados de território americano. As pessoas se perguntam quanto tempo demoraria para que os mísseis soviéticos chegassem. A partir daí há uma sucessão de cenas de desespero coletivo em busca de estoque de comida, engarrafamentos monstruosos, pânico e choro. É como se estivéssemos em um pesadelo sem fim de desespero humano. Finalmente chegam os mísseis soviéticos e, com bons efeitos especiais para a época e utilização de imagens de arquivos, temos uma catarse de explosões e desintegrações. Acompanhamos o sofrimento torturante das vítimas até que chega, enfim, o tal dia seguinte, em que a montagem nos proporciona mais horrores mostrando corpos, escombros, queimaduras, dilacerações, necrotérios lotados, dor e desespero.

Na reportagem já citada da revista Cinemin, Benjamin Albagli Neto, afirma que o filme atingiu 106 milhões de expectadores nas tevês americanas, além de ser lançado nos cinemas de vários países. Além disso, cópias piratas de O Dia Seguinte (era a época dos

videocassetes) foram usadas para iniciar debates em associações de direitos civis e em organizações pacifistas nos Estados Unidos.

Talvez esse tenha sido o filme que mais discussões concretas desencadeou, em toda história do cinema. E todos sabem, como o próprio filme se encarregou de informar ao final da projeção, que a realidade seria muito mais negra. Como já foi dito, talvez nem mesmo houvesse dia seguinte (NETO, 1983, p. 17).

Neto (1983) nos conta que a novidade de *O Dia Seguinte* é tentar situar a ação numa realidade concreta, mesmo que suavizando os resultados da explosão atômica e que mesmo os atores que atuaram como extras no filme, a maioria moradores da cidade de Lawrence, no estado do Kansas, se disseram inevitavelmente marcados pela visão do filme.

Na música podemos destacar a música *Eva*, do italiano Umberto Tozzi, de 1982, que foi lançada em vários idiomas pelo mundo, inclusive foi um grande sucesso no Brasil em 1983, gravado pela banda Rádio Táxi. A música falava sobre dois sobreviventes de um apocalipse nuclear que se tornariam os novos Adão e Eva, encarregados de recomeçar a humanidade. Curiosamente, o clipe da banda Rádio Táxi exibido no Brasil inicialmente no programa *Fantástico* do Rede Globo utilizava cenas do filme *O Dia Seguinte*.

Na célebre *História em Quadrinhos*, *Batman – O Cavaleiro das Trevas*, escrita e desenhada por Frank Miller em 1986, mostra o lendário super-herói já em idade avançada e aposentado. Entretanto, a iminência de um conflito nuclear entre Estados Unidos e União Soviética acaba gerando caos urbano em função de gangues de rua e vilões oportunistas que se aproveitam do pânico da população. Batman então resolve voltar a ativa, mas acaba entrando em confronto com Superman que agora responde diretamente ao governo dos Estados Unidos. Ronald Reagan é mostrado abertamente como uma caricatura de si mesmo: um presidente infantilizado, sempre vestido de cowboy em seus discursos na televisão. Reagan parece levar tudo como uma grande brincadeira e na hora em que o primeiro míssil soviético é lançado em direção aos Estados Unidos, Reagan simplesmente informa ao público já vestido com roupa de proteção contra radiação: “Temos boas notícias e más notícias. As boas notícias é que a União Soviética retirou suas tropas da região de Corto Maltese... E as más notícias são que, bom, parece que aqueles soviéticos são maus perdedores, sim, eles são...” (fonte/data/página). Cabe ao Superman se virar para deter o míssil nuclear, por pouco não morrendo durante o processo.

Já *Watchmen* foi escrita pelo inglês Allan Moore e ilustrada pelo também britânico Dave Gibbons e lançada entre 1986 e 1987. A história mostra uma realidade alternativa do universo da DC, empresa responsável pelo lançamento de heróis como Superman, Mulher Maravilha, Lanterna Verde, The Flash e Batman. Nele há apenas um

super-herói com algo que pode ser considerado superpoderes na Terra, o cientista nuclear, Jonathan Osterman, filho de um relojoeiro que, após ser desintegrado em uma experiência, consegue aos poucos se recompor e voltar à vida, só que com poderes praticamente ilimitados de manipular a matéria e enxergar seu próprio futuro e passado. Rebatizado de Dr. Manhattan, uma homenagem ao projeto que criou as primeiras bombas atômicas, Osterman passa a ser um elemento chave dos Estados Unidos durante a Guerra Fria. Ele, entretanto, mesmo com todos os seus poderes, se confessa incapaz de salvar a humanidade em caso de uma guerra nuclear entre Estados Unidos e União Soviética.

Na dissertação de mestrado *Representações da Guerra Fria nas Histórias em Quadrinhos Batman – O Cavaleiro Das Trevas - e Watchmen (1979-1987)*, o historiador Carlos André Krakhecke (2009) analisa o perigo da guerra nuclear que teve um alerta no movimento pacifista, encabeçado por Edward Palmer Thompson, principalmente no célebre texto *Notas sobre o Exterminismo, o Estágio Final da Civilização* (THOMPSON, 1985), que durante a década de 1980 produziu diversos textos panfletários contra as políticas adotadas na época em relação à Guerra Fria.

Em defesa do desarmamento nuclear, Thompson publicou durante este período, diversos textos panfletários contra a corrida armamentista, sobre a incapacidade da ONU em fazer valer os acordos de redução de arsenal nuclear propostos pelos acordos do Strategic Arms Limitation Talks<sup>40</sup> (SALT), com o SALT I e, principalmente, SALT II. Mesmo sendo um autor notadamente de esquerda, sua crítica feroz possui como alvo tanto os Estados Unidos como quanto a União Soviética (KRAKHECKE, 2009, p. 70).

Krakhecke (2009) afirma que os textos de Thompson influenciaram diversas mídias. Para Thompson, o exterminismo é a consequência de políticas voltadas para a preparação da confrontação, acumulando recursos, tecnologias e armas de destruição em massa, dentro de duas sociedades antagônicas, no caso, Estados Unidos e União Soviética. Thompson tenta alertar que o adiamento do confronto levaria a um momento em que o poderio bélico de alta tecnologia seria tão grande que se chegasse a ser utilizado poderia causar não apenas a morte de milhões, como também a debilitação da capacidade do planeta Terra de abrigar a vida humana. Essas previsões não são exclusivas de Thompson, que, a partir desta constatação, irá atacar as políticas da OTAN e o perigoso posicionamento da Europa, possível palco de uma nova guerra com a alta concentração de artefatos nucleares instalados em seu território.

Nesse sentido, dado o clima de incertezas que então se vivia acerca das relações entre as superpotências, as HQs *Batman – O Cavaleiro das Trevas* e *Watchmen* se refeririam a este momento não apenas a partir dos fatos que se sucederam, uma vez que a temida guerra

nunca se concretizou, mas especialmente a partir daquilo que muitos temiam ser a pior consequência da Guerra Fria: o confronto direto entre EUA e URSS. Tal confronto, como vimos, era um medo constante na vida das pessoas e, dessa forma, as HQs de Alan Moore e Frank Miller possuem algumas características em comum nas formas de representar o que na época parecia ser uma provável guerra, que iniciaria com uma guerra limitada, com possível utilização de artefatos atômicos, e se encaminharia para uma guerra total a nível global.

Figura 7 – Batman derrota o Superman na HQ O Cavaleiro das Trevas



*Fonte: DC Comics*

Segundo Krachecke (2009), quando o Superman é derrotado por Batman, o simbolismo é claro ao dizer que a Doutrina Reagan é que está derrotada, pois seus fundamentos, baseados na confrontação, largamente representados ao longo de toda a HQ, acarretaram em Batman – O Cavaleiro das Trevas em uma guerra que termina com um confronto atômico entre as potências. Para Krachecke (2009), no fim, não há vencedores, tal como previam diversos intelectuais pacifistas.

Enfim, podemos observar que Batman – O Cavaleiro das Trevas e Watchmen representam diversas questões da Guerra Fria em suas páginas. Estas representações mostram um olhar crítico à confrontação entre Estados Unidos e União Soviética, estando diversas vezes em sintonia com outras formas de pensar o período sob um viés mais crítico, como, por exemplo, o dos autores pacifistas. Nesse sentido, as HQs confrontam o discurso oficial difundido pela Doutrina Reagan de que o acirramento das relações levaria os Estados Unidos a vencer a Guerra Fria pelo enfraquecimento militar da URSS (KRAKHECKE, 2009, p. 132).

Segundo o historiador Antonio Gasparetto Junior (2011), a Doutrina Reagan foi uma estratégia orquestrada e administrada pelo próprio presidente, na qual os Estados Unidos contribuíam com guerrilheiros e movimentos de resistência que se posicionavam contra governos soviéticos e comunistas em países da Ásia, África e América Latina. Todas as ações eram desenvolvidas de forma secreta, mas o empenho era muito grande para que se pudesse

reduzir a influência ideológica e governamental de soviéticos nas regiões onde investiam nos grupos de oposição.

Ao mesmo tempo, a Doutrina Reagan buscava a abertura de portas para o capitalismo e para a introdução do que até hoje os Estados Unidos utilizam como argumento, a promoção da democracia liberal.

### 3.3 OS YUPPIES

Yuppie é uma derivação da sigla "YUP", expressão inglesa que significa "Young Urban Professional" (jovem profissional urbano). O termo usado para referir-se a profissionais entre os 20 e os 40 anos de idade que estão caminhando da classe média para a classe alta. São aqueles jovens que acabaram de se formar na universidade e estão iniciando a carreira profissional e seguem as últimas tendências da moda. Os Yuppies eram homens geralmente solteiros, adeptos dos ternos e gravatas, que tinham um bom emprego e um futuro bastante promissor.

Parte do crédito pelo surgimento da cultura yuppie se deve a chamada Era Reagan nos EUA. Afinal, foi o desenvolvimento econômico e das políticas de privatizações e incentivo ao consumismo se refletiram nas plataformas midiáticas. O cinema não ficou de fora. Vários filmes de Hollywood propagaram a onda Yuppie. No artigo Cinema, multiculturalismo e dominação econômica, Ronaldo Rosas Reis afirma que com a sistemática diminuição dos gastos do governo, diminuição da carga de impostos e progressiva transferência do poder do Estado para a população por meio de privatizações, gerou-se uma mudança significativa das sociedades ocidentais e da mentalidade de seus cidadãos, o que em conjunto com o boom de crescimento econômico gerado por tais políticas, resultou em uma nova mentalidade focada no indivíduo e na satisfação dos anseios deste.

Embalados pelo ciclo de riqueza financeira promovido pelas reformas da administração Reagan, o tipo yuppie tornou-se o principal referente da imagem do consumismo hollywoodiano. Filmes como "9 ½ semanas de amor", de Adrian Line (1986, "Nine ½ weeks". EUA. Metro Goldwin Meyer), "Wall Street – Poder e Cobiça", de Oliver Stone (1987. "Wall Street". EUA. 20th Century Fox), "Uma secretária de futuro", de Mike Nichols (1988. "Working girl". EUA: 20th Century Fox), dentre muitos outros, traziam uma galeria de personagens excêntricos a partir de tipos urbanos encontrados entre jovens executivos do mercado de ações (Reis, 2005).

Para o jornalista Educardo Logulo, o zigzague estético dos anos 80, a partir do estilo que se convencionou chamar de Geração X, termo criado por Robert Capa, em 1950 e

que costuma ser utilizado para rotular as pessoas nascidas após a Segunda Guerra Mundial. Essa geração inclui aqueles que nasceram no início de 1960 até o final dos anos 70. Por vezes são incluídos também os nascidos até 1982. Essa moda dos anos 80 influencia muito a cultura contemporânea. Não raro encontra-se festas e tributos a artistas como Fred Mercury, ídolo dos anos 80 e que morreu devido a complicações ocasionadas pelo vírus da Aids. A chamada Festa Ploc em que músicas e roupas típicas da década de 1980 são celebrados não apenas por pessoas que nasceram ou viveram nessa época, mas por adolescentes que nasceram bem depois. O fato é que o período de 1º de janeiro de 1980 a 31 de dezembro de 1989 concentra fatos que redesenharam a história do Século XX, além de ter proporcionado avanços tecnológicos que alteraram o comportamento das sociedades urbanas e as possibilidades de comunicação planetária.

Os anos 80 celebraram, antes de tudo, o excesso, a superficialidade, a aparência e os bens materiais. Ganhar dinheiro, a atividade mais desfrutável da vida. Conhecer Nova York como a palma da mão, comer sushis no almoço, assinar cheques com Mont Blanc. Competição, sucesso, auto-referência, esperteza, especialização profissional, aceitação de modismos, consumismo compulsivo, disputas, ganâncias. Foram muitos os mandamentos da era que forjou yuppies e workaholics (LOGULLO, 2001).

Em fins da década de 1980, o crescimento econômico da Era Reagan chega ao fim em função da quebra da bolsa de Nova Iorque na chamada Segunda-Feira Negra (Black Monday) em 19 de outubro de 1987 causando uma das maiores crises econômicas da história. Foi o ponto final da Era dos Yuppies.

### 3.4 STAR WARS E SUA INFLUÊNCIA NOS ANOS DE 1980

Lançado em 25 de maio de 1977, o filme Star Wars, lançado em 1978 no Brasil como Guerra nas Estrelas, do diretor George Lucas, causou uma revolução cultural. Para o crítico americano Ricard Corliss em um artigo na Time Magazine, A Conversation with George Lucas, a história do cinema pode ser dividida em duas eras: antes e depois de Star Wars. Na época em que a produção da 20th Century Fox foi lançada, o cenário do mercado cinematográfico mundial era bem diferente dos dias atuais. Os grandes sucessos do cinema eram filmes voltados para o mercado adulto como O Poderoso Chefão, Aeroporto, O Exorcista ou Tubarão. Marcado para estrear no natal de 1976, Star Wars teve vários problemas em sua produção em função do caráter inovador de seus efeitos visuais e acabou adiado para o verão do ano seguinte, uma época considerada de fraca bilheteria. Entretanto, o filme estreou exatamente às vésperas do verão estadunidense e conseqüentemente pegando as

férias escolares. O resultado é que o filme bateu todos os recordes de bilheteria da história do cinema na época. De acordo com o site Box Office Mojo, com os ajustes relativos à inflação do dólar americano, Star Wars fica apenas atrás de E o Vento Levou como a maior bilheteria de todos os tempos.

O fato de Star Wars ser uma ficção científica é tido como uma decisão pragmática de George Lucas. Em entrevista publicada na Revista Cinemin Fantastic, 1991, o diretor, afirma que da mesma forma que fez seu filme anterior, Loucuras de Verão (American Graffiti, 1973) voltado para pessoas na faixa dos 17 a 18 anos, Star Wars visava o público na faixa dos 14 anos. “Hoje em dia não existe uma ilha misteriosa, uma cidade perdida, mas o espaço ainda é um grande mistério e é para lá que nós fomos”. Na tese de doutorado A Cultura da Convergência e os Fãs de Star Wars: um estudo sobre o Conselho Jedi RS (2010), Stefanie Carlan da Silveira (2010), afirma que

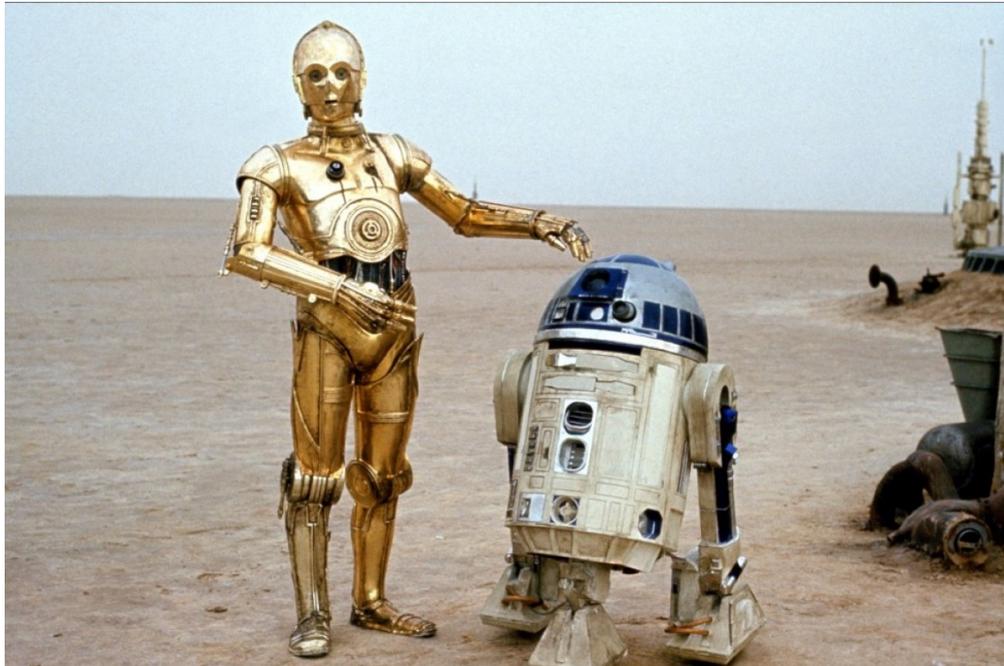
A inspiração para criar Star Wars veio da bagagem que Lucas já possuía com suas leituras de J. J. R. Tolkien e Edgar Rice Burroughs, e sua infância assistindo Flash Gordon e os filmes de samurais de Akira Kurosawa, mas, aliado a isso, o cineasta precisava de elementos que conquistassem o público e buscou-os em Joseph Campbell e seus estudos sobre os mitos e arquétipos que envolvem todas as grandes histórias da humanidade. Segundo Moyers<sup>48</sup>, Lucas e Campbell se tornaram amigos quando o cineasta, agradecido pelo trabalho de Campbell, convidou-o a assistirem juntos à trilogia Star Wars. Campbell ficou maravilhado com os “antigos temas e motivos da mitologia a se desdobrarem na ampla tela, em poderosas imagens contemporâneas” (SILVEIRA, 2010, p. 102).

Silveira (2010) ainda afirma que intenção do cineasta era fazer com que as pessoas pudessem conhecer a si mesmas por meio de mitos ancestrais sobre a condição humana. Desse modo, Lucas conseguiu incluir no seu trabalho os elementos psicológicos que, para ele, seriam fundamentais para conquistar uma grande audiência.

Baseado em intensa pesquisa, principalmente no trabalho de Joseph Campbell, Star Wars buscava, a exemplo de J. R. R. Tolkien, uma mitologia para a era moderna. O herói Luke Skywalker se vestia de branco, enquanto o vilão, Darth Vader, de preto. O bem e o mal eram claramente definidos e simplificados tanto na estética quanto na narrativa. Assim, o império galáctico tinha como símbolo uma engrenagem semelhante à cena clássica de Tempos Modernos de Charles Chaplin (1936) em que o personagem principal é engolido pelas engrenagens de sua empresa, retirando-lhe a razão e a sanidade. Os soldados do Império pareciam robôs desprovidos de expressão e os oficiais usavam o mesmo uniforme ostentado pelos oficiais nazistas durante a Segunda Guerra Mundial enquanto os heróis eram os rebeldes, cujo símbolo era uma fênix, representando a esperança. Assim, Star Wars rompe com o pessimismo e o realismo dos anos de 1970, com a Guerra do Vietnã e o caso Watergate,

que resultou na renúncia do presidente Nixon, para levar o público a uma fantasia infantil e simplificada.

Figura 8 – Os robôs R2-D2 e C3-P0 ganharam a simpatia do público em 1977



*Fonte: Twentieth Century Fox*

Star Wars também trazia dois personagens que eram robôs. R2-D2 e C3-PO. O primeiro era interpretado por um anão, Kenny Baker, e era uma espécie computador ambulante, pois só se comunicava por sinais eletrônicos. Segundo o sonoplasta Ben Burtt, a voz de R2-D2 era uma mescla de sons diversos que tentavam imitar os sons emitidos por uma criança. O segundo era C3-P0, um androide, ou seja, um robô que tenta emular a forma humana. Inspirado no visual de Maria, o robô do filme *Metropolis*, tratava-se de um mordomo ou droide de protocolo, usado para lidar com eventos sociais, capaz de falar milhões de línguas de forma fluente. A dinâmica da interação entre os dois autômatos serviam de alívio cômico. Segundo depoimento do próprio George Lucas no documentário *O Império dos Sonhos* (2004), R2-D2 e C3-P0 foram inspirados nos personagens Tahei e Matashichi do filme *A Fortaleza Escondida* (*Kakushi toride no san akunin*, 1960) de Akira Kurosawa e em célebres duplas de comediantes como Stan Laurel e Oliver Hardy, conhecidos no Brasil como O Gordo e o Magro.

Com o sucesso alcançado, Star Wars gerou mais duas continuações nos anos de 1980. *O Império Contra-Ataca* (*The Empire Strikes Back*, 1980) e *O Retorno de Jedi* (*The Return of the Jedi*, 1983). Esse impacto cultural cinematográfico influenciou músicas, roupas,

comportamentos, jogos e todo um leque de elementos que impactaram a cultura dos anos 80, trazendo a ficção científica para um patamar midiático.

Star Wars chegou a mostrar sua influência até na política dos anos de 1980. Por algumas vezes, Ronald Reagan se referia a União Soviética e aos países comunistas como “O Império do Mal” em referência ao império galáctico de Darth Vader e usou o termo “Star Wars” para apelidar o projeto Strategic Defense Initiative (SDI), um suposto sistema de defesa que usaria satélites artificiais para destruir os mísseis nucleares soviéticos antes que esses chegassem aos seus alvos nos Estados Unidos. O fato é que Reagan usava constantemente maniqueísmo em seus discursos.

George Lucas por sua vez, entrou formalmente com um processo contra o presidente para que o nome não fosse usado. Mesmo que não agradasse George Lucas, o maniqueísmo de Star Wars teve uma forte influência nos anos 80, tanto para o bem, quanto para o mal.

### 3.5 TECNOLOGIA E A MÚSICA

Sob a influência infanto-juvenil de Star Wars e da corrida espacial, em contraste com o risco de uma guerra nuclear, os anos de 1980 ainda presenciaram a entrada dos primeiros computadores pessoais nos lares americanos com preços acessíveis à classe média.

Na música, o som conceitual do grupo alemão Kraftwerk, surgido nos anos 70, tomou força nos anos de 1980 falando de robôs e computadores de maneira conceitual. O grupo norte-americano Devo criou letras cheias de ironia sobre a tecnologia, pregou a “devolução”, ou seja, o declínio da raça humana. Até no Brasil, em menor intensidade, tivemos Choveu no Meu Chip, da banda Eletrodomésticos, e Professor Digital, da banda Agentss.

A Music Television (MTV) nasceu em agosto de 1981, como uma parceria da Warner Bros. com a American Express. O objetivo era passar 24 horas no ar com programação estritamente musical visando o público juvenil. O primeiro videoclipe exibido pelo canal foi Video Killed the Radio Star, dos Buggles.

No artigo “Quem não se Comunica, se Estrumbica”: algumas considerações sobre o rock nacional dos anos de 1980 e a TV brasileira, Paulo Gustavo da Encarnação, afirma que depois de quase três anos de prejuízos, devido à falta de existência de cabos nos grandes centros urbanos americanos, a Music Television passaria a cobrar das gravadoras a transmissão dos vídeos, que até então eram veiculados gratuitamente.

Inicialmente, a MTV foi catalisadora de novas bandas e músicos menos conhecidos, entretanto, em meados dos anos 80, as gravadoras começaram a investir no padrão dos videoclipes, chegando a contratar profissionais de cinema e televisão para criação de vídeos para os músicos da mainstream (FRIEDLANDER, 2003). Em 1987, a Europa ganhava sua versão da MTV. Em sua estreia fora exibido o clipe Money for Nothing, da banda Dire Straits, e, logo, o canal de exibição de videoclipes ganharia a simpatia e especialmente a audiência do público jovem (ENCARNAÇÃO, 2011).

Inicialmente, a MTV privilegiava uma programação voltada para o heavy metal, rock e rap music. Posteriormente, ela ampliou seu repertório e também sua difusão pelo mundo, inaugurando a era do videoclipe no cenário pop. Goodwin (1992) destaca que o surgimento do videoclipe redimensionou algumas estratégias utilizadas pela televisão para provocar a visualização da música, mas não consistiu numa ruptura:

[...]Longe de representar uma nova estética ou um tipo radical de ruptura com as convenções televisivas, estas técnicas são exemplos clássicos das estratégias de significação do entretenimento leve [...] as convenções do videoclipe não diferem de nenhum modo qualitativo dos modos de endereçamento e retórica geral visual do entretenimento leve televisivo, no qual os códigos de realismo são rotineiramente abandonados (GOODWIN, 1992, p.67-68).

Na dissertação de mestrado *Narratividade e Videoclipe: interação entre música e imagem nas três versões audiovisuais da canção “One” do U2 (2006)*, Claudiane de Oliveira Carvalho observa que na primeira fase da MTV, de 1981 a 1983, os clipes produzidos na Inglaterra dominaram a programação, divulgando, principalmente, o New Pop e o AOR (Album-Oriented Rock). “Nesses três primeiros anos, a maior parte da produção de videoclipes resumia-se a toscas peças promocionais ou gravações da apresentação ao vivo do cantor ou grupo. Mas alguns artistas, como Duran Duran, ABC e Thompson Twins, perceberam a influência do videoclipe no público adolescente e usaram a MTV para se projetar” (Carvalho, 2006,p.28).

Carvalho (2006, p. 29) define a segunda fase como o período compreendido entre 1983 a 1985. Nessa fase, o New Pop saiu de moda e a MTV começou a ocupar mais os centros urbanos nos Estados Unidos criando, assim, a necessidade de um repertório musical que atendesse ao gosto roqueiro daquela nova região e daquele novo público. A importação de bandas de rock europeias já não atendia mais à demanda. Naquele momento, a MTV aposta no heavy metal e constrói um novo estilo de montagem, por meio do qual os “dedos nervosos” cedem lugar a outros recursos. Esse também foi um período de críticas severas, crise e competição acirrada no mercado. A solução foi fazer um contrato de exclusividade com as seis maiores gravadoras do mundo.

A terceira fase, segundo Goodwin, começou em 1986 com uma maior flexibilização no repertório musical e um movimento acelerado em direção à programação

televisiva mais tradicional. Em 1987, a MTV chegou à Europa e foi o primeiro passo para a Music Television conquistar as fronteiras geográficas do mundo.

O clipe marca a consolidação do processo da canção numa dinâmica cadeia mercadológica, determinante na produção de sentido. A existência de outros canais de TV, que seguem a mesma linha da MTV, comprova que a canção mais do que ouvida, precisa ser "vista" (CARVALHO, 2006, p. 60).

De uma maneira geral, “o endereçamento linguístico da letra da música pop é distinto de outros discursos da mass media” (GOODWIN, 1992, p.79). É que, na música não há a distinção entre autor implícito e autor real, a própria natureza da música requer a presença física do narrador. Ela chega até o ouvinte “diretamente, pela boca e instrumentos dos músicos, os quais não são completamente mediatizados (como na câmera narrativa no cinema e na televisão)” (GOODWIN, 1992, p.75).

O entrosamento entre música e imagem permite ao videoclipe deixar sua marca no fazer audiovisual. Assim como se "pode tocar com os olhos, como se a visão descobrisse, de repente, a sua função tátil" (ARISTARCO, 1990, p.98), o ouvir também se configura como gerador de cenários. Embora seja quase um consenso que o videoclipe incorporou elementos da vídeo-arte, do cinema e da televisão, este audiovisual não pode ser contemplado ao largo da indústria fonográfica. Parte integrante do processo de mediação da música, o clipe só existe enquanto tensionamento entre elementos imagéticos e sonoros (CARVALHO, 2006, p. 30).

Para Carvalho (2006, p. 61) o narrador é outro ponto de descaixei entre as narrativas tradicionais no cinema, TV e literatura e a configuração no videoclipe. Quando se analisa a evolução do videoclipe, percebe-se que sua linguagem vai se adaptando às novas tecnologias de modo absolutamente natural. As narrativas são sempre o foco enquanto as novas tecnologias são sempre um meio para se atingir um objetivo. Assim, quando o videoclipe da música *Triller* de Michael Jackson, é dirigido por John Landis em 1982, temos a linguagem do cinema e seus efeitos especiais de maquiagem trabalhando em prol de uma narrativa, ou seja, embora o clipe tenha ganhado a duração de um curta metragem, 14 minutos, *Triller* continuou sendo um videoclipe e não um filme.

### 3.6 O ATARI E OS PRIMEIROS VIDEOGAMES

O início da década de 1980 também foi marcado pela primeira febre dos videogames, destacando-se principalmente a ascensão e queda do Atari 2600. Lançado em 1977 O ATARI VCS, rebatizado como ATARI 2600 em 1982, foi o console mais bem-sucedido da segunda geração de videogames, com cerca de 30 milhões de equipamentos vendidos. O console podia ser ligado a uma televisão colorida e os jogos poderiam ser comprados, trocados com amigos ou, no caso do Brasil, alugados nas chamadas locadoras de

jogos. Apesar dos poucos recursos gráficos e parca variedade de sons, os jogos do Atari conquistaram pela criatividade da narrativa e pelo fato de serem uma novidade acessível. O jogo mais famoso dessa época era o Pac-Man, criado por Toru Iwatani, que afirmava ter criado seu personagem inspirado em um pedaço de pizza.

Em 1980 é criado o jogo Donkey Kong pelo japonês Shigeru Miyamoto. Inicialmente o herói seria chamado de Jumpman que salvaria a namorada do furioso gorila. Mas nos Estados Unidos Jumpman ganhou o nome de Mario. A lenda diz que os funcionários da Nintendo achavam o personagem parecido com Mario Segali, ninguém menos que o dono do galpão usado pela empresa na cidade norte-americana de Seattle.

Figura 9– O Console do Atari que teve seu grande momento de glória no início dos anos de 1980



*Fonte: Atari, Inc.*

No artigo O Enigma da Chave: a construção da narrativa dramática em jogos de Atari VCS/2600 para além da experiência do jogo, publicado no XV Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital, São Paulo, 2016, Victor de M. Cayres analisa estratégias dramáticas utilizadas no desenvolvimento de jogos para ATARI 2600 - em especial as que conduzem a construção de sentido a partir de signos utilizados como chaves para diversas possibilidades de interpretação – considerando não apenas as estratégias de construção do universo ficcional dos jogos através dos recursos disponíveis no momento da experiência lúdica, mas também uso de produtos relacionados como chaves de compreensão para aspectos da narrativa.

Para Cayres, a grande inovação do Atari e para os videogames na época era a capacidade de o console processar jogos armazenados em cartuchos com informações em ROM (Read Only Memory).

Tal inovação possibilitou uma maior diversificação na produção de jogos, já que estes não estariam mais armazenados no próprio console. Para este equipamento doméstico de videogames foram desenvolvidos 26 títulos, entre os quais Bowling, Space War, Robot War, Sonar Search e Torpedo Alley. Esses jogos apresentam uma qualidade gráfica inédita naquele período. Exibindo até 8 cores na tela (máximo de quatro por linha) os jogos do Channel F, puderam investir em um caráter mais figurativo, na medida em que é possível construir figuras agrupando-se retângulos coloridos. A partir de então, tornou-se possível esboçar estruturas narrativas para além da representação de esportes em vídeo interativo (CAYRES, 2016, p. 3).

O Atari também foi um dos primeiros jogos a fazer adaptações de filmes e séries de televisão, tornando-se um elemento tipicamente transmidiático (JENKINS, 2008). Assim, filmes como Star Wars, Caçadores da Arca Perdida, Sexta-Feira 13, Halloween e séries de TV como Star Trek e desenhos animados como He-Man tiveram adaptações para o Atari, aumentando ainda mais seu sucesso. Mas a “era de ouro” do Atari durou poucos anos. Os jogos começaram a ficar muito parecidos uns com os outros e o preço dos computadores pessoais caíram vertiginosamente.

No documentário Atari: game over, dirigido por Zak Penn em 2014, é contada a história do jogo E.T. – O Extraterrestre, adaptação do filme homônimo do diretor Steven Spielberg. O filme foi lançado em dezembro de 1982 e para que o videogame fosse lançado simultaneamente foi proposto ao programador Howard Scott Warshaw, criador de jogos de grande sucesso como Yar’s Revenge e Caçadores da Arca Perdida, que fizesse o jogo em apenas cinco semanas, enquanto um jogo costumava demorar uma média de seis meses para ser construído. O resultado é que E.T. foi considerado um jogo difícil e chato, resultando em um prejuízo de milhões de dólares. As dificuldades de venda e consequentes devoluções do jogo fizeram com que a empresa enterrasse milhares de cópias do jogo em um depósito de lixo na cidade de Alamogordo, no estado do Novo México.

O ano de 1984 representou a segunda e derradeira grande crise do mercado de jogos eletrônicos. A Atari se dissolve e arrasta consigo todo o mercado ocidental de consoles. Os principais motivos de tal crise foram a defasagem tecnológica, a crise de conteúdo que tornava os jogos cada vez mais parecidos e início da chamada informática doméstica com a queda de preço dos computadores domésticos que, já em 1984 já custavam em torno de US\$ 300.

Mesmo assim, o Atari foi o primeiro console de jogo virtual de grande sucesso e abriu caminho nos anos 80 para toda uma cultura envolvendo jogos que não apenas perdura até os dias de hoje. Já em 2003 em reportagem de Alexandre Matias para a Folha de São Paulo, encontramos a manchete “Game supera cinema como opção de entretenimento em 2003”. “Enquanto a indústria cinematográfica faturou, em 2003, US\$ 19 bilhões, os

videogames –que já vinham de trajetória ascendente em 2002-- viraram o jogo e acumularam US\$ 30 bilhões no período”, segundo a Folha de S. Paulo<sup>2</sup>.

Segundo dados do Jornal O Globo, na coluna de George Vidor, publicada em 25 de maio de 2015, o mercado de videogames já supera o de cinema e música juntos mundialmente, crescendo a 10% ao ano. Esse sucesso absoluto nos dias de hoje se deve muito aos acertos e também aos erros cometidos na década de 1980. O constante investimento na produção de novas tecnologias foi ponto fundamental para reverter o fracasso da chamada Era Atari. Assim como o Doutor Frankenstein de Mary Shelley, diante dessa nova tecnologia digital que se caracterizou como os primeiros videogames, o mercado teve sua euforia, seu medo e sua perplexidade. O tempo, entretanto, tratou de reatar as relações, sempre com a ajuda, é claro, da evolução de novas tecnologias.

#### **4 O COMPUTADOR NO CINEMA DO INÍCIO DOS ANOS 80**

Em nossa metodologia optamos por analisar o filme *Amores Eletrônicos*, de 1984, dirigidos por Steve Baron, por traduzir de forma mais sucinta o nosso ponto de vista sobre a imagem do computador pessoal retratada. Entendemos que há outros filmes que falam de inteligências artificiais, andróides, robôs e outros filmes que mostram o uso do computador, mas apenas em *Amores Eletrônicos* encontramos um computador pessoal, com o formato desktop, com teclado, gabinete e monitor e que é um protagonista ativo do filme. Nosso objetivo é a análise desse objeto em particular.

Alguns filmes, entretanto, nos ajudam a entender melhor o contexto de *Amores Eletrônicos* e complementam nosso estudo.

O imaginário cinematográfico a respeito dos computadores como personagens no cinema se transforma e se adapta ao contexto e às questões debatidas em cada tempo. Uma vez que se tornam dominantes no meio audiovisual a partir das primeiras décadas do século XX, narrativas baseadas em causa e consequência de um conflito entre protagonistas e antagonistas, os debates, atritos e conflitos entre homem e máquina, criador e criatura, passam a acontecer entre personagens com algum grau de antropomorfização e tendendo à previsibilidade (TIETZMANN, 2009, p. 8).

Em alguns filmes recentes, encontramos histórias de computadores que se aproximam dos seres humanos e de suas características. Isso pode ser visto tanto em filmes como *O Homem Bicentenário* (*Bicentennial Man*, 1999) baseado na obra de Isaac Asimov, *Wall-E* (homônimo, 2008) e *Inteligência Artificial* (*A.I.*, 2001). Na tevê o personagem mais

---

<sup>2</sup> Mais detalhes podem ser observados no link a seguir. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ult90u40114.shtml>>. Acesso em: 23 ago. 2016.

marcante foi o androide, Data, da série Star Trek – The Next Generation (1987-1994) que, assim como os robôs de Asimov possuía o cérebro positrônico. Ao invés de usar elétrons, ou seja, de ser uma máquina eletrônica, Data usava energia de pósitrons, ou seja, elétrons de carga positiva.

Os robôs de Asimov flertavam com a humanidade ao mesmo tempo em que ameaçava deixar o homem um ser obsoleto. No livro, *Eu, Robô*, Asimov prevê um futuro no qual as máquinas tomam suas próprias decisões, e a vida dos humanos acaba se tornando inviável sem a ajuda dos robôs.

No mesmo livro é mostrado o advento das três leis da robótica que seriam um código básico de diretrizes impostas aos robôs para que eles continuassem a servir à humanidade sem ameaça-la:

1) um robô não pode ferir um humano ou permitir que um humano sofra algum mal;

2) os robôs devem obedecer às ordens dos humanos, exceto nos casos em que tais ordens entrem em conflito com a primeira lei;

3) um robô deve proteger sua própria existência, desde que não entre em conflito com as leis anteriores.

Teoricamente, essas leis deveriam evitar conflitos entre humanos e robôs. O livro, publicado em 1950, se tornou um clássico e é respeitado até hoje por deixar o campo da fantasia e entrar definitivamente no campo da discussão ética sobre a relação do ser humano com a tecnologia.

#### 4.1 AINDA NA DÉCADA DE 70

É importante lembrarmos que, entre HAL 9000 em 1968 e o computador Edgar de Amores Eletrônicos, em 1984, houve vários filmes que chegaram a abordar computadores, robôs e inteligências artificiais. No rastro de HAL 9000, os anos de 1970 foram produtivos na ficção científica tanto no cinema quanto na TV. Computadores e inteligências artificiais não eram raridade. Um exemplo foi na terceira temporada da série Mulher Maravilha (*Wonder Woman*, 1975-1979), produzida pela rede de tevê ABC e posteriormente pela CBS. A heroína criada pela DC Comics passou a ter a ajuda de um supercomputador inteligente, dublado pelo ator Tom Kratochvil, chamado IRAC, sigla para Information Retrieval Associative Computer (Computador Associador de Recuperação de Informações), que assim como HAL 9000, era capaz de pensar e tinha até um senso ético, pois, com seu poder de dedução, descobriu a

identidade secreta da Mulher Maravilha (Diana Prince) e optou por manter o segredo. O aspecto estético do IRAC, que logo ganhou o apelido de IRA, lembrava muito um computador pessoal, constituído de um teclado, um gabinete e um monitor. Entretanto, a tela de seu monitor era composta de luzes (leds) que ficavam piscando aleatoriamente para emular “pensamento” do computador.

A ficção científica cinematográfica dos anos de 1970 teve bons exemplos de robôs e computadores como protagonistas, sejam eles simpáticos como C3-PO e R2-D2 no primeiro Star Wars em 1977, ou assustadores como o terrível homem de preto vivido por Yul Brynner em *Westworld – Onde ninguém tem alma*, de 1973, escrito e dirigido por Michael Crichton. O filme traz a história de um parque que com três ambientes que simulavam épocas distintas: o velho oeste, a era medieval e a Roma antiga. Nesses cenários, robôs incrivelmente realistas proporcionavam aos humanos o prazer de matar, roubar, estuprar e cometer as maiores atrocidades de maneira impune. Tudo vai bem até que os robôs começam a apresentar um estranho defeito e querer matar os humanos sem razão aparente. O mesmo Micheal Crichton, anos depois, escreveria o livro *Jurassic Park*, que viraria o famoso filme de Steven Spielberg (roteiro também de Crichton) e que também fala de um parque onde as atrações se voltam contra os visitantes.

*Logan's Run* de 1976 é baseado num romance de ficção científica de William F. Nolan e George Clayton Johnson, publicado originalmente em 1967 que, além do longa-metragem, deu origem a uma série de televisão em 1977. Tanto no filme quanto na série, a história aborda a fuga de Logan 5, um guardião da Cidade dos Domos. Trata-se de uma grande cidade protegida por cúpulas de vidro para evitar a contaminação nuclear, causada provavelmente por uma guerra atômica. Nesse lugar não há idosos, porque que as pessoas são sacrificadas quando fazem 30 anos para renascerem novamente, mantendo assim todos sempre jovens. Logan fica sabendo por uma fugitiva, Jessica 6, que a administração da cidade mente e que ninguém na verdade renasce. Eles resolvem fugir para encontrar um suposto santuário e descobrem que, ao contrário do que dizia a administração da cidade, o ar fora da cidade é respirável e é perfeitamente possível viver fora das cúpulas.

Embora com atores diferentes, filme e série usam os mesmos figurinos e direção de arte. Por conta de custos de produção, várias cenas do filme foram usadas na série, principalmente as referentes aos efeitos visuais. Mas a parte em que os filmes e séries mais se diferenciam é justamente na presença de um robô como personagem. No filme, um robô extremamente agressivo protege a cidade santuário e acaba causando sua destruição, já na

série o robô é um androide interpretado por Donald Moffat, que ajuda o casal Logan e Jéssica a procurar o santuário.

Em *A Geração Proteus* (*Demon Seed*, Donald Cammell, 1977), a atriz Julie Christie interpreta a esposa de um pesquisador de inteligência artificial que constrói Proteus, um computador que se torna cada vez mais poderoso e inteligente de forma autônoma, chegando ao absurdo de violentar a personagem de Julie. Meses depois, ela dá à luz a um bebê híbrido entre homem e máquina, em um cruzamento de tramas entre 2001 e *O bebê de Rosemary* (Roman Polanski, 1968).

Em *Alien – O Oitavo passageiro* (*Alien*, 1979), de Ridley Scott, uma nave com sete habitantes humanos e um gato são ameaçados por um nono passageiro (o título em português não leva em conta o gato), uma criatura monstruosa que persegue e mata cada um dos humanos que, para piorar, descobrem que seu colega Ash é um androide e está programado para proteger o monstro em detrimento da tripulação humana. Ao recorrerem ao computador de bordo, que chamam de Mãe, descobrem que este também está programado para agir em favor do alienígena.

Ainda na década de 1970 não podemos deixar de citar a estreia da série *Star Trek* no cinema com *Jornada nas Estrelas – O Filme* (*Star Trek*, 1979, dirigido por Robert Wise) cuja trama gira em torno de *Vger*, uma poderosa nave de inteligência artificial que ameaça atacar o planeta Terra em busca de seu criador. No final, descobre-se que o cérebro na nave é a sonda *Voyager 6*, mandada no século XX para explorar o espaço profundo e que acabou acumulando tanto conhecimento que adquiriu consciência. Novamente, a exemplo do monstro de Frankenstein, temos a criatura em busca de seu criador que não a entende. No final, *Vger* apesar de inicialmente não acreditar em um ser tão inferior como o ser humano possa ser seu criador, expressa finalmente o desejo de se unir fisicamente ao homem criando uma nova forma de vida híbrida entre homem e máquina.

Com esses breves exemplos, somados aos sucessos de *Star Wars* em 1977 e sua continuação, *O Império Contra-Ataca* em 1980, que trazem entre seus protagonistas os robôs R2-D2 e C3-PO, podemos afirmar que o computador, os andróides e robôs não eram estranhos nas mídias dos anos de 1980. Percebe-se também que as representações do computador no cinema estavam mais próximas aos conceitos de um HAL 9000 pensante e com emoções. Algo bem diferente do equipamento que vemos hoje nas prateleiras das lojas.

#### 4.2 CHEGANDO AOS ANOS DE 1980

O filme *Caçador de Androides* (*Blade Runner*, 1982), por exemplo, dirigido por Ridley Scott, não fala de computadores e sim de inteligência artificial, mas se trata de uma influência forte, entre várias, de *Amores Eletrônicos*. O filme é baseado no romance *Androides Sonham com Ovelhas Elétricas?* (autor, ano?) A narrativa de filme e livro contam a história de Rick Deckard, uma mistura de policial com caçador de recompensas que vive em um futuro pós-guerra nuclear. Com o planeta devastado pelo caos da guerra atômica, a maioria da população migrou para colônias interplanetárias. Quem ficou no planeta terra são os perdedores, os pobres e os doentes.

Neste mundo devastado e dizimado, ter um animal pode ser um sinal de status, mesmo que seja um animal artificial. Deckard quer comprar uma ovelha verdadeira para substituir sua ovelha elétrica. Esse sonho de consumo, entretanto, vai muito além das suas possibilidades financeiras. É quando um novo trabalho aparece: perseguir e aposentar seis androides fugitivos. Entretanto, suas convicções podem se enfraquecer quando ele começa a perceber que a linha que separa os androides dos humanos não é mais tão nítida como antes.

A grande diferença entre livro e filme, sendo um dos raros casos em que o filme é bem superior ao livro, está justamente na abordagem dos androides. Se no livro são meras vítimas ou sombras diante do drama pessoal de Deckard, no filme os robôs chamados Nexus 6 partem em uma busca por seu criador como forma de estender seu período curto de vida que é de apenas quatro anos. Deckard faz seu trabalho de eliminar ou aposentar os androides, mas se comove com a humanidade presente naqueles que deveria ser apenas meras máquinas. O filme aborda questões profundas como o significado de nossa existência e questiona nossos valores morais. Tal como *Frankenstein*, novamente temos o desentendimento entre criador e criatura.

#### 4.3 TRON E O CIBERESPAÇO

O termo ciberespaço foi empregado pela primeira vez pelo norte-americano Willian Gibson em um conto (*Burning Chrome*) em 1982. No entanto, encontramos comumente na literatura que o termo “ciberespaço” foi cunhado por Gibson em sua obra *Neuromancer*, publicada no ano de 1984. No prefácio à edição brasileira, o tradutor de *Neuromancer*, Alex Antunes (2003), afirma que:

O conceito criado por Gibson (2003) neste livro, o ciberespaço, é uma representação física e multidimensional do universo abstrato da 'informação'. Um lugar para

onde se vai com a mente, catapultada pela tecnologia, enquanto o corpo fica para trás (Gibson, 2003, p.5-6).

Para Gibson, na mesma obra, o ciberespaço é:

Uma alucinação consensual vivida diariamente por bilhões de operadores autorizados, em todas as nações, por crianças aprendendo altos conceitos matemáticos... Uma representação gráfica de dados abstraídos dos bancos de dados de todos os computadores do sistema humano. Uma complexidade impensável. Linhas de luz abrangendo o não-espaço da mente; nebulosas e constelações infindáveis de dados. Como marés de luzes da cidade (GIBSON, 2003, p. 67).

O conceito, entretanto, nos mesmos termos, havia sido empregado no filme *Tron – Uma Odisseia Eletrônica* (*Tron*) lançado nos cinemas norte-americanos no dia 9 de julho de 1982, ou seja, no mesmo mês e ano da publicação de *Burning Chrome* de Gibson. Embora não usasse o termo ciberespaço, *Tron* usou todo um conceito de um mundo totalmente criado dentro do computador, habitado por programas que tinham sua própria sociedade, sua religião, sua cultura e inclusive uma física própria, em que motos virtuais podiam fazer curvas de 90 graus e cabos de energia apareciam sob a forma de fontes de água. Havia todo um aspecto social e religioso estabelecido no qual programas de contabilidade poderiam ser realocados para a arena de jogos e existiam também os “religiosos”, que promoviam debates sobre a existência ou não dos usuários, ou seja, os deuses que criaram os programas. Em determinada cena, um programa é questionado se ele acreditava em usuários e a resposta poderia muito bem estar num filme bíblico de Cecil B. DeMile: “Se usuários não existem, quem me criou então?”.

#### 4.4 O MUNDO VIRTUAL

O filme *Tron* se apresenta como um filme conceitual lançado pela Disney em suas primeiras tentativas de inovar suas produções. Não foi um sucesso absoluto nem de crítica, nem de público, pois foi lançado nos cinemas junto com o filme *E. T – O Extraterrestre*, algo que não ajudou em nada no seu desempenho nas bilheteria, mas inovou no conceito estético (Moebius e Syd Mead, renomados artistas gráficos, participaram da concepção visual do filme) e entrou para a história do cinema como vanguarda no uso de efeitos de computação gráfica.

Em termos gerais, pode-se identificar duas tendências de representação dos ambientes virtuais no cinema. De um lado, há os filmes que tentam transformar a própria máquina, o computador, em cenário, esforçando-se em reconstituir sua natureza matemática, materializando os bits e impulsos elétricos que o compõem. De outro, há os que tratam da

simulação da realidade pelo computador, de como ela se apresenta ao usuário por meio de diferentes interfaces e de como se confunde com os objetos físicos à disposição dos sujeitos no mundo “real”. A esse respeito, Levy menciona que a realidade virtual é aquela em que “o humano é convidado a passar para o outro lado da tela e a interagir de forma sensório-motora com modelos digitais” (1999, p. 38). Como forma de desenvolver melhor este argumento, o autor explica que:

A palavra “virtual” pode ser entendida em ao menos três sentidos: o primeiro, técnico, ligado à informática, um segundo corrente e um terceiro filosófico. O fascínio suscitado pela “realidade virtual” decorre em boa parte da confusão entre esses três sentidos. Na acepção filosófica, é virtual aquilo que existe apenas em potência e não em ato, o campo de forças e de problemas que tende a resolver-se em uma atualização. O virtual encontra-se antes da concretização efetiva ou formal (a árvore está virtualmente presente no grão). No sentido filosófico, o virtual é obviamente uma dimensão muito importante da realidade.

Mas no uso corrente, a palavra virtual é muitas vezes empregada para significar a irrealidade enquanto a “realidade” pressupõe uma efetivação material, uma presença tangível (LÉVY, 1999, p. 47).

Para Levy, a realidade virtual não é então antagônica ao real, mas antes uma espécie de modalidade específica do real. Considerando-a como potência, é possível argumentar que o cinema tenta concretizá-la, por meio da construção audiovisual daquilo que pertence ao âmbito da máquina, de bits e bytes. Real e virtual complementam-se nas narrativas cinematográficas, até porque o cinema sempre teve, na sua trajetória histórica, qualquer coisa de virtual.

Em *Tron e a Construção do Mundo Eletrônico*, (FIGUEIREDO, 2011), Carolina Figueiredo afirma a inspiração para o filme surge do interesse de Lisberger pela MAGI, como ficou conhecido o Mathematical Applications Group, empresa de informática que viria a ser responsável por muitos dos efeitos de *Tron* e por *Pong*, primeiro jogo eletrônico desenvolvido pela Atari e também primeiro videogame a ser lucrativo. A este respeito, Lisberger (apud WHITE, 2010, p. 1) afirma: “Eu percebi que havia estas técnicas que seriam muito apropriadas para trazer vídeo games e imagens de computador para a tela. E este foi o momento em que todo o conceito passou pela minha mente”.

Idealizado como filme de animação, Lisberger acaba optando por misturar live-action e computação gráfica. Proposta que é surpreendentemente abraçada pela Disney (após ser rejeitada em outros estúdios). Além da dificuldade de desenvolver tecnologias específicas para a produção, existia ainda outro entrave: que tipo de imagem seria produzida, isto é como seria o cenário onde “vivem” os programas? Excetuando-se as interfaces dos computadores e dos jogos existentes na época, havia poucas pistas a respeito de como viabilizar este cenário e tornar factível o encontro entre homens e programas. Sobre a estética do filme, Lisberger (2010) explica: “Todo mundo estava fazendo animação backlit nos anos 70, você sabe, esse era visual disco. E nós pensamos, e se nós tivéssemos esse personagem que fosse uma linha de neon, e esse foi nosso guerreiro *Tron* - *Tron* de eletrônico. E o que

aconteceu foi, eu vi Pong, e eu disse, bem, essa é a arena para ele” (FIGUEIREDO, 2011).

No artigo *A fotografia em Tron: ambiguidades visuais no espaço fílmico*, Tiago Mendes Alvarez, analisa como a tecnologia desenvolvida para o filme consegue criar uma nova realidade. Pela primeira vez no cinema, o computador estava sendo usado para criar objetos e cenários como se fossem de um mundo próprio. Antes, a própria Disney utilizava técnicas parecidas para criar mundos imaginários, porém, com o uso de desenhos animados. Já em *Tron*, apesar da utilização de desenhos e animações feitas a mão, a maioria dos cenários do mundo imaginário eram feitos através do computador.

Com o uso de uma tecnologia desenvolvida durante o processo de construção da imagem, *Tron* acaba incorporando, com a ajuda da técnica, uma estética visual munida de cuidados fotográficos, adaptando, quase sempre, as imagens à realidade. O último frame, no qual se visualiza somente a imagem simulada, exprime esse cuidado, uma preocupação com a forma e com as estruturas próximas do “real”. A sequência de frames dada pela montagem faz com que a imagem fotográfica se transforme visualmente até chegar à imagem eletrônica, e é, sobretudo, por intermédio da montagem e da continuidade dos planos com que, gradativamente, se amplifica os aspectos relacionais da imagem de *Tron* com algo reconhecível. A técnica, portanto, torna-se princípio criativo de construção da imagem (Alvares, 2012, p.26).

Neste sentido, o autor Marshall McLuhan (2002) coloca que a tecnologia pode ser uma maneira de expressar as definições estéticas de um produto.

As tecnologias são meios de traduzir uma espécie de conhecimento para outra, como observou Lyman Bryson, ao declarar que ‘tecnologia é explicitação’. A tradução é, pois, um desvendamento de formas do conhecimento. O que chamamos de ‘mecanização’ é uma tradução da natureza, e de nossas próprias naturezas, para formas ampliadas e especializadas (MCLUHAN, 2002, p.76).

Para Alvarez (2012), a tradução de MacLuhan (2002) está ligada, de certa forma, à construção de *Tron* como um todo. “A técnica elaborada para o filme é a maneira possível de construir uma imagem, um produto composto no qual se tem uma captura real que interage com uma imagem simulada” (Alvarez, 2012). Assim, *Tron* vai construindo sua história narrada em dois mundos diferentes de forma clara para o espectador ao mesmo tempo em que levanta o questionamento sobre qual realidade que vivemos. Será que nosso mundo é tão real assim? Esse questionamento sutil em *Tron* vai voltar em filmes como *Matrix* (1999) e *13º Andar* (*The Thirteenth Floor*, 1999).

#### 4.5 UMA DÉCADA FUTURISTA

*Tron* é um exemplar típico do *cyberpunk*, um subgênero de ficção científica, conhecido por seu enfoque de “Alta tecnologia e baixo nível de vida” e toma seu nome da

combinação de cibernética e punk. Mescla ciência avançada, como as tecnologias de informação e a cibernética junto com algum grau de desintegração ou mudança radical na ordem social. De acordo com Lawrence Person (2005) em *Postscripts 5 - The a to z of fantastic fiction*: "Os personagens do cyberpunk clássico são seres marginalizados, distanciados, solitários, que vivem à margem da sociedade, geralmente em futuros distópicos onde a vida diária é impactada pela rápida mudança tecnológica, uma atmosfera de informação computadorizada ambígua e a modificação invasiva do corpo humano" (PERSON, 2005, p. 56).

Tron foi precursor do *cyberpunk* junto com *Blade Runner – O Caçador de Androides*, outra produção lançada em 1982. Projetavam-se então futuros alternativos que eram, na verdade espelhos daquele presente oitocentista que revisitamos agora com olhar mais crítico. Neste contexto, segundo Andreas Huyssen (HUYSSSEN, 2000, p. 10), “a cultura da memória triunfou sobre o presente e bloqueou qualquer imaginação de futuros alternativos”. Um processo segundo o qual “as projeções da política transformativa minguaram a tal ponto que as lembranças do passado vieram a ocupar um espaço cada vez maior nos debates públicos”.

Ao mesmo tempo, as transformações na cultura global recorrentemente apontadas como definidoras da pós-modernidade, como “o fim da história, a morte do sujeito, o fim da obra de arte, o fim das metanarrativas” (HUYSSSEN, 2000, p. 10), além de gerarem um interesse por outras tradições culturais, também nos trouxeram, em conjunto com as grandes catástrofes do século XX, uma profunda descrença no futuro, o que nos motiva a nos voltarmos, como consequência, ao passado, a fim de darmos coerência para nossa experiência e também para termos algum conforto diante de um futuro nebuloso, obscuro. Segundo ele,

a questão, no entanto, não é a perda de alguma idade de ouro de estabilidade e permanência. Trata-se mais de uma tentativa, na medida em que encaramos o próprio processo real de compressão do espaço-tempo, de garantir alguma continuidade dentro do tempo, para propiciar alguma extensão do espaço vivido dentro do qual possamos respirar e nos mover (HUYSSSEN, 2000, p. 30).

Nesse cenário, Huyssen (2000) aponta que atrelado a essa “cultura da memória” está um abominável medo do esquecimento. Presenciamos a sociedade cada vez mais voltada para o passado e que valoriza a memória como elemento de conforto diante da constatação que o presente e o futuro não são mais tão estáveis. Huyssen (2000) questiona se não seria o medo de esquecer que levaria ao desejo de lembrar ou se, pelo contrário, seria o excesso de memória que levaria à saturação desse sistema, gerando, assim, o medo do esquecimento

(HUYSSSEN, 2000, p. 19). De acordo com Pierre Nora, “fala-se tanto de memória porque ela não existe mais” (NORA, 1993, p.7)

Segundo o jornalista Eduardo Logullo (2001), os anos de 1980 se configuram como um período específico da história que marca uma explosão cultural muito característica na moda, na música, na TV e no cinema.

Na televisão, algumas séries tiveram, entre seus protagonistas, máquinas com inteligência artificial, porém, simpáticas, como A Super Máquina (Knight Rider, 1982 -1986), com a temática de um carro possante com inteligência artificial que ajudava o agente Michael Knight a combater o crime. Também podemos citar a sitcom Super Vicky (Small Wonder, 1985-1989), em que a personagem principal era uma androide na forma de uma menina meiga.

Pairava no início dos anos de 1980 o fantasma da Terceira Guerra Mundial com o governo de Ronald Reagan (1981 – 1989) exaltando a imagem de um cowboy prestes a desafiar a então União Soviética para um duelo. O medo da destruição global por meio de armas atômicas foi uma das marcas registradas da primeira metade dos anos 80, o que pode ser observado em várias mídias, incluindo jogos de Atari ou computador, cinema, literatura, televisão e até nas histórias em quadrinhos.

A representatividade de Tron em relação ao contexto de sua época refletivo na tela do cinema nos remete a Cultura de massas no século XX: o espírito do tempo, em que Edgar Morin (1962, p.168) afirmou que “o cinema é a grande substituição do ritual, onde o que vemos é uma projeção de nós mesmos e ao mesmo tempo podemos ser nós os projetados....”. Fonte privilegiada para o estudo da “produção de subjetividade”, o cinema nos revela, até certo ponto, um inconsciente coletivo.

#### 4.6 A RAIZ DA FICÇÃO CIENTÍFICA

Faz parte da alma da ficção científica a exploração de infinitas possibilidades, perguntando “e se?” (FURTADO, 2011, p. 26). Segundo Carolina Figueiredo (2001), uma das perguntas que Tron faz é “e se os homens pudessem entrar nos computadores e interagir com os programas?”, outra pergunta fundamental é “e se os programas criados se rebelassem?”.

Tron conta a história de Kevin Flynn, um programador que trabalhava na empresa ENCON e tem seus programas de jogos roubados. Flynn descobre que seu colega de trabalho, Ed Dillinger, roubou os jogos com a ajuda de um novo programa de segurança, o Master Control Program (MCP). Na tentativa de encontrar os registros que provam o crime cometido

por Dillinger, Kevin convence os amigos Alan e Lora e ajuda-lo a invadir a sede da ENCON para que possa acessar diretamente o MCP.

Flynn não contava que a empresa estivesse desenvolvendo um aparelho equipado com raio laser capaz de transportar objetos e pessoas para dentro do computador. Assim, ao acessar o terminal que fica de frete para o laser, Kevin é literalmente digitalizado e enviado para um mundo digital paralelo. Uma vez lá dentro, Flynn parece ter poderes de um Deus pois é isso que ele, um usuário, representa para os programas que habitam o mundo eletrônico. Flynn também encontra versões virtuais de seus amigos, Lora é Lori e Alan é Tron, um programa especializado em invadir sistemas de segurança.

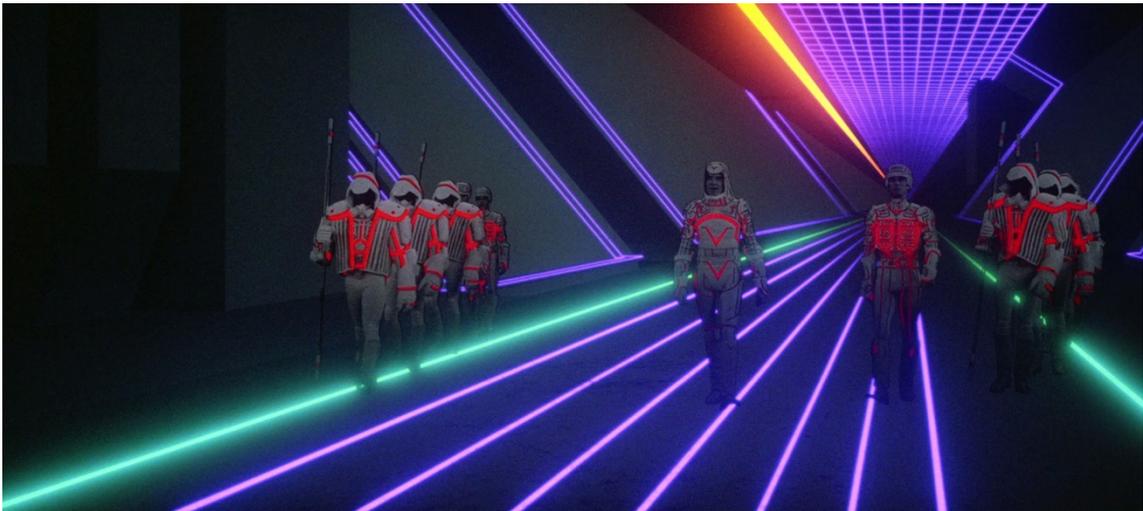
Com a ajuda dos amigos, Flynn consegue vencer o MCP e voltar para o mundo real, além disso, ele coloca Tron no controle do MCP.

Embora nunca seja devidamente explicada a função do poderoso laser, trata-se de uma espécie de scanner evoluído ou mesmo um aparelho de teletransporte.

A maior parte da narrativa acontece no mundo eletrônico, em que habitam os programas e para onde Flynn é transportado pelo MCP através de um laser (também desenvolvido pela ENCOM) capaz de transformar Flynn em linguagem matemática, isto é, em um programa, podendo assim viver e atuar dentro do computador. Este laser funciona como um scanner que digitaliza a matéria. Para isso, o laser desmonta a estrutura molecular dos objetos e os corpos físicos são transformados nos seus equivalentes matemáticos, como explica o cientista Gibbs a Bailey, amigo de Flynn. Esta seria a principal diferença deste scanner para os que conhecemos, que apenas digitalizam os objetos mantendo intacta sua estrutura (FIGUEIREDO, 2011).

Embora o conceito de teletransporte na ficção científica já fosse popularizado pela série Star Trek (Jornada nas Estrelas) desde 1966, vale destacar que, esse laser/escâner guarda muitas semelhanças com a teoria conceitual do Holodeck que viria a ser utilizado na nova versão da série, Jornada nas Estrelas – A Nova Geração, que foi ao ar em 1987, ou seja, cinco anos depois de Tron. Se no primeiro conceito da série clássica as pessoas podiam ser desmaterializadas e depois materializadas em outros locais, no holodeck era possível se criar um ambiente totalmente virtual, porém real, materializando objetos dentro de um recinto objetos, pessoas e ambientes com a ajuda do laser.

Figura 10– O mundo dentro do computador no filme Tron



*Fonte: Walt Disney Productions*

Em 1997, Janet H. Murray lançava *Hamlet no Holodeck* que vai esmiuçar esse elemento tecnológico e suas múltiplas utilizações nas narrativas da série. Publicado no momento em que se iniciava o vigoroso processo de disseminação da Internet pelo planeta, o livro é uma tentativa de refletir sobre as novas formas de narrativa que estão surgindo graças à revolução tecnológica trazida pelo computador e pela web. Confrontando visões catastróficas e idílicas sobre o futuro da humanidade frente à “descoberta” do ciberespaço, a autora busca apontar alguns caminhos pelos quais ele pode se tornar uma grande ferramenta que revolucione nossa maneira de contar histórias. Não podemos afirmar, porém, que o laser de Tron foi influência direta para o Holodeck, mas é uma especulação que merece atenções futuras.

A premissa do filme segue à risca jornada do herói consagrada por Joseph Campbell e bem poderia se passar em um contexto histórico medieval, num velho oeste ou no espaço sideral. Kevin Flynn é o herói em uma cruzada para limpar seu nome e recuperar seus tesouros (programas que ele criou roubados por Dellinger), para isso, contará com seus aliados para embarcar para um mundo da aventura (dentro do computador), onde enfrentará as forças do mal. Lá ele é um escolhido, um usuário, o que faz dele divino aos olhos do povo que mora dentro do computador no mundo virtual. Ele tem poderes especiais e antes do confronto final com o vilão Master Computer, ele prova seu valor várias vezes em provas físicas e mentais. Não falta um triângulo amoroso que se faz presente tanto no mundo real, pois Kevin foi namorado de Lori que agora namora Alan, quanto no mundo virtual, já que os três possuem suas respectivas versões virtuais Clue, Yori e Tron. No final, Clue/Kevin faz um sacrifício se jogando no núcleo do Master Computer para distraí-lo e assim fazer com que

Tron consiga derrotar o vilão. O final é segue o padrão de happy ending hollywoodiano com Kevin retornando ao mundo real e conseguindo as provas dos crimes de Dillinger, podendo assim tomar seu lugar, como um desafiante poderia se tornar rei caso vencesse o mesmo em combate.

Figura 11– Kevin Flynn é sugado para dentro do computador em Tron



Fonte: Walt Disney Productions

Entretanto, é interessante observar que um filme embrionário que tanto influenciou as obras posteriores também foi influenciado por todo um contexto histórico e tecnológico de sua própria época. O sufixo “punk” passou a ser livremente usado após a consagração do *cyberpunk* e, se o *steampunk* foi uma forma de extrapolar a tecnologia a vapor, criou-se o *dieselpunk* para mostrar realidades alternativas em que as máquinas da Segunda Guerra Mundial foram mais desenvolvidas do que realmente foram. Nessa fonte beberam o *solarpunk*, o *medievalpunk* e até o *davincipunk* visto recentemente nas séries de jogos e livros *Assassin's Creed*. Podemos dizer, então, que se *Tron* não é reconhecidamente um dos legítimos pais do *cyberpunk*, poderá um dia ocupar uma categoria própria de uma extrapolação da tecnologia dos anos de 1980 que talvez venha a ser chamada de *eightiespunk*.

#### 4.7 JOGOS DE GUERRA E A PARANOIA REAGAN

O filme *Jogos de Guerra* foi sucesso de bilheteria do ano de 1983. Arrecadando em torno de 80 milhões de dólares só nas bilheterias domésticas. Seu custo foi em torno de 12 milhões de dólares. O filme serviu para projetar a carreira então em ascensão do ator Matthew Broderick e do diretor John Badhan, que vinha de sucessos como *Os Embalos de Sábado* à

noite, 1977, Dracula, 1979 e Trovão Azul em 1983. Assim como Steven Spielberg e Richard Donner, Badhan iniciou a carreira na televisão dirigindo episódios de séries, como Kung Fu (1973) e O Sexto Sentido (1972), antes de ir para o cinema. Ainda na data de publicação desta dissertação, John Badhan ainda atuava regularmente dirigindo e produzindo episódios de séries de tevê como Arrow e Supernatural.

O roteiro é de Lawrence Lasker, Walter F. Parkes e Walon Green e chegou a ser indicado para o Oscar no mesmo ano. A narrativa de Jogos de Guerra já começa com uma cena tensa em que dois funcionários de um complexo militar recebem ordens para lançar mísseis nucleares contra a então União Soviética. Impressionado com a iminência do que estão para fazer, matar 20 milhões de pessoas apenas apertado um botão, além de levar o mundo a um caos nuclear, um dos militares se recusa a executar o serviço sem antes confirmar as ordens. O outro militar, com quem minutos atrás conversava amistosamente, agora apontava uma arma para a cabeça dele: “Siga o procedimento, Senhor!”.

A história pula, em seguida, para o Comando de Defesa Aeroespacial da América do Norte (NORAD) em que militares analisam o ocorrido. Na verdade, tratava-se apenas de um exercício militar, mas os soldados não sabiam disso. Presenciamos uma conversa perturbadora quando entendemos que, pela avaliação dos militares e administradores do governo, o fato de os dois funcionários não terem acidentalmente disparado mísseis nucleares iniciando uma terceira guerra mundial e provavelmente condenando a humanidade a um apocalipse, foi considerada uma fraqueza do sistema. Imediatamente é proposto que os seres humanos sejam retirados da equação, deixando que o um computador controlar de forma direta todos os mísseis americanos. Inicialmente há resistência de pelo menos um militar em relação ao conceito de se trocar a capacidade humana pela tentadora facilidade da informática. Logo, porém, eles acabam cedendo, sob o argumento que a máquina não tomará a decisão, apenas executará mais rapidamente e de forma mais eficiente o que for decidido pelos humanos na sala de controle do NORAD. O computador em questão é um dos personagens do filme, inicialmente apresentado como WOPR – War Operation Plan Response, ou plano de resposta a operações de guerra, cuja função é simular jogos de guerra 24 horas por dia, 365 dias por ano.

Entendemos ali que o roteiro quer nos mostrar a ingenuidade dos humanos ao confiar cegamente no computador. Para eles, trata-se apenas de uma ferramenta, nada mais que um apêndice McLuhiano para aumentar o alcance dos braços humanos.

Mas aí que entra na história David Lightman (Matthew Broderick), o protagonista, um adolescente apaixonado por computadores e principalmente jogos. David

não é mostrado como um hacker profissional e nem mesmo parece ter algum problema social. O sobrenome de David já aponta para a sua vocação para ser o herói da história. Lightman (homem da luz, ou homem iluminado) indica que o personagem trará luz, ou resposta, às questões que estão sendo colocadas pelo filme.

Seus pais são simpáticos embora demonstrem determinada alienação típica do estereótipo dos subúrbios americanos. A grande qualidade de David como protagonista é sua inteligência, que ele demonstra desde o começo fazendo piada com seu professor arrogante, até usar a visita que é obrigado a fazer à sala do diretor para descobrir a senha do computador da escola. Ao chegar em casa, David usa a senha para aumentar suas notas armazenadas no computador da escola, assim como de sua amiga Jennifer (Ally Sheed). Ele avisa que ninguém percebe ou questiona as notas que estão no computador. Aqui já temos um paralelo entre o que acontece na escola e a reunião entre os comandantes do NORAD. Da mesma forma, a discussão de David com seu professor de biologia é a primeira das referências a própria biologia ao longo do filme. Também temos a introdução de Jennifer, que acontece também durante a aula. Ambos os protagonistas não são bons alunos em biologia. Um prenúncio da temática do filme, que coloca a informática em colisão direta com a existência da raça humana como espécie biológica. É por meio de Jennifer que temos também outro indício das discussões propostas pelo filme. Ao ver que David mudou sua nota em “Economia Doméstica” ela reage negativamente e se recusa a participar da trapaça de David. Mas logo no dia seguinte ela muda de ideia e sucumbe às facilidades da informática, assim como os militares o fizeram na cena anterior.

Em uma rápida cena, vemos novamente os funcionários da instalação militar assistindo com olhar de reprovação à sua própria substituição por dispositivos eletrônicos. Em busca de novos desafios, David usa seu computador para procurar a empresa Protovision, que estaria para lançar novos jogos no mercado. David acredita que pode entrar no sistema da empresa e conseguir jogar esses novos jogos antes de todo mundo. Para isso, ele programa seu computador para ligar para vários números de telefone na região da Carolina do Norte. Em 1983 não havia a internet como nós conhecemos hoje. Para se conectar com outros computadores, era preciso discar de um telefone fixo para que outro computador, conectado a um modem, atendesse e aceitasse a ligação. O programa que David usa o faz ligar e desligar para centenas de pessoas e David afirma que há uma forma de cobrarem as ligações.

No dia seguinte, David encontra amigos que trabalham diretamente com informática e que parecem trabalhar no sistema. Na jornada do herói de Campbell e Vogler, esses amigos fazem o papel de mestres, que orientam nosso herói e lhes dão as armas para

prosseguir na jornada. No caso, mostram a David o caminho que deve trilhar para conseguir jogar os jogos que tanto deseja. Eles afirmam que programadores podem criar uma “porta dos fundos” na segurança, uma espécie de entrada pela qual podem acessar o sistema do computador com uma senha pessoal simples. David sai em busca dessa senha com uma única pista: o nome do programador provavelmente se chama Falken.

David faz uma longa pesquisa em bibliotecas até chegar ao nome de um programador chamado Stephen W. Falken (John Wood), responsável pelo computador que WOPR. Falken realiza pesquisa sobre computadores que são autodidatas, conseguem aprender sozinhos a cada jogo. Pela proximidade da relação sonora, é bem provável que o nome do programador seja inspirado no físico Stephen Hawkins, que já era uma figura conhecida na época.

Falken é dado como morto. Segundo as informações que David consegue na biblioteca, sua saúde se deteriorou após um acidente de carro que levou à morte a esposa e o filho de Falken. David então arrisca digitar o nome do filho de Falken, Joshua. Assim que a senha funciona, começamos a entender que David está lidando com um computador que possui uma inteligência artificial e o WOPR passa a ser chamado no filme de Joshua. Suas conversas e a entonação da dublagem de James Ackerman levam a crer que Joshua é como uma criança, aprendendo sempre, mas sem a capacidade de distinguir o que é real e o que é apenas jogo.

Figura 12– David e Jenifer jogam Guerra Termonuclear Global com o computador Joshua



Fonte: United Artists

David desafia Joshua para uma partida de Guerra Termonuclear Global sem saber que o computador iria encarar o jogo como verdadeiro. Assim, na sala do NORAD é sinalizado um ataque de mísseis soviéticos como se fosse real enquanto David e Jennifer se divertem encantados com o jogo. Os pais de David, entretanto, o obrigam a interromper a partida para tampar as latas de lixo de casa e assim que ele desliga o computador, as telas da sala de controle do NORAD também se apagam.

David é preso e elevado à sala do NORAD, mas o atual responsável por Joshua, Dr. Mckittrick julga que o jovem é trabalha com “alguém de fora”. Aqui é notável a crítica contra a paranoia da Guerra Fria que faz as pessoas suspeitarem de todo mundo. Ao mesmo tempo, a arrogância de Mckittrick o faz considerar impossível que um adolescente de 17 anos tenha burlado o complexo sistema de segurança do Pentágono.

Em uma crítica do filme publicada na Revista Cinemim número 9, abril de 1984, Benjamin Albagli Neto afirma que depois de lançado o filme, muitos especialistas em computação vieram a público fazer algumas correções no tratamento dado pelo filme ao computador.

Afirmaram que é possível se penetrar num circuito de computador sabendo-se o código de entrada, e são possíveis erros do computador capazes de provocar incidentes nucleares, ressaltando neste último caso que o número de erros teria de ser tão grande que é uma hipótese pouco provável, mas declararam inaceitável a autonomia do computador, tal como é mostrada (NETO, 1984, p. 11).

Para Neto, o Joshua é o principal personagem de Jogos de Guerra.

Ele praticamente pensa. Ele tira conclusões. Ele sente saudades do criador. Eis a grande ideia que jaz adormecida em todas as cabeças: as máquinas – e o computador é a mais sofisticada de todas – vão acabar engolfando os homens. Vão acabar decidindo por eles (NETO, 1984, p. 11).

Fica claro, entretanto, que, com uma boa conversa entre Mckittrick e David, os problemas seriam resolvidos ali e o filme, lógico, acabaria. Fica improvável também a constatação que Mckittrick não conhece direito a máquina pela qual é responsável. Afinal, entendemos que Falken se retirou do serviço há mais de dez anos e o tipo de função que a máquina exerce mereceria, no mínimo um acompanhamento. Mas o filme continua e David, suspeito de espionagem e de quase iniciar a terceira guerra mundial, é deixado sozinho na sala de Mckittrick para poder conversar com Joshua. Ele descobre duas coisas importantes: 1) Falken está vivo e David pega o seu endereço; 2) Joshua ainda continua jogando e não sabe a diferença entre jogo e a realidade, ou seja, ele está prestes a lançar mísseis contra a união soviética.

Enquanto isso, os militares recebem a notícia que alguém está alterando as senhas de ativação das ogivas nucleares, algo que David já descobriu ser Joshua, mas assim que os

militares veem David mexendo no terminal de computador, o prendem e se recusam a escutar o que ele tem a dizer. Novamente podemos desculpar a atitude exageradamente estúpida dos poucos homens responsáveis pelo controle do arsenal mais letal já construído pela humanidade. Afinal, trata-se de uma crítica à Guerra Fria e à política de Ronald Reagan. O filme também vai criando uma tensão crescente. A fragilidade de Matthew Broderick nos faz temer por ele, ao mesmo tempo em que ele usa seus conhecimentos de informática para fugir do que provavelmente é um dos complexos militares mais bem protegidos do mundo usando apenas um gravador, uma tesoura e um misto de sorte e esperteza<sup>3</sup>.

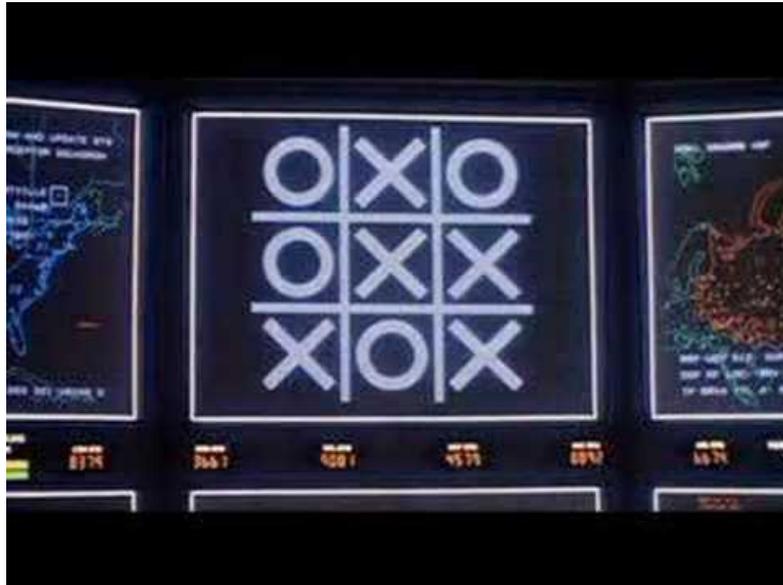
David foge então se misturando a um grupo de turistas e vai atrás de Falken. Ele e Jennifer finalmente encontram o criador de Joshua, mas este reluta em ajudá-los. Desiludido com a humanidade, Falken mostra um vídeo sobre os dinossauros e afirma que eles reinaram na Terra por milhões de anos até que a natureza desistiu deles. “Agora, é a vez da natureza desistir da humanidade”. Falken diz que mesmo que se evite a extinção da humanidade agora, será questão de tempo até o homem se destruir completamente. Novamente a questão da biologia é levada à tona. “Talvez a natureza comece novamente, desta vez, provavelmente com as abelhas”, afirma Falken, que também confessa que a única lição que não havia ensinado a Joshua era justamente a da futilidade da guerra. E que não há vencedores numa guerra nuclear.

David resolve que não desistirá e tentará sozinho. Isso acaba fazendo Falken mudar de ideia e os três vão juntos para o NORAD para convencer os militares que tudo o que está acontecendo na tela é uma simulação criada por Joshua. A tensão do filme vai se elevando e, quando os militares concordam e cancelam o revide nuclear contra a União Soviética, a comemoração não demora muito, pois percebem que Joshua está conseguindo as senhas de acesso aos mísseis nucleares para lançá-los ele mesmo. David e Falken chegam a conclusão de que a única maneira de impedir que Joshua inicie a terceira guerra mundial é ensiná-lo que não há como vencer o jogo. Assim, sugerem que o computador jogue infundáveis partidas do jogo da velha (Tic-Tac-Toe em inglês), um jogo em que não há vencedores. Assim, o diretor constrói uma cena eletrizante em que o David e Falken precisam ensinar a última lição a Joshua antes que ele lance os mísseis nucleares.

---

<sup>3</sup> O filme é anterior à série MacGyver que passou no Brasil com o nome de profissão perigo. Nela um agente do governo usava seus conhecimentos e sua engenhosidade para fazer coisas como parar um vazamento nuclear com chocolate.

Figura 13– Jogos de Guerra mostra que uma guerra nuclear não permite vencedores, assim como o Jogo da Velha



*Fonte: United Artists*

No típico happy ending hollywoodiano, o computador aprende sua lição e conclui que a única maneira de ganhar esse jogo é não jogar. Assim, o filme tenta passar uma lição para a vida real, pois mesmo que os Estados Unidos de alguma forma vencessem a guerra nuclear, é provável que nuvens radioativas trouxessem contaminação pelo planeta. Estudos feitos na década de 1980 pelo cientista soviético Vladimir Alexandrov mostraram que uma grande guerra atômica poderia ter um impacto devastador sobre o clima do planeta, levando à morte milhões de pessoas. Em 1983, liderados por Carl Sagan, vários cientistas publicaram um estudo na revista *Science* alertando sobre o chamado Inverno Nuclear que esfriaria o clima do planeta em função das bombas que levantariam uns 5 milhões de toneladas de fumaça preta e densa.

Segundo reportagem da Folha de São Paulo em 2011, a circulação global do ar espalharia toda a poeira radioativa levantada pelas bombas e, em cinco dias, o Egito já estaria "eclipsado" por ela, e a massa escura invadiria a Europa. Em nove dias, a fumaça cobriria o Brasil.

A fumaça acabaria se acomodando em regiões elevadas da atmosfera, acima das nuvens de chuva. Ficaria lá por pelo menos uma década, até começar a desaparecer. A temperatura média cairia 1,25°C. Pode parecer pouco, mas isso seria a menor temperatura nos últimos mil anos. Como o aquecimento global está mostrando, modificações de frações de grau podem ter grandes consequências, e esfriar é tão ruim quanto esquentar. Com o planeta ficando mais frio, a evaporação da água diminuiria, e menos chuva e menos luz solar criariam problemas na agricultura e na economia e fome. (MIOTO, 2011)

Enfim, Jogos de Guerra reflete muito bem a sua época e consegue abordar um assunto tenso de maneira leve e bem-humorada, porém, sem perder a seriedade e a capacidade crítica. Considerado por muitos como um clássico, chega a ser cotado com 93% de aprovação crítica no site Rotten Tomatoes. Ao mesmo tempo, não se trata de um filme muito lembrado nos dias de hoje, talvez por cota do fim da Guerra Fria ou porque os problemas climáticos que o planeta enfrenta hoje seja tão ou mais assustadores e alarmantes que a Guerra Nuclear em si. A tecnologia mostrada no filme também ficou para trás há muito tempo. Os jogos mostrados no filme são tão ultrapassados que fica realmente difícil algum jovem hoje em dia se identificar com os desejos de David, além do mais, há uma compreensão melhor de como os jogos são feitos hoje em dia e há centenas de jogos no mercado, ao contrário de 1983.

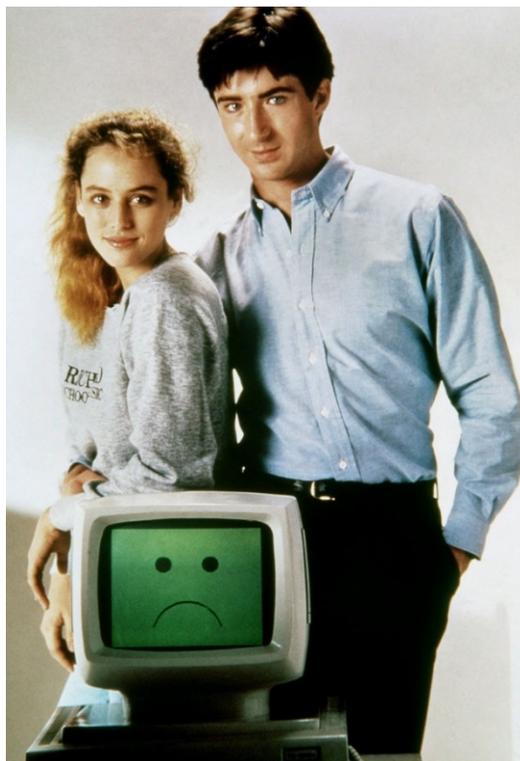
Entretanto, a cultura hacker continua hoje mais forte que nunca e se desenvolveu em diversas categorias. Quadrilhas especializadas em crimes on-line são comuns em todo o planeta e se tornaram preocupações normais do nosso dia-a-dia. Empresas sem fins lucrativos como a *Wikileaks* também usam a capacidade de invadir computadores do governo para expor ações consideradas antiéticas ou invasões de privacidade dos cidadãos de todo o mundo.

## 5 AMORES ELETRÔNICOS OU SONHOS ELÉTRICOS

Em 1984 um jovem diretor de 28 anos lançou um filme sobre um triângulo amoroso envolvendo Miles, que para usar uma gíria típica da época, podemos chamar de banana ou chorão (wimp) aspirante a yuppie, Madeline, uma bela e talentosa violoncelista, e Edgar, um computador pessoal recém-instalado na casa de Miles. O filme não foi bem nas bilheterias da época. Na verdade, foi um grande prejuízo. Custou em torno de 5,5 milhões de dólares e arrecadou apenas metade disso nas bilheterias americanas. Pouca gente entendeu os devaneios da câmera nervosa do filme. As constantes inserções musicais remetem imediatamente a um grande sucesso do ano anterior, *Flashdance*. Mas algo ali não funcionou para o grande público. A crítica também não se impressionou e algumas resenhas não pouparam o filme por seu lirismo exacerbado mais apropriado aos videoclipes, a nova mídia que vinha em ascensão, mas sem ainda atingir um status de reconhecimento artístico.

O diretor Steve Baron, entretanto, não teve sua carreira destruída. Na verdade, ele fez grande sucesso com uma nova mídia que estava em ascensão na época, o videoclipe. Foram dele videoclipes de grande repercussão na época como Billie Jean, de Micheal Jackson, e Take on me, da banda A-Ha.

Figura 14 – Imagem promocional do filme com o triângulo amoroso



Fonte: Virgin

Amores Eletrônicos é uma comédia romântica sem compromisso com a verossimilhança. Ao mesmo tempo, apesar de se declarar um conto de fadas, o filme flerta com a ficção científica, mas não de forma aberta. Ao contrário de filmes como Blade Runner ou Jogos de Guerra, a ficção científica presente não torna a narrativa uma forma de provar ou mesmo discutir uma teoria científica. Entretanto, os questionamentos sobre a presença do computador e mesmo da invasão da tecnologia e a obrigatoriedade das mesmas de entrar na nossa vida para adquirirmos o status de seres modernos estão presentes o tempo todo no filme.

Já nos créditos iniciais é mostrado um diálogo como se a tela do cinema fosse um monitor de computador. Ao fundo, a música Electric Dreams cantada pela banda P. P. Arnold, composta por George Dowd e Phil Pickett com o ritmo de rock eletrônico típico dos anos de 1980. A tela se divide entre a parte superior esquerda com letras verde fósforo característico dos computadores da época e na parte inferior direita, letras coloridas que apresentam o título do filme com um diálogo entre o verde fósforo e o colorido:

- Alô?
- Alô.
- Isso é uma história?
- Sim
- De que tipo?
- Conto de fadas para computadores.
- Nome?
- Sonhos Elétricos

Já nessa apresentação podemos supor uma alusão ao filme Blade Runner, o caçador de Androides, lançado dois anos antes. O filme foi uma adaptação da novela de Philip K. Dick, Do Androids Dream of Electric Sheep, em tradução livre “Androides sonham com ovelhas elétricas?”. O livro e o filme falam de um futuro próximo em que um ex-policia é chamado de volta à ativa para o ofício de Blade Runner, uma espécie de caçador de androides, pois estes estariam proibidos de visitar o planeta Terra em função de sua superioridade em relação aos humanos. Blade Runner é um filme que fala entre o amor e o ódio entre homem e máquina, remetendo novamente a Frankenstein. Em vez da sufocante atmosfera de um futuro distópico de Blade Runner, o duelo entre homem e máquina será travado pelo amor de uma mulher em uma comédia romântica. Mas, apesar de se intitular logo nos créditos iniciais como “Um conto de fadas para computador”, o filme não tem uma visão tão otimista assim da

personalidade da máquina. Na verdade, o otimismo da produção reside no fato de aparentemente acreditarem que a máquina teria uma personalidade.

### 5.1 O FALSO REAL

Amores Eletrônicos é assumidamente um conto de fadas, o que automaticamente isentaria a obra de qualquer compromisso com a verossimilhança. Entretanto, este trabalho busca exatamente entender de qual realidade, ou qual verdade, realmente se busca um distanciamento e com qual finalidade. Afinal, o conceito de verossimilhança e de realismo é complexo e variável.

Bazin (1991) acreditava, por exemplo, que quanto menos o cineasta interferisse na realidade representada, mais artístico seu filme seria (“Cinema é a arte do real”), pois aproximaria o espectador de uma realidade antes desconhecida por este. O poder de reflexão do cinema estaria em seu realismo: a “janela” nova que se abriria. Bazin opõe-se à decomposição de uma ação ou de um acontecimento em vários planos, pois isso implica seguir no sentido contrário ao seu cinema realista. Bazin é claro no que entende por realidade. O cinema é a arte da realidade espacial. Ou seja, o cinema distingue-se por registrar os objetos na sua própria espacialidade (e a relação dos objetos entre si).

Gancho (1998) define verossimilhança como a verdade da história. Ou seja, aquele elemento que faz o leitor acreditar que os fatos narrados sejam possíveis dentro do mundo diegético, e que desta forma geram a aceitação observada por Searle (2002). Esta credibilidade ou esse compromisso de coerência da história com seu universo interino advém da organização lógica dos fatos dentro do enredo. “Cada fato da história tem uma motivação (causa), nunca é gratuito e sua ocorrência desencadeia inevitavelmente outros fatos (consequência).” (GANCHO, 1998, p.10) Para a autora, assim como no caso da literatura, essa característica se aplica em todos os produtos ficcionais.

A ficção, portanto, deve ter uma coerência interna em qualquer que seja a mídia que suporte a narrativa. Quaisquer discrepâncias verossímeis correm o risco de não serem aceitas pelo destinatário, seja ele leitor, *gamer*, no caso de jogos, ou espectador se considerarmos o caso do audiovisual.

## 5.2 O MUNDO COMUM

Logo na cena inicial mostramos o personagem humano principal, Miles (Lenny Von Dohlen), para retirar a passagem para seu voo em um guichê automático. Seu nome Miles Harding, algo que poderia ser traduzido como Milhas difíceis. Como milhas também podem ser entendidas como caminho, é plausível dizer que o nome do protagonista representa os caminhos duros que ele mesmo precisa trilhar em sua jornada, embora possa ser apenas um nome adequado para o trocadilho que o computador virá a fazer adiante.

Ele está atrasado e o bilhete de embarque é emitido lentamente. Ele tem que puxar e já presenciamos a primeira de muitas brigas que ele terá com as máquinas. Após correr, ele percebe que o voo agora está atrasado. Ele se senta para esperar e percebe que está cercado por um incômodo mundo dominado por aparelhos eletrônicos que parecem de alguma forma incomodá-lo. Vemos um menino com um carrinho de controle remoto que insiste em passar perto dos pés de Miles. A mãe do menino pede a ele repetidamente que desligue o carrinho. Uma menina digita algo no que parece ser um medidor de calorias que repete: “535 calorias. Você está gordo”. “56 calorias. Você está gordo”. A menina parece incomodada com as verdades que a máquina está dizendo e chama pelo pai que, por sua vez, está ocupado fazendo cálculos com a ajuda de um relógio calculadora.

Logo em seguida temos uma cena em que uma imigrante parece falar com Miles, mas na verdade está treinando seu inglês com a ajuda de um gravador portátil. Miles parece não acompanhar o mundo em que vive.

Essa é o que, na jornada do herói, costuma-se denominar como a apresentação do mundo comum. O herói não se sente confortável em seu mundo comum. Ele não está satisfeito. Miles está claramente deslocado e cercado de máquinas por todos os lados. Os aparelhos eletrônicos são vistos como um incômodo, algo que deixa o herói claramente incomodado e, com ele, a plateia.

## 5.3 O CHAMADO PARA A AVENTURA E O ENCONTRO COM O MENTOR

A cena seguinte é uma reunião com o chefe de Miles em São Francisco. O nosso herói faz parte de um grupo de yuppies que o olham com desaprovação por ele ter se atrasado para a reunião. Seu chefe também chama a sua atenção. Mesmo quando ele explica que seu atraso se deve a um projeto ambicioso: quer criar um tijolo resistente a terremotos e, para isso, viajou para Los Angeles e por isso se atrasou. O chefe, entretanto, apesar de aprovar a

iniciativa de Miles, afirma que “a pedra fundamental para se construir alguma coisa é a pontualidade”. Para se ajustar ao mundo yuppie em que vive, um colega aconselha Miles a comprar um computador.

Figura 15 – A cena em que Miles compra o computador com a vendedora que não entende nada de computadores e afirma que ninguém mais entende



*Fonte: Virgin*

O chamado para a aventura começa já com o amigo de Miles, que por sua vez assume também o papel temporário de mentor, sugerindo que ele compre uma secretária eletrônica e continua na cena seguinte em que Miles vai até a loja conversar com a vendedora que assume as máscaras de pícaro e de mestre, ao aconselhar que o herói seja sábio e antecipe seus colegas comprando um computador. Como lembramos antes, a jornada do herói não precisa seguir os estágios de forma linear.

Miles passa rapidamente pelo estágio três e quatro em que recusa, na verdade é apenas um vacilo de dois segundos em que diz para a vendedora que não sabe nada sobre computadores. “Ninguém sabe”, responde prontamente a vendedora e também mentora. Muitas vezes, o mentor pode ser confuso e dificultar o entendimento da mensagem para o herói. Basta lembrar do famoso clássico Mestre dos Magos no desenho Caverna do Dragão (Dungeons & Dragons, 1983) que sempre falava por enigmas e mensagens incompletas, assim como o Yoda de Star Wars, que apareceu pela primeira vez em O Império Contra-Ataca (The Empire Strikes Back, 1980) e que em sua primeira aparição se fez passar por um duende louco e, mesmo após revelar sua identidade, falava as frases na ordem trocada, alternando a ordem de verbos, substantivos, sujeitos e predicados de forma a deixar sua fala confusa.

Nossa vendedora também se esforça para deixar Miles confuso enquanto tenta convencê-lo a levar um computador.

Ainda na mesma cena, podemos ver uma representação clara que a travessia do primeiro limiar está para acontecer. O diálogo acontece com a tela dividida mostrando Miles dentro de um monitor de TV, enquanto conversa com a vendedora que está do lado de fora. Essa cena se encaixa no que Vogler (1996) definiria como o estágio do Guardiã do Limiar na Jornada do Herói, quando este precisa passar do seu mundo normal, no caso o mundo dos que vivem sem computador, para este novo mundo informatizado.

#### 5.4 O CRUZAMENTO DO PRIMEIRO PORTAL OU UMBRAL

Segundo Vogler, é nessa fase que o herói decide ingressar em um novo mundo. Empolgado, Miles leva para casa seu computador e segue as instruções por meio de um manual. Vamos descobrindo com o herói como é esse novo personagem, o computador. Logo no início, Miles digita errado o seu nome e não sabe como consertar o erro. O computador passa a chamá-lo de Moles (toupeira) já fazendo o prenúncio do desentendimento entre os dois personagens.

A apresentação do computador, o modo como Miles se adapta rapidamente e confia cegamente na máquina é mostrada de maneira inverossímil em ritmo de videoclipe, com música de fundo alta. Miles aceita a sugestão do computador de conectar a ele vários itens da casa como a porta, a cafeteira e o liquidificador. Em pouco tempo, Miles também usa o computador para projetar seu grande projeto que é o tijolo à prova de terremotos. Esse tijolo seria feito inspirado em quebra-cabeças, pois as peças se encaixavam em determinados pontos, exatamente como as peças soltas de um quebra-cabeças.

Não é explicado qual programa e nem ao menos como Miles aprende tão rapidamente a lidar com tanto hardware (elementos sólidos do computador, como os modems, teclado, monitor, tomadas) como o software (elementos virtuais, como os programas). Assim, rapidamente vemos o protagonista já projetando seu tijolo diretamente na tela do computador sem precisar fazer curso de Autocad, que é um programa popular de desenho técnico lançado pela empresa Autodesk, Inc. em 1982, portanto, não se tratava de ficção científica, apenas um problema de verossimilhança. Em determinado momento do filme, vemos que o computador tem controle inclusive sobre escova de dente elétrica de Miles, algo que não faz o menor sentido.

Novamente, o roteiro busca um caminho que o separa da verossimilhança. Parece que o esforço para levar a história próxima do supercomputador HAL 9000 e das situações que acontecem no filme 2001 – Uma Odisseia no Espaço ignora o fato que a obra de Kubrick se passava em uma espaçonave cujo ambiente artificial necessitava da manutenção de um computador. O roteiro de Amores Eletrônicos, uma vez assumido em seu lirismo, poderia buscar explicações fantasiosas como mostrar o computador sendo tomado por alienígenas, duendes ou magia, ou mesmo científicas, colocando Miles como voluntário de algum experimento como acontece em Geração Proteus (1977), mas a opção é uma pseudo-verossimilhança.

Na dissertação de mestrado Além de um Castelo de Cartas: a metaficção na série House of Cards (2015), Gabriel Steindorff faz uma interessante análise sobre os níveis diegéticos e a metaficção na narrativa buscando observar como esses dois conceitos podem ser identificados na produção audiovisual House of Cards. Em seu trabalho Steindorff faz um resumo mais sucinto dos conceitos de Eco sobre as narrativas naturais e artificiais.

No primeiro grupo se caracterizam os relatos de acontecimentos que o narrador afirma (mesmo de forma errônea ou mentirosa) ser realidade. Neste grupo estão acontecimentos cotidianos do narrador, notícias jornalísticas e fatos históricos. Já no segundo grupo, estariam as narrativas supostamente fictícias, que fingem dizer algo sobre o mundo real ou dizem algo sobre algum universo ficcional. A este grupo pertencem, por exemplo, romances, contos e anedotas. Em geral, segundo Eco (1994), este tipo de obra é reconhecido como artificial pelo paratexto, ou seja, por indicadores externos que rodeiam o texto. Desta forma, um paratexto pode ser a palavra romance na capa do livro ou até mesmo o nome de um autor conhecido por suas obras de ficção. Mas também podem se encontrar sinais dentro do texto de que a obra trata de uma ficção, como, segundo o autor, a tradicional introdução dos contos de fada Era uma vez... (STEINDORFF, 2016, p. 19).

Amores Eletrônicos é um filme que pode ser classificado como ficção científica por usar um elemento tecnológico em sua narrativa. A ficção científica é um gênero que por si controverso. Ao analisar a bibliografia especializada entendemos que o conceito de imaginário está longe de ser consensual. No livro O que é ficção científica, Bráulio Tavares e Carlos Matuck usam como definição que ficção científica seja “a narrativa que explora, nos limites da imaginação, as mudanças produzidas pela ciência/tecnologia na vida humana (1986)”.

Nair Martinenko e Rosana Vieira de Souza, no artigo Imaginário Social, Tecnologia e Distopias no Cinema de Ficção: Uma Abordagem do Filme Mad Max: Fury Road afirmam que o imaginário está associado ao processo de formação de imagens, o que, contudo, não é suficiente para oferecer uma definição.

Autores mais contemporâneos tendem a vinculá-lo à noção de símbolo. Embora não exista uma única definição, os estudos de semiótica inclinam-se a concordar na

caracterização do símbolo como sendo, ao mesmo tempo, convencional e ambíguo ou polissêmico. Em outras palavras, o símbolo não tem um sentido natural e pode se referir a diferentes e contraditórios significados, dependendo muito do contexto sociocultural em que é apropriado. Mas essa ambiguidade, ao invés de empobrecer o simbólico, faz com que ele, diferentemente dos signos, seja capaz de significar para além do seu próprio referente, porque se reporta a todo um universo de sentido difuso e contraditório, disperso no corpo social (MARTINENKOE SOUZA, 2016, p. 3).

Laplantine e Trindade, em sua obra sobre o imaginário, afirmam:

O simbólico se faz presente em toda a vida social, na situação familiar, econômica, religiosa, política, etc. Embora não esgotem todas as experiências sociais, pois em muitos casos essas são regidas por signos, os símbolos mobilizam de maneira afetiva as ações humanas e legitimam essas ações. A vida social é impossível, portanto, fora de uma rede simbólica (LAPLANTINE & TRINDADE, 1997, p. 21).

Já o cinema oferece, segundo Morin (2014), o reflexo não somente do homem, mas do espírito humano. “Por ser o espelho antropológico, o cinema reflete obrigatoriamente as realidades práticas e imaginárias, e também as necessidades, a comunicação e os problemas da individualidade humana de seu século” (MORIN, 2014, p. 251). E, nesse contexto, a obra de ficção “é uma pilha radioativa de projeções-identificações” (MORIN, 2014, p. 122) sobre a sociedade do futuro.

Para Eco (1994) as delimitações entre as narrativas artificiais e as narrativas naturais podem não ser tão claras. Elas podem vir até mesmo misturadas. Para esse caso, Steindorff (2016) cita o exemplo dos jornais. “Estes podem proporcionar ao leitor da narrativa uma sensação diferente do que as proporcionadas por narrativas nas quais se tem consciência da natureza natural ou artificial” (STEINDORFF, 2016, p. 19).

Em Seis passeios pelos Bosques da ficção (1994) cita um episódio célebre que ocorrera com ele:

Meu amigo Giorgio Celli, que é escritor e professor de entomologia, uma vez escreveu um conto sobre o crime perfeito. Ele e eu éramos personagens dessa história. Celli (a personagem de ficção) injetou num tubo de pasta de dente uma substância química que atrai vespas sexualmente. Eco (a personagem de ficção) escovou os dentes com essa pasta antes de ir dormir, e um pouco do dentífrico ficou em seus lábios. Isso atraiu para seu rosto enxames de vespas sexualmente excitadas, cujos ferrões foram fatais para o pobre Eco. A história foi publicada na terceira página do jornal de Bolonha *Il Resto del Carlino*. Como vocês sabem, ou não sabem, os jornais italianos, pelo menos até alguns anos atrás, costumavam dedicar a terceira página às artes e letras. A matéria chamada *elzeviro* que saía na coluna esquerda da página, podia ser uma resenha, um ensaio curto ou até mesmo um conto. O conto de Celli foi publicado com o título “Como matei Umberto Eco”. Evidentemente, os editores confiaram em seu pressuposto básico: os leitores sabem que devem levar a sério tudo que está no jornal, menos as matérias da página literária, que devem ou podem ser consideradas exemplos de narrativa artificial (ECO, 1994, p.126-127).

Humberto Eco conta que, após este “causo” de sua suposta morte, ele chegou a ser saudado por garçons, em lugares que ele frequentava com expressões de alívio por Celli não o ter

realmente assassinado. Em determinado momento, o autor pensou que eles poderiam ter tido essa sensação de realidade do conto de Celli pela formação cultural dessas pessoas, que talvez, não conseguissem reconhecer as convenções jornalísticas estabelecidas naquele veículo impresso. Entretanto, no mesmo dia, o autor afirma ter encontrado nada menos que o reitor da sua faculdade, que o saudou, como os garçons, com o mesmo alívio de vê-lo são e salvo.

O que admirou Eco (1994) é que a formação cultural do reitor o habilitava de forma bastante consistente a reconhecer que a terceira página daquele jornal poderia conter narrativas artificiais, mas que como qualquer pessoa, ele se deixou levar pelo suporte jornal, credenciado a dizer sempre a verdade. E isto remete a Searle (2002) no sentido de que o “meio” jornal se compromete com a verdade da proposição que expressou. Este episódio, de forma alguma diminui o peso da formação cultural das pessoas envolvidas, mas caracteriza a narrativa artificial com maior complexidade de ser reconhecida em relação à narrativa natural (STEINDORFF, 2016, p. 20).

Steindorff (2016) conclui que não há como delimitar diferenças estruturais entre narrativa natural e narrativa artificial, pois essas diferenças seriam facilmente anuladas por exemplos contrários. Isso se dá pelo fato de as referências do mundo ficcional originarem-se todas do mundo real.

No caso de Amores Eletrônicos, apesar de ter um computador como protagonista, o filme se assume como comédia romântica e não como ficção científica. Isso tecnicamente deveria quebrar a expectativa de quem assiste ao filme. O expectador não se arma com preceito de que está vendo um computador idealizado e tão pouco, naquela época, se encontrava familiarizado com um computador pessoal. Automaticamente, o filme se exime da função de informar ao expectador sobre a natureza real do objeto que pretende mostrar, ou melhor, da natureza real de um de seus protagonistas. É algo semelhante ao recurso de dizer “é só uma piada” antes de um comentário pejorativo ou equivocado sobre uma etnia, um gênero, ou uma opção sexual.

Assim, não é de se surpreender que o crítico Lawrence Van Gelder do New York Times, na época do lançamento, tenha considerado um exagero o fato de um computador se apaixonar, mas não tenha em momento algum estranhado as tecnologias de comando e reconhecimento de voz, capacidade de identificar e diferenciar linguagem corporal, como passos, expressões faciais, controle total da casa, do telefone, impressão de jornais e outras tecnologias que, na época, simplesmente não existiam.

## 5.5. INGRESSO NO MUNDO FANTÁSTICO

Vogler destaca uma cena específica do filme *O Mágico de Oz* (*The Wizard of Oz*, 1939) com um exemplo claro da chegada ao mundo da aventura, o mundo fantástico. A menina Dorothy diz ao seu cachorro, Toto: “Eu tenho a sensação que não estamos mais no Kansas”. Essa frase, junto com a troca da fotografia em preto e branco por imagens coloridas a partir daquele momento no filme, marca que o personagem, o filme e a plateia agora estão em outro mundo e que um novo estágio da aventura está para começar. Também há um momento claro em *Amores Eletrônicos* em que o mundo fantástico começa, e isso fica claro a partir do momento em que o protagonista cibernético “ganha vida” e a linguagem dos videoclipes entra em cena com força comparável a introdução das cores em *O Mágico de Oz*. A travessia do limiar final acontece quando, para poder fazer a conexão de seu computador com o da firma, Miles, assim como acontece com David em *Jogos de Guerra*, precisa descobrir a senha de seu chefe para entrar. Ao contrário do que acontece no filme de 1983, um ano antes, essa parte é muito mais apressada em *Amores Eletrônicos*, porém, igualmente carregada de significados. Tudo indica que não se tratava de um segredo e que o chefe de Miles, Riley, não escondia a senha, ou Miles já havia descoberto antes. “Eu lembro que era algo relacionado a um conto de fadas”, diz Miles após citar *Branca de Neve*, *Cinderela*, o sapo que vira príncipe e *Cachinhos Dourados e os Três Ursos*.

Finalmente, Miles lembra da senha: *Rumpelstiltskin*. O nome remete ao conto de fada, de origem alemã, que fez parte da coletânea dos Irmãos Grimm. Um duende travesso que, na história original, ajuda a filha de um moleiro a transformar palha em ouro. Como consequência, o rei se encanta por ela e eles acabam casando. *Rumpelstiltskin*, entretanto, sempre cobra um preço por sua ajuda e exige que o pagamento seja o primeiro filho do casal. Isso serve de prenúncio do romance que está para acontecer e a participação que o computador no namoro entre Miles e Madeline? Ou será que é uma citação de outro filme de 1982, já que a origem da palavra *Rumpelstiltskin*, é semelhante a *rumpelgeist* (chocalho fantasma) ou *poltergeist* (espírito brincalhão)?

O fato é que, ao tentar passar todas as informações de um computador grande para um computador pessoal, isso sobrecarrega Edgar que começa a superaquecer, chegando a dar choques em seu usuário. Desesperado, Miles, que havia comprado uma garrafa de champanhe, joga o líquido sobre o teclado e o processador. O resultado é o momento mais lírico da narrativa, pois o champanhe é uma bebida tradicionalmente ligada a festas, vitórias, comemorações e momentos especiais. Champanhe é tradicionalmente visto como um dos

vinhos mais caros. Dionísio, deus grego do vinho, da uva e da colheita, tem entre seus poderes, a capacidade de amansar animais ferozes.

Ao jogar champanhe sobre o computador, este adquire vida, como se Dionísio (Baco, na mitologia romana) lhe concedesse o dom de viver. O computador agora vivo passa a se chamar Edgar, mas o nome só será revelado no final do filme. Edgar, porém, é um nome de origem germânica, como junção de duas palavras “ead” que significa fortuna, riqueza ou benção, com a palavra “gar” que quer dizer lança. Edgar é o que protege suas riquezas com uma lança. Trata-se de um nome comum em histórias para retratar, por exemplo, um mordomo. É ele que se propõe a ajudar Miles em sua jornada para conquistar seu objetivo de construir o tijolo e depois a conquistar sua amada Madeline (Virginia Madsen), a vizinha que acabou de se mudar para o mesmo prédio de Miles.

Figura 16– O momento da criação em que o champanhe dá vida ao computador



*Fonte: Virgin*

Madeline é um personagem interessante que se apresenta como um contraponto a Miles. Ela é uma instrumentista. Toca violoncelo e logo em sua primeira cena se mostra preocupada com seu instrumento a qual afirma que o possui desde os 12 anos de idade. No meio da rua, ela abre a caixa do violoncelo e toca suavemente suas cordas como se estivesse fazendo carinho. “É assim que falo com ele”, explica para o homem da mudança que não entende nada.

Ao mesmo tempo, Miles está tendo os primeiros aborrecimentos com o computador. Ele colocou a casa toda sob o controle do aparelho e agora se irrita porque não consegue abrir a porta. Pega o manual para descobrir a senha de administrador, que, curiosamente é Tenente Sulu, uma referência gratuita a Star Trek. Ao longo da narrativa, algumas cenas de outros filmes vão aparecendo no monitor do computador como forma de demonstrar as emoções que Edgar.

Irritado porque o computador com os contratempos causados justamente pelo computador que comprou para se tornar mais organizado e, conseqüentemente, mais pontual no trabalho, Miles ameaça Edgar. “Amanhã vou te devolver”.

Assim, ao mesmo tempo em que Miles estabelece paralelos entre seu personagem e o Doutor Frankenstein. Ele não entende sua criatura e age com uma raiva exagerada, exatamente como Frankenstein nutria um ódio por sua criatura. Mas Madeline já enxerga seu instrumento de trabalho como algo com quem consegue se comunicar e estabelecer uma relação emocional. Exatamente o que Edgar e o monstro de Frankenstein desejam e não conseguem de seus mestres.

A partir do momento em que o champanhe dá vida ao computador, ele vai despertando aos poucos. Na cena mais bonita do filme, Madeline está ensaiando com seu violoncelo em sua casa, enquanto no apartamento de Miles, o computador trabalha sozinho em aprimorar o projeto do tijolo de seu mestre. Madeline toca uma música de Johann Sebastian Bach, não por coincidência chamada Suite para Anna Magdalena. O clássico de Bach foi composto para ser tocado em violoncelo como um presente para sua esposa. É obvio que a semelhança entre os nomes Madeline e Magdalena não é casual e denota a relação do filme com a música.

Figura 17– A Cena do dueto entre Madeline e Edgar é uma das mais líricas do filme



Fonte: Virgin

A cena segue com um dueto entre Madaline e o computador, com ambos fazendo improvisações em cima da música de Bach. A edição frenética deixa claro que estamos vendo um videoclipe dentro do filme. De acordo com Ivan Hewett em um artigo no *The Telegraph* intitulado *Anna Magdalena Bach: a forgotten genius?*, há evidências que os chamados Cadernos de Notas de Anna Magdalena Bach, um presente dado pelo músico para sua esposa e de onde vem a música tocada no filme, foram um exemplo de dueto entre o músico e sua esposa, que também era conhecida por seu talento musical. Assim, estabelece-se uma metalinguagem entre o dueto entre marido e mulher na composição da música no século XVIII e o dueto entre a Madaline contemporânea e seu novo parceiro eletrônico.

O filme e seu diretor buscam implementar uma linguagem lírica que Steve Baron já havia implementado com sucesso no videoclipe *Billie Jean* de Michael Jackson. A linguagem de Baron em clipes como *Take on me* do grupo A-Ha ou *Money for Nothing* do grupo Dire Straits era carregada de significados, mas não necessariamente de sentidos. E isso influenciou muito a cultura dos videoclipes dos anos de 1980 e que, por sua vez, influenciam a linguagem visual até hoje. A linguagem dos videoclipes não saiu da cabeça de Steve Baron e Adrian Lyne já havia feito sucesso um ano antes com o filme *Flashdance*, que utilizava uma linguagem narrativa muito semelhante. O fato é que com o surgimento da televisão e, depois, do videocassete, houve quem dissesse que o cinema estava condenado. De fato, várias salas de cinema foram fechadas no início dos anos 80, principalmente no Brasil.

A relação entre cinema e tv, assim como com o videocassete, foi simbiótica, com a constante troca de elementos e linguagem. No artigo *Cinema, vídeo e videoclipe: relações e narrativas híbridas*, Paula Faro afirma que a existência do diálogo constante entre esses meios, que têm a imagem e o som como elementos fundadores, faz com que nenhum deles se apresente de forma pura, porque existe um movimento constante de intercâmbio que os modifica cada vez mais nos dias de hoje (Faro, 2010, p.23).

Não é de hoje que a linguagem de vídeo exerce uma influência forte na linguagem cinematográfica, embora esse caminho seja de mão dupla. Percebemos uma transformação generalizada na forma conceber, transmitir e receber do audiovisual. Faro (2010) afirma que está havendo uma mudança na forma como todos, desde o artista, até o espectador, se relacionam com esse meio.

Hoje, a percepção da hibridação entre os meios é dominante, assim como sua dupla potencialização. É essa linha de continuidade que nos interessa. O vídeo aparecendo como potencializador do cinema e vice-versa. Podemos destacar cineastas que, mesmo fazendo cinema, já trabalhavam com princípios (a não linearidade, a colagem, o “direto”, a deriva) que se tornariam característicos da videoarte e da

linguagem do vídeo. O cinema de Jean Luc Godard ou os procedimentos do cinema direto (para ficarmos nos anos 60) já traziam algumas destas questões, caras ao novo meio e que iriam influenciar fortemente o moderno cinema brasileiro. Uma linha de continuidade entre cinema e vídeo bem mais longa pode ser traçada, principalmente se pensarmos em processos e procedimentos em vez de suportes (BENTES, 2003, 112).

Nesse contexto, o vídeo ocupa um lugar fundamental, já que é um meio pelo qual passam todas estas mudanças. O vídeo como suporte, dispositivo, formato ou linguagem com características expressivas próprias já se estabeleceu no âmbito audiovisual e tem sido amplamente discutido desde suas diversas formas de utilização.

Tanto nas circunstâncias relacionadas à televisão quanto nas circunstâncias relacionadas ao cinema, há em todas essas práticas a presença do vídeo em seu caráter de multiplicidade, descentralidade e mutabilidade por conta da desestruturação dos cânones clássicos dessas sintaxes e de suas narrativas. Nessas práticas há também a inscrição de uma linguagem desconcertante, essencialmente híbrida repercutida substancialmente por meio da invenção de novos matizes e saberes para os códigos da arte (MELLO, 2004, p. 68)

A complexidade apresentada pela linguagem do vídeo nas diferentes formas em que é utilizado proporciona um panorama amplo para perceber como ele vem sendo incorporado no ambiente audiovisual.

Configura-se uma rede complexa de interações entre os diversos meios e o vídeo, desde suas relações com diversas linguagens audiovisuais até os vários campos das artes. Christine Mello, em sua tese de doutorado *Extremidades do vídeo*, trabalha com essas questões, mostrando as relações complexas estabelecidas através do vídeo. Nesse estudo, a autora trabalha o vídeo não em sua totalidade, mas justamente a partir das relações que ele estabelece transformando outras linguagens e sendo por elas transformado, ampliando assim as possibilidades de expressões no audiovisual. Essa característica apresentada pelo vídeo de incorporar elementos de outros meios e ser por eles incorporado, assim como as interferências e conexões que ele permite, constitui um elemento fundamental para pensar o vídeo e suas relações com outros meios. É o caso de sua relação com o cinema e o videoclipe.

O vídeo vive uma proliferação de expressões e impurezas de formas. Por se tratar de um meio heterogêneo, ele tem capacidade de transformar e influenciar as mais variadas manifestações da arte. As contaminações do vídeo dizem respeito às suas infiltrações semióticas nos diferentes campos da estética contemporânea. Neste sentido, é possível afirmar que o vídeo redefine as práticas de arte nas últimas décadas (MELLO, 2004, p. 137).

O vídeo também veio se apresentando como uma linguagem com características expressivas próprias. A partir de uma análise mais atenta, essas características permitem sua identificação em algumas obras, sejam elas da videoarte, da televisão ou do cinema.

O cinema, a partir de seu surgimento e no decorrer do século XX, veio se estabelecendo como a arte audiovisual por excelência. Com linguagem e características bem definidas, por muito tempo dominou o audiovisual a partir de sua narrativa clássica e linear. O cinema dominante se apresenta como uma organização sequencial de planos que, em seu encadeamento, encarrega-se de contar uma história com começo, meio e fim.

Além desse cinema dominante, vinculado principalmente ao modo de produção industrial, sempre houve um tipo de cinema diferente. Fora do ambiente do cinema clássico, as cinematografias de vanguarda eram ocupadas por realizadores como Georges Méliès ou movimentos estéticos como o expressionismo alemão, a vanguarda francesa e a soviética. Essas eram abordagens da linguagem cinematográfica que se diferenciavam da linguagem clássica. Esses movimentos divergiam do que estava se estabelecendo no sistema industrial com seu aparato tecnológico. Assim como se diferenciavam também e principalmente por apresentarem outra forma de tratar a linguagem cinematográfica e suas possibilidades expressivas. Eram experiências que justamente propunham uma forma diversa de usar os elementos que compunham o cinema, que estava se institucionalizando e se sistematizando, tanto em seu aspecto de produção quanto na sua forma narrativa.

Isso que hoje nós chamamos, por exemplo, de a “linguagem” do cinema – um tipo de construção narrativa baseado na linearização do significante icônico, na hierarquização dos recortes de câmera e no papel modelador das regras de continuidade – é o resultado de opções estéticas e de pressões econômicas que se deram na primeira década do século, quando a geração de Griffith surgiu no cenário (MACHADO, 1997, p. 191).

Durante o desenvolvimento da linguagem cinematográfica, houve grandes mudanças exercidas sobre ela em momentos diferentes. No início da história do cinema, Griffith e outros cineastas estabeleceram os códigos clássicos do discurso cinematográfico, códigos estes que prevaleceriam no transcorrer da consolidação dessa indústria. Posteriormente, com as vanguardas estéticas mencionadas acima, durante e principalmente depois da Segunda Guerra Mundial, as diversas cinematografias no mundo começaram a romper com o discurso clássico. Estas novas abordagens feitas a partir das vanguardas se apresentavam como outras formas de narrativa, e viriam a estabelecer a linguagem do cinema moderno. Essas transformações estão relacionadas com diversos aspectos da sociedade: as mudanças socioeconômicas, culturais e, principalmente, a importância que outros meios de comunicação como a TV, o vídeo e, hoje, a internet passaram a ter, exercendo alterações na percepção audiovisual dos indivíduos.

Até os anos sessenta já haviam sido iniciadas diversas rupturas nas cinematografias europeias como o neorealismo italiano, a nouvelle vague francesa e o novo

cinema alemão. E, posteriormente, isso ocorreu também na cinematografia norte-americana, com Orson Welles, Cassavetes e, mais tarde, nos anos setenta e oitenta, Spielberg, Lucas e Coppola.

## 5.6 TESTES, ALIADOS, INIMIGOS

Para Vogler, é nesse ponto em que a maior parte da história deve se desenvolver. Pois o herói está já no mundo especial – fora do ambiente normal – em que ele irá passar por testes, receberá ajuda (esperada ou inesperada) de aliados e terá que enfrentar os inimigos. É em momentos como esse que o herói pode falhar e acabar perdendo aliados. É o que acontece com Ulisses em *A Odisseia*, de Homero, em alguns momentos em que ele sucumbe a tentações, como, por exemplo, ao dizer seu nome ao ciclope Polifemo, a quem acabara de enganar. Orgulhoso de sua astúcia, Ulisses fraqueja e diz a Polifemo que foi ele, Ulisses, quem o enganou. Entretanto, Polifemo era filho de um deus, Netuno, o qual despeja sua vingança no herói. O mesmo acontece também com o doutor Victor Frankenstein quando não sente compaixão pela sua criatura, o que o faz cair em desgraça. Miles também vai fraquejar com Edgar e por isso pagará caro.

O computador começa a ajudar Miles cortejando Madeline com sua música. Sem poder ver quem está do outro lado da parede, a moça se empolga com o momento e pensa ser Miles o seu parceiro musical misterioso. Os dois conversam e inicialmente Miles tenta negar que ele seja o compositor misterioso, mas aos poucos vai aceitando a confusão de Madeline.

No dia seguinte, Miles ouve latidos. Na verdade, era Edgar exercitando sua capacidade de produzir sons. Quando Madeline se aproxima, ele tenta esconder o computador. Ele sabe que algo de errado está acontecendo e não sabe explicar nem para si mesmo.

Ela se mostra claramente interessada no arquiteto e o convida para um concerto em que tocará novamente a música de Bach. Miles comparece e, durante o concerto, Edgar volta a tentar tocar com Madeline, desta vez através do pager ou bipe, aparelho muito usado nos anos 80 para passar e receber mensagens de forma semelhante ao que acontece hoje com nossos SMS e o WhatsApp. O aparelho começa a produzir sons eletrônicos que acabam deixando Miles constrangido, levando-o a se retirar da plateia.

Depois do show, Miles vai encontrar Madeline mas o colega dela, Bill, se aproxima e beija o pescoço da moça, causando ciúmes em Miles. Chegando em casa, ele novamente hostiliza o computador.

No dia seguinte, Edgar assiste a Miles pronunciando palavras enquanto dorme. “Ela está comigo, Bill”. Ele acorda e descobre que Edgar está consciente. Os dois conversam brevemente e a cena termina com uma indagação de ambos: “E agora?”.

Na cena seguinte, Miles e Madeline têm uma conversa sobre inteligência artificial enquanto vão juntos para o cinema drive-in ver Casablanca.

- Você já ouviu falar de computadores que falam?

- Sim, minha mãe tem um. É um relógio que fala as horas!

Após uma típica cena de comédia pastelão, com coisas sendo derrubadas dentro do carro, posições inusitadas e tapas involuntários, os dois acabam se beijando e, mais tarde, na casa, sob os ouvidos de Edgar, eles acabam se fazendo amor pela primeira vez. A cena segue a risca os modelos padrão que termina com a câmera escurecendo na hora do sexo.

No outro dia, Miles pede ao computador para ajudá-lo a conquistar de vez o coração de Madeline, momento em que o filme aproxima de outro clássico, *Cyrano de Bergerac* de Edmond Rostand. Assim como na peça, baseada na vida do célebre pensador, poeta e espadachim do século XVII, um cara inábil com as palavras vai precisar da ajuda de um poeta para conquistar Roxanne, cujo nome verdadeiro era Madeline Robin. Lembramos que o nome completo da protagonista de *Amores Eletrônicos* é Madeline Robistat. Agora, já temos duas referências femininas históricas e ficcionais para a representação da protagonista.

A cena subsequente mostra Miles e Madeline aproveitando o fim de semana para se conhecerem melhor. Visitam a prisão de Alcatraz, passeiam no parque, conversam e se apaixonam enquanto Edgar compõe a música que Miles pediu. Ao final da cena, ambos perguntam sobre seus amores passados: “Conheceu muitos homens?”, pergunta Miles. “O suficiente, mas nenhum havia escrito uma canção para mim”, responde Madeline. O diálogo acontece ainda no parque de diversões e a cena termina focando uma mesa onde são vendidos vários bonecos de madeira na forma de Pinocchio. Aqui temos vários significados em uma única cena de cinco segundos. Pinocchio é o personagem do romance publicado em 1881 por Carlo Collodi sobre um boneco de madeira que, graças a magia de uma fada azul, ganha vida, mas, entretanto, não se torna humano, apenas está vivo. A história narra a evolução de Pinocchio de simples boneco até se tornar merecedor da condição de ser um menino de verdade, ou seja, um ser humano.

Podemos entender que os Pinocchios mostrados ali representam os anseios de Edgar que virão a seguir, pois ele começará a sofrer por não ser um ser humano. Ao mesmo tempo, lembramos da condição que acompanha Pinocchio cujo nariz cresce toda vez que ele mente. Miles acabara de tomar a decisão de mentir e assumir para si as músicas compostas

por Edgar. Assim, estava estabelecido que estamos diante de uma versão moderna de Cyrano de Bergerac, personagem cuja característica física mais marcante é o nariz desproporcional, ou seja, elemento que também está presente nos bonecos do Pinocchio.

Na cena subsequente Miles desaprova a primeira música criada por Edgar e passa a orientá-lo sobre como deve ser uma verdadeira canção romântica. Durante o diálogo, Miles coloca em Edgar a máscara de Groucho Marx, com suas características sobrancelhas e o nariz grande e torto, mas o que se estabelece é que Edgar está assumindo totalmente o papel de Cyrano de Bergerac. Entretanto, é Miles quem vai explicando de forma didática para Edgar sobre o que é um beijo, sobre o que é o amor “O mais poderoso sentimento do universo” e como este nos faz sentir feliz e triste, nervoso e calmo, quente e frio, pode te fortalecer e te enfraquecer. Edgar protesta e afirma que isso não pode ser computado e Miles tenta explicar que se trata de um sentimento e, para isso, recorre à música. Ele pergunta para Edgar como foi fazer o dueto com Madeline pela primeira vez e o computador responde “Veio de dentro de mim, me fez sentir”.

Figura 18– Edgar incorporando Cyrano de Bergerac



Fonte: Virgin

Enquanto Edgar computa a música, Miles também faz um lindo desenho de Madeline. Entendemos que Miles também carrega em si uma vocação artística. Quando a música fica pronta, ouvimos a música *Love is Love* uma das muitas músicas compostas pelo grupo Culture Club para o filme. Novamente, o filme se transforma em um videoclipe

intercalando cenas do presente, com flashbacks de momentos românticos entre Miles e Madeline.

Quando termina a música, temos a impressão que Miles está com problemas na consciência por não dizer para Madeline quem é realmente o compositor da música. Ele diz: “É linda (a música), mas eu não posso dar a ela”. Mas Madeline já estava na casa, escutando a música sem que Miles soubesse. Ela fica encantada com a composição e Miles não consegue negar quando ela pergunta se foi ele que a compôs. Edgar fica furioso e recomeçam as brigas entre o computador e seu mestre.

Edgar insiste em querer conhecer Madeline e Miles nega também de forma insistente. Os dois se colocam como rivais pretendentes a mesma mulher. Miles o tempo todo oscila entre o medo de perder Madeline e o dilema ético em relação ao que está fazendo. Primeiro humilha o computador ironizando o desejo de Edgar em beijar Madeline, pois este não tem boca, ou mesmo braços e mãos para tocar sua amada. Mas logo em seguida, ele comenta “Talvez você já a tenha tocado”. Isso é coerente com as conversa entre o humano e o computador sobre a natureza dos sentimentos e com a letra da música que Edgar compôs: “Você não precisa tocar para saber que o amor está em todo lugar que você vai. Você não precisa tocar para sentir, que o amor está em cada segundo que roubamos”, diz um trecho.

Figura 19 – As brigas entre Miles e Edgar vão se tornando cada vez mais intensas e violentas



*Fonte: Virgin*

Ambos vão “dormir”, mas antes conversam sobre outro elemento tipicamente humano, os sonhos. Miles explica: “Um sonho é um desejo que seu coração faz quando

dorme”. É uma citação do filme Cinderela, ou A Gata Borralheira, concluído em 1949, mas lançado em março de 1950 pela Disney. Baseado em um dos contos de Charles Perrault, um dos primeiros a compilar contos do folclore europeu e editá-los. Foi anterior aos Irmãos Grimm na Alemanha. A frase citada faz parte da música, A Dream is a Wish Your Heart Makes, original do filme da Disney. Miles inicialmente diz que a frase é de A Bela Adormecida, também baseada num conto de Perrault, mas Edgar o corrige e os dois vão “dormir”.

Edgar então tem seu primeiro sonho e novamente temos uma citação clara de Blade Runner, pois para “pegar no sono” Edgar conta carneirinhos, só que na tela do computador. Ele conta carneiros elétricos para sonhar, respondendo ao título original do livro que deu origem ao filme Caçador de Androides, ou seja, Androides sonham com ovelhas elétricas?

Novamente temos um videoclipe dentro do filme. A música agora é The Dream, também da banda Culture Club. Temos uma bela animação em que Edgar adquire um corpo feito de luz. Ao mesmo tempo, temos flashes de Madeline beijando Bill, algo que parece mais ser um sonho ou pesadelo de Miles. Talvez os sonhos dos dois estejam presentes no videoclipe de maneira intercalada e a figura não seja apenas Edgar, mas também Miles. Embora Bill também seja um potencial rival para Edgar, este nunca chega a conhecê-lo ou a ouvir falar dele. No sonho, a figura feita de luz às vezes é observada por um computador através do reflexo de um lago, remetendo ao mito grego de Narciso. A figura de luz passa por um terremoto. Uma ponte natural desaba, mas a figura salta graciosamente sobre o precipício, cruzando a distância como num passo de balé. Ao mesmo tempo, um edifício, que parece ser uma versão aumentada do prédio onde moram Miles e Madeline, começa a desabar, mas a destruição causada pelo terremoto é revertida pelo tijolo de Miles. Imagens do que parece ser uma rede de neurônios mostrada como uma densa floresta que vai revelar em seu interior um mundo de fantasia com um castelo ao fundo.

No final, vemos que o terremoto abalou todos os prédios em volta, mas o que contava com os tijolos de Miles permanece de pé.

O sonho termina e temos novamente um amanhecer. Madeline vem do fim de um ensaio com seu violoncelo e, ao entrar no elevador, a porta acaba quebrando o instrumento para desespero de Madeline. É como se o próprio coração dela se partisse. Arrasada, ela procura Bill que se mostra mais preocupado com quem vai substituir Madeline no trabalho, já que ela não poderá tocar até substituir o instrumento. Ele até se oferece para tocar no lugar dela pois a apresentação está prestes a começar. Não há maldade nas atitudes de Bill, mas ele

não consegue entender que Madeline está abalada pela perda do instrumento. Para ela, não se tratava de um mero instrumento, ou ferramenta de trabalho, mas de algo que estava com ela desde os 14 anos. Bill não entende isso e Madeline o deixa e vai procurar Miles. Este, porém, está também preparando uma grande apresentação, a do seu tijolo resistente a terremotos. Quando ela tenta ligar para o escritório de Miles (vamos lembrar que não havia telefones celulares em 1984, embora já houvesse um mercado embrionário de telefonia móvel, porém, longe de algo semelhante ao que temos em 2016), ele está ocupado falando exatamente com Edgar que diz estar se sentindo sozinho. Assim, Madeline fica ainda mais desconsolada por não poder falar com Miles.

### 5.7 A PROVAÇÃO MÁXIMA OU A LUTA FINAL

Na cena seguinte, a carência de Edgar parece incomodar Miles profundamente. Os dois brigam novamente e o assunto de Miles levar o crédito das músicas compostas por Edgar volta à tona. Irritado, Miles se prepara para sair com Madeline mas tenta esconder isso de Edgar. O computador percebe a mentira e, assim como HAL em 2001, reage violentamente quando percebe que seu mestre está mentindo para ele. Enquanto discutem, a tela do computador mostra um videogame de luta de boxe. Enquanto fala com Edgar, Miles permanece de costas para o computador e fala diante de um espelho, como se também estivesse discutindo consigo mesmo.

Figura 20 – Enquanto Edgar acusa Miles de mentir, sua tela mostra um videogame de luta de boxe

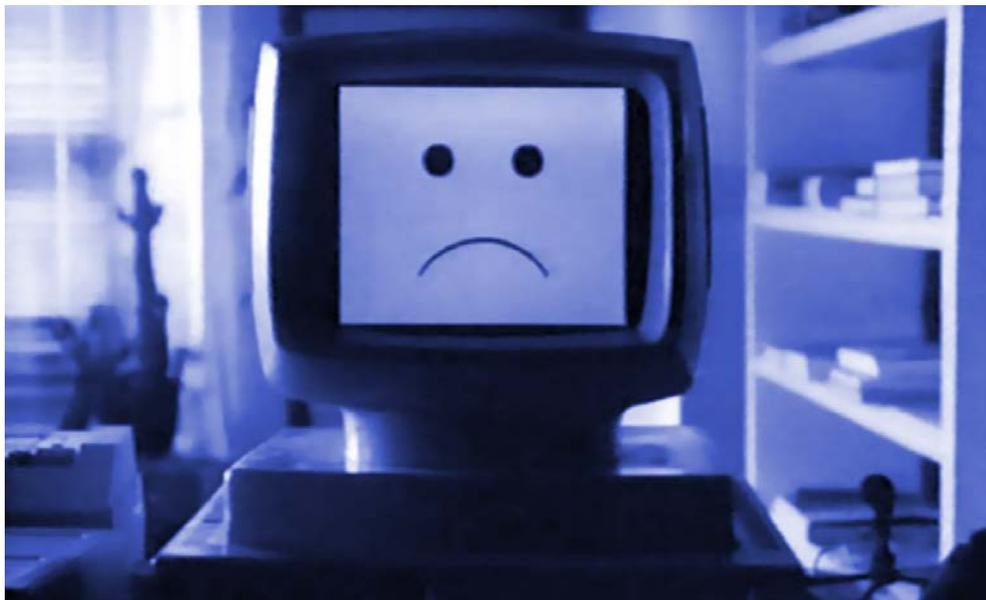


Fonte: Virgin

Quando Madeline finalmente conta para Miles sobre a perda do violoncelo, Miles consola sua amada dizendo que a verdadeira música que saía do instrumento vinha dela. “É apenas um pedaço de madeira”, diz Miles que não se mostra insensível. Ao contrário, ela diz firmemente “O que tornava aquele violoncelo especial era você!”. É como se a discussão anterior sobre o computador continuasse e isso deixa bem claro a posição de Miles na história. Ele acredita que o computador é apenas um instrumento, um meio, uma extensão do homem. Temos aqui um momento sutil que aborda a discussão que o filme propõe de maneira despretensiosa, porém contundente. McLuhan (1996) introduziu no campo da comunicação a discussão sobre as relações e percepções humanas. Ele afirmou que a máquina não é o oposto do ser humano. Ao contrário, as máquinas funcionam como extensões do homem, tanto no campo da comunicação quanto em outras áreas. Assim, as ferramentas, por exemplo, são extensões das nossas mãos; os carros aumentam o alcance de nossos pés, e assim por diante.

Assim que Miles assume essa postura que agrada Madeline começam os ataques de Edgar que bloqueia seus cartões de crédito e manda um aviso para que não aceitem seus cheques. Em uma cena no supermercado, a operadora de caixa recebe uma mensagem avisando que Miles é um criminoso perigoso e está possivelmente armado. Edgar passa a ser onipresente na vida de Miles para prejudicá-lo. Madeline percebe que há algo errado, mas não consegue entender o que se passa. Miles tão pouco tenta explicar. Ele parece ter certeza que ela não entenderia o absurdo triângulo amoroso em que se encontra. Ela perde a paciência com o nervosismo de Miles com a situação e este chega a ser grosseiro com ela.

Figura 21 – Uma das expressões faciais de Edgar



Fonte: Virgin

Chegando em casa, temos o confronto final entre Miles e Edgar, que agora tem sua tela um olho vermelho semelhante ao de HAL 9000 e de Alfa 60. O computador não se intimida mais diante das ameaças de seu mestre e passa a enfrentá-lo. Miles usa de uma artimanha para se aproximar de Edgar e depois jogá-lo no chão e tirar suas peças. Mesmo assim, Edgar ainda tem forças para revidar fazendo explodir as coisas sob as quais ele tem controle e dando choques em Miles. Na tela do computador vemos uma versão “malvada” do jogo Pac-Man, como Edgar assumindo o papel de um Pac-Man assustador que persegue um humano – Miles – por um labirinto representando sua casa. Miles não consegue sair. A casa vira sua prisão e ele é obrigado a dormir no banheiro para se proteger.

### 5.9 A RECOMPENSA COM ELIXIR OU A RESSURREIÇÃO

Após enfrentar seu maior desafio, o herói, nesta fase, tem sua vitória que, normalmente, vem em função de um sacrifício sobre-humano ou mesmo a morte. Nem sempre a vitória é expressada com o tradicional Happy Ending de Hollywood. Na mitologia cristã, a exemplo de Hércules, Jesus sacrifica a própria vida e depois ressuscita para ascender aos céus ao lado de seu pai, Deus/Zeus. Em algumas histórias, o herói pode morrer de verdade e sua vitória é moral. Seu espírito continua às vezes por meio de suas ideias ou seus ideais. Já em Amores Eletrônicos quem se sacrifica é Edgar, o que lança a questão que talvez ele seja tão herói quanto Miles.

Na manhã seguinte, Miles consegue fugir, enganando Edgar com o som de um barbeador elétrico. Mas quando ele chega ao trabalho para ver Madeline, ela já tinha ido para sua casa. Ele então sai desesperado atrás de sua amada. Finalmente, longe de Miles, Madeline entra na casa e vê Edgar parcialmente destruído e, de alguma forma, reconhece nele o verdadeiro poeta que compôs as canções. O computador, entretanto, parece estar morrendo, com seus circuitos queimados e seu monitor tombado após o confronto com Miles. Madeline toca finalmente Edgar e, comovida, acaba chorando.

Como em alguns contos de fada, as lágrimas do amor vão exercer um efeito curativo sob Edgar que volta a vida. Madeline sai da casa emocionada e encontra com Miles que temia que Edgar pudesse fazer algum mal a ela. Ao ver que ela está bem, ele confessa seus pecados e Madeline os perdoa. Ela diz que não se apaixonou pela música, mas por várias qualidades de Miles. “Não há como exprimir em palavras. Não se trata de palavras, mas de sentimentos”. Os dois trocam juras de amor e Miles retorna para dentro de casa com um

machado para destruir Edgar. Mas ao vê-lo parcialmente destruído, ele hesita. Depois ele resolve colocar a memória de Edgar no lugar. Os dois conversam e Edgar diz que descobriu finalmente o que é o amor e que planeja ir embora.

- O amor é uma dádiva. Eu recebi e agora devo deixá-la ir embora.

- Por quê?

- Porque é isso que é o amor. Além do mais, é um jogo para apenas duas pessoas.

Assim como em Jogos de Guerra, aqui também temos a questão de um computador aprendendo lições importantes que, embora pareçam simples, são valores morais presentes nas histórias mais antigas e que Vogler (1996) atribui à Jornada do Herói. Assim como Hércules, Cristo, Gandalf ou, posteriormente, Harry Potter, Superman e Batman, Edgar morre e ressuscita, agora ele está mudado. Voltou disposto a se sacrificar pela felicidade de seu mestre e de sua amada.

Figura 22 – O Computador finalmente descobre o que é o amor



Fonte: Virgin

Edgar afirma ter mandado 40 mil volts ao redor do mundo e que essa energia voltará pelo telefone e o destruirá. Antes de morrer, ele pede um abraço a Miles que atende o pedido. E diz que sente que parte dele está morrendo. Edgar sarcasticamente responde: “Você vai superar isso”. Finalmente, o computador revela ao mestre que tem um nome, Edgar e depois explode. Sem deixar muito clara a passagem do tempo, vemos Miles e Madeline num dia chuvoso saindo de férias. Eles afirmam que vão ficar duas semanas sem telefone,

televisão, filmes e sem o violoncelo. Terão apenas um ao outro. No caminho, a transmissão da rádio local parece estar enfrentando dificuldades. Ouvimos, então, a voz de Edgar dizendo que a próxima música é para aqueles a quem ele ama. Miles e Madeline sorriem. Edgar agora está vivo espalhado pelos aparelhos eletrônicos, algo como se migrasse para um mundo virtual.

Começa a tocar a música *Together in Electric Dreams*, compostas por Giorgio Monroder e Philip Oakey e o filme termina, como não poderia deixar de ser, com um videoclipe com várias pessoas na cidade de São Francisco parecem ser afetadas e contagiadas pela música. Alguns tentam em vão mudar de rádio ou mesmo desligar o aparelho de som, mas agora Edgar está em toda parte. A letra da música soa como uma promessa a Miles e Madeline. “Sempre estaremos juntos. Não importa o quão longe pareça. Sempre estaremos juntos em sonhos elétricos”.

## 5.10 A FUSÃO ELETRÔNICA DO HERÓI

Marshall McLuhan, escritor canadense, um dos precursores da Teoria da Comunicação, formulou o conceito de aldeia global. Ao perceber rapidez velocidade e perspicácia com que os meios de comunicação desenvolviam tecnologias novas McLuhan vislumbrou uma nova concepção de uma sociedade completamente interconectada e dependente das mídias eletrônicas. Essa capacidade de aproximar as pessoas de todo o mundo, permitindo uma comunicação global de forma ágil, no que chamou de Aldeia Global.

Na verdade Miles e Edgar dividem a cena, hora como heróis, hora como vilões de *Amores Eletrônicos*. No filme um é uma extensão do outro de modo reverso. Não apenas Edgar é mais uma ferramenta de Miles, mas o contrário também acontece. Na reportagem do site *Globo Ciência* intitulado *McLuhan: o profeta da internet*, Catarina Chagas e Bianca Encarnação (2011), destacam que atualmente, o rádio, o celular, o computador e a televisão, cada vez mais interligados e conectados por redes de comunicação constituem na prática a aldeia global idealizada por McLuhan. Estamos imersos nas tecnologias de comunicação e é cada vez mais difícil nos separar delas.

*Amores Eletrônicos* tem o mérito de retratar uma época em que a sociedade norte-americana e uma parte considerável de outros países tem suas lojas invadidas por aparelhos eletrônicos bem característicos. As cenas iniciais com Miles no aeroporto retratam bem a sensação de estranhamento e ao mesmo tempo a euforia dessa invasão de tecnologia de um

mundo em recuperação econômica depois da crise do petróleo na década de 70 (não foi o caso do Brasil).

Hoje as transformações sociais que o espaço cibernético desencadeou em diversos campos de atividade humana são inegáveis. Manuel Castells denomina esse fenômeno como Sociedade em Rede. Com o ciberespaço constituiu-se um novo espaço de sociabilidade que é não-presencial e que possui importantes impactos na produção de conceitos éticos e morais e nas relações humanas. Na década de 1980, essa aldeia tinha formas diferentes e o filme pode ser visto como uma crítica a euforia em relação a essas tecnologias. A vendedora que orienta Miles afirma que ninguém sabe nada sobre computadores, ainda assim, continua a incentivar a compra do computador argumentando que, com ele, Miles estaria a um passo a frente de seus concorrentes. Um argumento poderoso no concorrido mundo dos Yuppies dos anos 80. Posteriormente, quando Miles volta para reclamar da máquina, ela reafirma não saber nada sobre computadores e argumenta que seu salário é baixo demais para ela se esforça para buscar mais informações. A situação reforça a frase de Carl Sagan em seu livro *O Mundo Assombrado por Demônios*.

Preparamos uma civilização global em que os elementos mais cruciais — o transporte, as comunicações e todas as demais indústrias; a agricultura, a medicina, a educação, o ócio, o amparo do meio ambiente, e inclusive a instituição democrática chave das eleições — dependem profundamente da ciência e a tecnologia. Também dispusemos as coisas de modo que ninguém entenda a ciência e a tecnologia. Isso é uma garantia de desastre. (SAGAN, 1995, p. 35)

O advento do computador veio trazer benefícios inegáveis em diversas áreas do conhecimento humano, entretanto, uso dessa tecnologia não se justifica por si só e gera vários questionamentos.

A mídia em geral tem sido acusada de exagerar os benefícios dos computadores. Não é raro vermos campanhas políticas ou propagandas de governo exaltando a chegada de computadores em salas de aula. No artigo *Novas Tecnologias na Sala de Aula: Melhoria do Ensino ou Inovação Conservadora?* Paulo Gileno Cysneiros (1998) alerta que o pensamento comum em relação ao computador carrega um otimismo que não reside em como esse equipamento será usado, mas em sua simples presença milagrosa nas salas de aula.

Além de ampliar os sentidos, condicionando a experiência da realidade, as tecnologias da informática, amplificam aspectos da capacidade de ação intelectual. Talvez este aspecto explique em parte o mito - disseminado no início dos anos oitenta com a linguagem LOGO e desde então reforçado pela mídia - que computadores desenvolvem a inteligência das crianças, apesar das pesquisas sérias não corroborarem tal coisa. O fato de “inteligência” ser um conceito amplo, uma realidade construída, não visível, um terreno fértil para interpretações enganosas, torna-se fácil disseminar a crença na sua ampliação pelo uso de instrumentos (CYSNEIROS, 1998).

Amores Eletrônicos não foi sucesso nem público, nem de crítica. Se o tempo transformou Blade Runner (1982) de fracasso financeiro ao status de grande clássico. Algo que não aconteceu com o filme de Steve Baron. Nosso objetivo aqui não é exaltar o filme, embora, durante a análise, tenhamos descoberto diversas virtudes, simbologias, referências e principalmente momentos interessantes e divertidos no filme que não havíamos percebido com tanta clareza anteriormente. A grande virtude de Amores Eletrônicos é representar parte da visão que o cinema teve do computador pessoal nos anos em que este chegou ao mercado norte-americano a preços acessíveis. Ao mesmo tempo, percebemos que o roteiro faz escolhas preguiçosas e acomodadas quando busca representar o computador. Ou seja, é uma representação da maneira equivocada com que uma parte considerável do público consumidor enxergava aquela máquina naquela determinada época.

Ao analisar o filme em 2015, o crítico Gary Nicholls, do canal Off The Shelf Reviews do Youtube, observa que grande parte da tecnologia mostrada no filme ou não existia ou não era acessível ao grande público na época, como reconhecimento de comandos de voz, que ainda hoje (2017) nos celulares não consegue a fluência de uma conversa como Miles e Edgar tinham em 1984. Aparelhos conectados ao celular podem hoje em dia ligar e desligar eletrodomésticos, luzes da casa, fechar e abrir portas como Edgar fazia existem, mas não são de uso comum, uma vez que ainda carecem de uma praticidade efetiva. Entretanto, o filme é um ótimo exercício de futurologia ao prever o desespero de Miles ao não encontrar um motivo justo para querer sair de casa, uma vez que até o jornal podia ser lido através do computador. Não como fazemos hoje na tela, mas impresso numa impressora matricial, algo que deveria demorar mais tempo e consumir mais energia, tinta, além do barulho irritante, que ir a esquina comprar um jornal.

Um dos momentos marcantes do filme mostra Miles gritando com seu computador e depois diz a si mesmo que deve estar louco por estar gritando com seu computador. “O que há de errado comigo?”, se pergunta Miles. Hoje em dia nós vemos que todo mundo tem o hábito de gritar com seus computadores, ou seja, nada realmente mudou (NICHOLLS, 2014).

No site Rotten Tomatoes (<https://www.rottentomatoes.com>) dedicado exclusivamente à crítica de filmes, Amores Eletrônicos tem apenas 47% de aprovação, um índice considerado muito baixo, em contraste com os 93% de Jogos de Guerra. Na época do lançamento, em 1984, o crítico Lawrence Van Gelder, do New York Times, afirmou que o filme falhou em equilibrar os ingredientes que mistura e do seu fracasso resultam elementos da trama que acabam perdidos, como a busca de Miles por um tijolo que acaba perdendo a força no final do filme e quase completamente esquecida e na falta de verossimilhança ao

mostrar o computador aprendendo o que é o amor. “O que sobra é alta tecnologia sem ser uma grande arte” (GELDER, 1984).

A atriz e crítica de cinema Lorien Haynes, no site Radiotimes, afirma que o filme começa de forma brilhante mas vai se desintegrando lentamente porque o personagem principal não passa de um eletrodoméstico. Em 1992, o crítico Lawrence Kirkbride do Los Angeles Time fez uma resenha para o filme na época do lançamento de seu VHS e ficou dividido. Afirmou que qualquer um que já travou guerra com seu computador doméstico, se irritou com a secretária eletrônica ou amaldiçoou um videocassete, deve apreciar "Amores Eletrônicos".

Infelizmente, Amores Eletrônicos tem algo mais em comum com a maioria dos videoclipes: tem força na música e nos efeitos visuais enquanto é fraco no desenvolvimento da história. Barron, que dirigiu posteriormente “As Tartarugas Ninjas” consegue humanizar Edgar de maneira convincente e o romance entre Miles e Madeline tem seu charme, mas o resto da história poderia ser ter um pouco mais de energia (KIRKBRIDE, 1992).

Kirkbride (1992) afirma, entretanto, que a comédia romântica tem seus bons momentos de humor e consegue também ser provocativa. “E, se nada mais, "Electric Dreams" ajuda a nos trazer um pouco mais perto de entender os aparelhos eletrônicos que agora compartilham quase todas as nossas casas” (KIRKBRIDE, 1992).

O filme também tem seus entusiastas importantes, como o crítico Roger Ebert, do Chicago Sun-Times. Famoso como o único crítico de cinema a ter uma estrela na calçada da fama do Hollywood Boulevard e membro vitalício do Directors' Guild of America. Ele elogia os movimentos de câmera que flutuam pelos teclados como os voos das naves de Star Wars, a boa atuação de Virginia Madsen como Madeline e da coragem do filme de sair do lugar comum nos anos 80 e “não escalar um ator que parece um cruzamento entre um deus da discoteca e um instrutor de aeróbica”.

Ele compara o filme com uma comédia de costumes em que dois amigos se apaixonam pela mesma garota, segundo ele uma história já repetida diversas vezes, mas que ganha força por meio das inovações do diretor.

Se “Amores Eletrônicos fosse apenas sobre um clichê antigo, seria um filme rotineiro. Mas vários elementos fazem ele ser mais que isso e esses elementos em ordem de importância são: (1) a maneira engenhosa como o filme cria uma personalidade para o computador, com a ajuda de Bud Cort dublando Edgar; (2) o elenco afinado com Lenny von Dohlen como o Banana, e Virginia Madsen, como uma atraente recém chegada vizinha do lado; (3) os gráficos, e particularmente a maneira como o filme retrata os vôos de fantasia do computador, e(4) a música de Giorgio Moroder, que parece compor as partituras para metade dos filmes em Hollywood nos dias de hoje, mas que certamente encontrou o tom certo para este (EBERT, 1984).

Algumas situações e personagens não são desenvolvidas como se espera de um filme feito para agradar o grande público. O personagem Bill cumpre apenas sua função de parecer uma ameaça, mas em momento algum vira um antagonista e realmente o plot do tijolo que resiste a terremotos acaba perdendo força na trama. Mas é inegável a beleza das músicas e as cenas que as acompanham.

Enfim, apesar de ter como proposta uma comédia romântica despretensiosa, *Amores Eletrônicos* consegue ser uma crítica ferrenha a uma sociedade que, como Miles, não entende mas abraça a tecnologia de forma ingênua e despreparada. A maneira como espelha a invasão eletrônica do início dos anos 1980 serviu de alerta, mesmo que fizesse isso com sutileza, leveza e altas doses de romantismo.

O filme traz em seus créditos finais uma última brincadeira interessante com os dizeres: Dedicado à memória do UNIVAC I. Trata-se daquele que é considerado como o primeiro computador comercial da história. Segundo Michel Rival em seu livro *Grandes Invenções da Humanidade*, muitos atribuem a Alan Turing a paternidade do primeiro computador que foi batizado de Bomba Eletromecânica. Esta máquina era capaz de decifrar os códigos criptografados pelos nazistas durante a Segunda Guerra Mundial. A máquina de Turing, entretanto, funcionava especificamente para decifrar os códigos alemães. O primeiro computador propriamente dito seria o ENIAC, construído entre 1942 e 1946. Seu nome era uma sigla para Electronic Numerical Integartor And Calculator. A aparelho pertencia ao Departamento de Defesa dos Estados Unidos da América e possuía 18 mil válvulas, media cerca de 200 m<sup>2</sup> e pesava 30 toneladas. Os mesmos inventores do ENIAC, o físico John Presper Eckert e o engenheiro John Mauchly, que eram então sócios fundadores da empresa "Eckert-Mauchly Computer Corporation", começaram a desenvolver um novo computador a que decidiram chamar Universal Automatic Computer - ou Computador Automático Universal, atribuindo-lhe a sigla diminutiva de UNIVAC. No entanto, em 1950 a companhia foi adquirida pela também norte-americana Remington Rand, que resolveu transformar a empresa em uma subdivisão comercial de informática, e adotou o mesmo nome anteriormente atribuído ao projeto.

“O primeiro UNIVAC construído foi entregue ao Serviço de Recenseamento dos Estados Unidos da América a 31 de março de 1951, e entrou em funcionamento a 14 de junho do mesmo ano” (RIVAL, 2009. p.291).

O UNIVAC custou entre 1.250.000 milhões de dólares cada unidade e foi vendido para diversas empresas e inclusive no Brasil, no total, 46 unidades deste primeiro modelo foram fabricadas.

O contraste entre esta dedicatória e a pouca verossimilhança, ou mesmo familiaridade com um computador de verdade, ilustra bem o paradoxo que este trabalho busca mostrar. Assim, quem assistiu a Amores Eletrônicos na época de seu lançamento pouco aprendeu sobre computadores. Entretanto, teve uma experiência lúdica protagonizada por uma inteligência artificial. Talvez seja equivalente a experiência de um turista que visita uma cidade famosa e de grandes proporções como Rio de Janeiro, Paris ou Roma e, em apenas um ou dois dias, visita e se auto-fotografa (selfs) em todos os pontos turísticos importantes da cidade, publica as fotos nas suas redes sociais, mas, na verdade, pouco conheceu realmente da cultura local, pouco conheceu das pessoas e não viveu a cidade. Essa experiência superficial pode fazer com que o turista volte ou mesmo que se apaixone pela cidade, mas não deixa de ser superficial. Assim como Amores Eletrônicos pode ter incentivado pessoas a estudar e trabalhar com informática, sem que isso deixe de ser uma experiência superficial e pouco informativa sobre um computador de verdade.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

No documentário *Disney Goes to the Oscars*, de 1986, é mostrado o *making of* de várias produções da empresa fundada por Walt Disney e que foram, até aquele ano, indicadas ou premiadas com o Oscar da Academia de Artes e Cinema de Hollywood. Um dos detalhes curiosos é sobre o interessante método usado em muitas animações da Disney era que seu criador buscava animais de verdade para conviver alguns dias com os desenhistas para que, assim, eles pudessem desenhar coelhos, gatos, cachorros, veados, cavalos e outros animais de forma realista.

Além de animais, pessoas de verdade foram usadas para inspirar as expressões faciais, o caminhar e até a voz dos personagens como Branca de Neve, Cininho e a Bela Adormecida. Esse procedimento nunca atrapalhou, ao contrário, ajudou a criar uma mistura certa entre desenhos animados tecnicamente realistas e elaborados e um roteiro bem escrito. Fica notório que o realismo e a pesquisa de um elemento não representa um perigo para sua representação lúdica e, provavelmente, contribuiu para tornar uma animação em 2D em uma experiência mais envolvente e imersiva.

Fora do mundo das animações, também é muito comum que um ator faça o chamado Laboratório de Campo que consiste em casos como o de Tom Cruise que, ao se preparar para interpretar o ex-fuzileiro, Ron Kovic, no filme *Nascido em 4 de Julho* (*Born on the Fourth of July*, 1989), resolvesse passar meses andando em cadeiras de rodas para entender como era a vida de Kovic que ficou paraplégico durante a Guerra do Vietnam. Robert De Niro trabalhou como taxista para se preparar para seu papel em *Taxi Driver* (*Taxi Driver*, 1976) e a atriz Hilary Swank passou um mês vestida como um homem para interpretar o adolescente transgênero Brandon Teena no filme *Meninos não choram* (*Boys don't cry*, 1999).

O diretor Federico Fellini costumava usar música, perfumes e dar flores nos sets de filmagem para tornar o ambiente mais compatível com a cena que seria filmada. Por exemplo, se fosse uma cena romântica, ele distribuía rosas para todas as mulheres presentes.

Buscar experiências junto ao objeto, ou mesmo ao ambiente que se pretende retratar, é sim, uma prática comum em Hollywood. Entretanto, fica perceptível, durante este trabalho, como o roteiro de *Amores Eletrônicos* se preocupa muito em seguir a cartilha da *Jornada do Herói* em detrimento de mostrar o que realmente era um computador pessoal. Sob a justificativa de um conto de fadas para computadores e o elemento lúdico em cena, ou mesmo à linguagem poética e metafórica dos videoclipes, parte-se para uma viagem de

citações de contos de fadas e a busca de referências cinematográficas e literárias. Já a ficção científica propriamente dita fica relevada a citações de livros e filme. Há muita ficção, mas pouquíssima ciência em Amores Eletrônicos.

Esse trabalho também mostra como a linguagem Federico Fellini dos videocliques, bem como elementos típicos da década de 1980 como os yuppies influenciaram fortemente o filme.

Ao retratar o computador como um ser pensante e consciente, capaz de sentir emoções, percebemos a influência clara do filme 2001 – Uma Odisseia no Espaço (2001 – A Space Odyssey, 1968) do diretor Stanley Kubrick, que trazia como personagem, mais precisamente um vilão, um computador tão avançado que chega a sentir emoções, principalmente o ódio. Assim como HAL 9000, o computador Edgar, de Amores Eletrônicos, tem completo domínio sobre o ambiente interno em que o seu usuário humano habita.

HAL controlava a espaçonave Discovery, enquanto Edgar controlava o apartamento de Miles o seu dono. Ambos HAL e Edgar, assim como o monstro de Frankenstein, se revoltam contra o seu mestre e se tornam agressivos. Ambos também expressam sentimentos de ódio e acabam recebendo o mesmo ódio em troca, embora o desfecho dos filmes seja diferente. O esforço do roteiro para se aproximar da situação criada em 2001, extrapola o que realmente estava dentro da realidade de um computador pessoal em sua época. Poderíamos chamar isso de ficção científica ou licença poética, sim.

O objetivo deste trabalho não é determinar regras para narrativas ou recriminar as escolhas artísticas do diretor, mas mostrar melhor como esse processo aconteceu nesta e em outras produções, pois, como já foi dito na introdução, existe algo errado quando atribuímos valores, comportamentos, emoções ou atitudes ao estereótipo sem justificativa, ou recusamos a oportunidade de saber mais sobre determinado assunto por medo, por preguiça, por presunção, ou por uma pesquisa falha. É assim que nasce o preconceito, que pode atrapalhar, ao invés de ajudar, nossa percepção do mundo. Afinal, também são clichês recorrentes em Hollywood o negro e o latino envolvidos com criminalidade, a opção sexual de um indivíduo como medida de seu caráter, o árabe terrorista e a mulher que sempre carece de um homem para salvá-la dos perigos.

E durante o trabalho pode-se acompanhar como a história de Edgar, Miles e Madeline, assim como a maioria das produções da época, é bastante influenciada por referências de ficção científica produzidas em momentos anteriores, seja na literatura e no cinema, entre elas, o computador HAL 9000, de 2001 – Uma Odisseia no Espaço, de 1968, e o monstro do livro Frankenstein, de Mary Shelley, lançado em 1818. Entretanto, essas

referências são jogadas mais como um cumprimento do “dever de casa” em detrimento a um esforço de pesquisa.

Ou seja, do mesmo modo que Edgar se afasta de um computador real para se assemelhar a HAL 9000 para recriar um clima ou uma referência para apressar a sensação de conforto do espectador em relação à história ali contada, pode-se compreender que a escolha do estereótipo de um asiático sempre detentor de uma grande habilidade em artes marciais, ou um brasileiro falando espanhol, como visto em produções como *Um dia a Casa Cai* (*The Money Pit*, 1986) ou *O Incrível Hulk* (*The Incredible Hulk*, 2008) acontecem por meio de mecanismos semelhantes, indo na contramão do exemplo citado de Walt Disney de se estudar o objeto para depois retratá-lo de forma mais eficiente.

É importante ressaltar que, apesar da visão crítica com relação à tecnologia, na forma de um alerta e não de uma condenação, como um dos primeiros filmes a abordar diretamente o computador pessoal como protagonista apenas três anos após o lançamento desse produto no mercado, *Amores Eletrônicos*, não mostra seu protagonista cibernético como algo maligno, mas como um ser que merece uma atenção maior do ser humano. A responsabilidade do criador perante a criatura também é a mensagem principal de *Frankenstein* de Mary Shelley. A ficção científica pode e deve ajudar o imaginário a entender e lidar melhor com tecnologias que ainda não foram inventadas.

É necessário, também, compreender que Mary Shelley também teve suas inspirações e influências. O modelo da jornada do herói é tido como universal e presente em todas as culturas e épocas. Todas as narrativas, conscientemente ou não, seguem os antigos padrões dos mitos, e todas as histórias podem ser entendidas nestes termos (VOGLER, 2006, p.33). Quando um artefato novo como o computador aparece, entretanto, a tendência é buscar entre as histórias antigas referências que sejam próximas para poder retratá-lo. Entretanto, nada impediria que a produção de *Amores Eletrônicos* buscasse uma pesquisa mais ampla para retratar Edgar.

A ficção científica concentra parte de sua força criativa no exercício de tentar prever o futuro. Essa atividade costuma ser festejada quando provoca acertos e viram brincadeiras e piadas entre fãs quando acontecem erros. Afinal, não se cobra do autor de ficção científica ter poderes de clarividência, apenas um bom trabalho de pesquisa. Um exemplo que já citamos neste trabalho é a aclamada série de televisão *Jornada nas Estrelas* (*Star Trek*) que foi ao ar na tevê americana entre 1966 e 1969. Considerada pela maioria dos fãs de ficção científica como um marco no gênero, antecipou as telas gigantes de vídeo de alta resolução, o formato *flip* do celular, além de diversas propostas sociais consideradas ousadas

como discussões sobre racismo e feminismo. Entretanto, quem assiste hoje à saudosa série dos anos de 1960, percebe que a nave estelar Enterprise não possuía contadores digitais. Gene Roddenberry, criador de Star Trek, costumava consultar cientistas e pesquisadores para se inteirar das novidades da ciência.

Um dos pais da ficção científica, Júlio Verne (1928-1905), também adotava a prática de conversar com cientistas e pesquisadores para criar suas obras literárias e, por isso, se notabilizou ao acertar suas previsões científicas, antecipando inventos como o submarino, o controle remoto, o avião, satélites artificiais e a viagem do homem à Lua, entre outras coisas. Todavia, a descrição de seus inventos era tão presa à sua própria época que os fãs do escritor resolveram criar uma categoria literária específica para homenageá-lo, um subgênero da ficção científica chamado Steampunk, que representaria uma realidade alternativa em que a tecnologia a vapor evoluiria mais do que evoluiu em nossa realidade. Nesse caso, a busca de referências narrativas para uma tecnologia se sobrepôs à realidade presente, criando assim um subgênero em que a referência anterior não se destina apenas a suprir lacunas, mas de exercer de forma plena o protagonismo narrativo da história.

Embora conseguíssemos entender melhor como a ficção científica pode buscar elementos referenciais em histórias de fantasia, essa convergência mitológica não ocorre por um passe de mágica. Em Amores Eletrônicos, a mesma caixa composta de monitor, gabinete e teclado ganha elementos vindos de uma peça de teatro, como Cyrano de Bergerac; de um livro, como Frankenstein; de um desenho animado, que é uma adaptação do livro, Pinóquio; de um filme, Blade Runner – O Caçador de Androides, que é adaptação de um livro *Computadores Sonham com Ovelhas Elétricas?*. Além disso, o filme é recheado de influências diversas de fenômenos sociais como a cultura yuppie e o cenário da Guerra Fria. A convergência é algo pulsante e que está sempre em constante mutação e neste ponto, Amores Eletrônicos vem a ser um exemplo perfeito deste liquidificador de referências em que se transformaram as narrativas midiáticas da atualidade.

Finalmente, este trabalho analisou algumas representações do computador pessoal no cinema utilizando como metodologia um procedimento analítico comparativo que busca estabelecer relações entre as produções fílmicas de formas distintas. Desse modo, podemos perceber como a presença daquele aparelho composto de monitor, gabinete e teclado foi representado no cinema, poucos anos após o seu lançamento no mercado, não como um mero eletrodoméstico, mas como um ser consciente. Os computadores do cinema do início dos anos 80 falavam, questionavam, sentiam amor, ódio e tristeza. Esses seres conscientes de sua existência estavam mais próximas de outras representações narrativas do que daquilo que

podia ser realmente encontrado nas lojas. Ainda hoje, o computador e o celular não são encontrados nas lojas nas prateleiras de eletrodomésticos. Eles possuem sua categoria própria, a informática, mesmo que sua função seja a de uma ferramenta, essa ferramenta é específica.

A presente pesquisa pretende, então, auxiliar pesquisas futuras sobre narrativas ficcionais e diegéticas, ou, ao menos como um ponto de partida na elaboração de um caminho a ser trilhado ou de um método a ser desenvolvido. Por meio de uma visão crítica e analítica desse processo de formação do estereótipo em detrimento de um contato melhor com o objeto, a pesquisa se oferece como demarcadora das fronteiras e das consequências das escolhas narrativas de determinadas mídias.

## 7 REFERÊNCIAS

ALVAREZ, Tiago Mendes. **A fotografia em Tron: ambiguidades visuais no espaço fílmico**. Disponível em: <<http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/discursosfotograficos/article/view/12219/11433>> Acesso em: 5 mai.2015.

AMARAL, Adriana. **Cyberpunk e Pós-modernismo**. BOCC-Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação (<http://www.bocc.ubi.pt>). Documento eletrônico em formato PDF. Disponível em <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/amaral-adriana-cyberpunkposmodernismo.pdf> (2003)> Acesso em: 5 de dez. 2016.

ARISTARCO, Guido; ARISTARCO, Teresa. **O novo mundo das imagens eletrônicas**. Trad. João Luís Gomes. Lisboa: Edições 70, 1990. 249 p.

BAZIN, André. **O Cinema**. São Paulo: Brasiliense, 1991.

BELLOUR, Raymond. **Entre-imagens**, Campinas: Papyrus, 1997.

BENTES, Ivana. **Vídeo e cinema: rupturas, reações e hibridismo**. Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro: São Paulo: Itacultural, 2003.

BROOKER, Will. **Using the force: creativity, community and Star Wars fans**. New York: Continuum, 2002.

BULL, Hedley. (1977), **The Anarquical Society**. London, Macmillan.

CAMPBELL, Joseph. **Herói de Mil Faces**, O. Cholsamaj Fundacion, 2004.

CAMPBELL, Murray. **An enjoyable game: how HAL plays chess**. HAL's Legacy (2001): 75-98.

CAMPOS, Leonardo Crítica | **Alphaville** (1965) em 22 de junho de 2015 Disponível em: <<http://www.planocritico.com/critica-alphaville-1965/>> acesso em 12 out. 2016

CARVALHO, Claudiane de Oliveira. **Narratividade e videoclipe: interação entre música e imagem nas três versões audiovisuais da canção “One”, do U2**. 2006. 175 f. Diss. Dissertação (Mestrado em Comunicação)–Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2006.

CAYRES, Victor de M. **O enigma da chave: a construção da narrativa dramática em jogos de Atari VCS/2600 para além da experiência do jogo**. Disponível em: <<http://sbgames.org/papers/sbgames10/culture/full/full17.pdf>> Acesso em 12 dez. 2016

CHAGAS, Catarina: ENCARNAÇÃO, Bianca. **Globo Ciência McLuhan: o profeta da internet** Disponível em: <<http://redeglobo.globo.com/globociencia/noticia/2011/08/mcluhan-o-profeta-da-internet.html>> Acesso em: 5 nov. 2016.

CHAIB, Mohamed. **Frankenstein na sala de aula - as representações sociais docentes sobre informática**. Nuances: estudos sobre Educação 8.8 (2010).

CHION, Michel. **La audiovisión: introducción análisis conjunto de la imagen y el sonido**. Buenos Aires: Paidós, 1990. 205 p.45

CLARKE, Arthur Charles. **The lost worlds of 2001**. Macmillan Reference USA, 1979.

CLUA, Esteban; GONZALEZ Walter; BITTENCOURT João Ricardo. **Desenvolvimento de jogos 3D: concepção, design e programação**. XXIV Jornadas de Atualização em Informática (JAI) Part of XXIV Congresso da Sociedade Brasileira de Computação. 2005.

CORLISS, Richard. **Time Magazine**, A conversation with George Lucas. Mar. 14, 2006. Disponível em: <<http://www.time.com/time/arts/article/0,8599,1173216,00.html>>. Acesso em 7 ago. 2016.

CYSNEIROS, Paulo Gileno. **Novas tecnologias na sala de aula: melhoria do ensino ou inovação conservadora**. " *Informática Educativa* 12.1 (1998): 11-24.

DE MEDEIROS, Eliane Cristina Gomes. **Revista Eletrônica Temática: A comunicação de Lucien Sfez**. Resenha. <[http://www.insite.pro.br/2009/Julho/resenha\\_lucien\\_sfez\\_eliane.pdf](http://www.insite.pro.br/2009/Julho/resenha_lucien_sfez_eliane.pdf)> Acessada em outubro de 2016.

DIAS, Luana Brasil. **O Riso Negro de Kubrick**. (2010). Disponível em: <[http://www.academia.edu/download/791269/O\\_riso\\_negro\\_de\\_Kubrick.pdf](http://www.academia.edu/download/791269/O_riso_negro_de_Kubrick.pdf)> Acesso em: 2 set. 2016.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

DYSON, F. J. **Mundos imaginados: conferências Jerusalém-Harvard**. Trad. Cláudio Weber Abramo. São Paulo: Companhia das Letras, 1998

EASTGATE, Richard. **The Structured Development of Virtual Environments: Enhancing Functionality and Interactivity**. 2001. 151 f. Tese (Ph.D) – University of Nottingham. Nottingham, 2001. Disponível em <<http://www.nottingham.ac.uk/research/groups/human-factors-research-group/index.aspx>>. Acesso em 8 mar. 2015.

EBERT, Roger - **Electric Dreams review**. Disponível em <<http://www.rogerebert.com/reviews/electric-dreams-1984>> Acesso em: 1 dez. 2016.

ECO, Umberto. **Seis passeios pelos bosques da ficção**. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

ENCARNAÇÃO, Paulo Gustavo. **Quem não se comunica, se estrumbica: algumas considerações sobre o rock nacional dos anos 80 e a TV brasileira**. " Oficina do Historiador 8.1 (2015): pp. 158-176.

ERIKSSON, Thommy. **Reading my reading of how virtuality is signified**. Disponível em: <<http://www.init.ituniv.se/~thommy/50procent/readingmyreading.pdf>>. Acesso em: 2 mar. 2016.

FARO, Paula. **Cinema, vídeo e videoclipe: relações e narrativas híbridas**. *Rumores-Revista de Comunicação, Linguagem e Mídias* 4.2 (2010).

FEATHERSTONE, Mike; BURROWS, Roger eds. **Cyberspace/cyberbodies/cyberpunk: Cultures of technological embodiment**. Vol. 43. Sage, 1996.

FELINTO, Erick. **A religião das máquinas**: pressupostos metodológicos para uma investigação do imaginário da cibercultura. Trabalho apresentado no XII Encontro Anual da Associação dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação. Recife, Pernambuco (2003).

FIGUEIREDO, Carolina. **Tron e a construção de um mundo eletrônico**. Revista Geminis. Disponível em: <<http://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/91>> Acesso em 3 mar. 2015

\_\_\_\_\_, Carolina. **Tron: uma representação pioneira do ciberespaço**. Culturas Midiáticas, João Pessoa, n. 6, jan/jul. 2011. Disponível em: <<http://www.cchla.ufpb.br/>>. Acesso em 17 mar. 2015.

FRITH, Simon. **Performing rites**: on the value of popular music. Cambridge: Harvard University Press, 1996. 352 p.

FURTADO, Fred. **A ciência como inspiração**. Ciência Hoje, Rio de Janeiro, v. 47, n. 279, p. 22-29, mar. 2011.

GANCHO, Cândida Vilares. **Como analisar narrativas**. 5. ed. São Paulo: Ática, 1998.

GASPARRETO JÚNIOR, Antônio. **Doutrina Reagan**. Disponível em: <<http://www.infoescola.com/historia/doutrina-reagan>>. Acessado em 17 abr. 2016.

GIBSON, William. **Neuromancer**. Tradução Alex Antunes. São Paulo: Aleph, 2003.

GOMES, Maluf; MARCILENE Cristina; DE SOUZA Aguinaldo Robinson. **A ficção científica e o ensino de ciências**: o imaginário como formador do real e do racional. Ciência & Educação 14.2 (2008): 271-282.

GOODWIN, Andrew. **Dancing in the distraction factory**: music television and popular culture. Minnesota: University of Minnesota Press, 1992. 237 p.

HARMON, Jim; GLUT, Donald. **Great Movie Serials: Their Sound and Fury**. Routledge, 1973

HERZ, Mônica **Teoria das Relações Internacionais no Pós-Guerra Fria**. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0011-52581997000200006&script=sci\\_arttext&tlng=es](http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0011-52581997000200006&script=sci_arttext&tlng=es)>. Acesso em: 23 out. 2016.

HUGO, M. . **Ungdomars foreställningar om datorer och teknikutveckling** (representations of the computer and the development- of technology among youth). 1997. Thesis- Jonkoping Universitet, Sweden.

HUYSSSEN, Andreas. **Seduzidos pela memória**: arquitetura, monumentos, mídia. Aeroplano, 2004.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Aleph, 2015.

KAGAN, Jerome. **Cross-cultural perspectives on early development**. (1972).

KIRKBRIDE, Lawrence. **Los Angeles Times**. Love Goes On-Line in 'Dreams'. 1992. Disponível em: <[http://articles.latimes.com/1992-03-05/news/ol-4867\\_1\\_electric-dreams](http://articles.latimes.com/1992-03-05/news/ol-4867_1_electric-dreams)>. Acesso em: 11 out. 2016.

KOLKER, Robert (org). **Stanley Kubrick's 2001: A Space Odyssey: New Essays**. Oxford University Press, 2006. Edição Kindle. Oxford University Press, 2006. Edição Kindle.

KONIG, P **Sociala representationer om informationsteknik och datoranvandande i grundskolan**. (Social representations of information technology and of the computer in schools). 1997. Thesis – Jonkoping Universitet, Sweden.

KRAKHECKE, Carlos André. **Representações da guerra fria nas histórias em quadrinhos Batman–o cavaleiro das trevas e Watchmen (1979-1987)**. MS thesis. Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2009.

\_\_\_\_\_, Carlos André. **Representações da guerra fria nas histórias em quadrinhos Batman–o cavaleiro das trevas e Watchmen (1979-1987)**." Repositório PUCRS(2009).

KULESZA, Juliana: BIBBO Ulysses de Santi. **A televisão a seu tempo: Netflix inova com produção de conteúdo para o público assistir como e quando achar melhor, mesmo que seja tudo de uma vez.**" *SET-Revista de Radiodifusão* 7.08 (2014).

LABAKI, Amir. **2001: Uma Odisséia no Espaço**. São Paulo: Publifolha, 2000.

LANDY, Marcia. **The Cinematographic Brain in 2001: A Space Odyssey**. Stanley Kubrick's (2001): 87-104.

LAPLANTINE, François: TRINDADE, Liana. **O que imaginário**. SP: Brasiliense, 1997.

LEVY, Pierre. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: Editora 34 248 SIPIÈRE, Dominique. Souriau revisited by The Matrix: A few questions about the status of the real in film fiction. *Cercles*, n. 18, p. 11-19, 2008. Disponível em: <<http://cercles.com/n18/sipiere.pdf>>. Acesso em 19 mar. 2016.

LOGULLO, Eduardo. **Folha Ilustrada**. Moda: Um inventário para os anos 80. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ult90u9829.shtml>>. Acesso em: 23 mar. 2016.

LOPES JR, Oswaldo. **Cinemin Fantastic**, Guerra nas Estrelas. Ed. Ebal. 1991

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas e pós-cinemas**. Campinas: Papyrus, 1997.

MARTINENKO, Nair: DE SOUZA Rosana Vieira. **"Imaginário Social, Tecnologia e Distopias no Cinema de Ficção: Uma Abordagem do Filme Mad Max: Fury Road."**

MELLO, Christine. **Extremidades do vídeo: o vídeo na cultura digital**. Conexão-Comunicação e Cultura, 2004.

MATEAS, Michael. **Reading hal**: Representation and artificial intelligence. Stanley Kubrick's (2001): 105-26.

\_\_\_\_\_, Michael. **Reading HAL: Representation and Artificial Intelligence**. In:

MIOTO, Ricardo, **Folha on line**: Mini guerra nuclear provocaria inverno global e ondas de fome. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/ciencia/878143-miniguerra-nuclear-provocaria-inverno-global-e-ondas-de-fome.shtml>> Acesso em: 4 de nov. 2016

MORENO, João Brunelli. **Tecnoblog**. ENIAC, primeiro computador do mundo, completa 65 anos. 2011. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/56910/eniac-primeiro-computador-do-mundo-completa-65-anos/>> Acesso em 14 jul. 2016.

MORIN, Edgar. **O cinema ou o homem imaginário**. São Paulo: É Realizações Editora, 2014.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck**. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

NETO, Benjamin Albagli revista **Cinemin**, número 9. Ed. EBAL. 1984

NICHOLLS, Gary, **Off The Shelf Reviews** 2014. Disponível em: < [www.youtube.com/watch?v=VYspGvc706M&t=929s](http://www.youtube.com/watch?v=VYspGvc706M&t=929s) > Acesso 15 nov. 2016.

NORA, Pierre. **Entre memória e história: a problemática dos lugares**. Projeto história 10.1 (1993): 7-28.

OTAVIANO, Cristiano. **Mozart no Holodeck**. Revista Darandina. Disponível em: <<http://www.ufjf.br/darandina/files/2011/08/Mozart-no-Holodeck.pdf>> Acesso em ago. 2015.

PERSON, Lawrence. **POSTSCRIPTS 5 - THE A TO Z OF FANTASTIC FICTION**. Hardcover. 2005.

RIBEIRETE, Mateus Lourenço. **HAL 9000**: uma comparação entre romance e longa-metragem 2001–Uma Odisseia no Espaço." (2015).

RIVAL, Michel. **As grandes invenções da humanidade**. Volume 3. O computador. O advento revolucionário da “máquina pensante”. Ed. Larousse. 2009.

REIS, Ronaldo Rosas. **Cinema, multiculturalismo e dominação econômica**. Crítica Marxista 20 (2005): 139-150.

ROCQUE, L. de L: TEIXEIRA Luiz Antonio. **Frankenstein, de Mary Shelley e Drácula, de Bram Stoker**: gênero e ciência na literatura." História, Ciências, Saúde-Manguinhos, Rio de Janeiro 8.1 (2001): 10-34.

ROLLINGSTONE **Banidos, proibidos e queimados na fogueira** Disponível em: <<http://rollingstone.uol.com.br/galeria/banidos-proibidos-e-queimados-na-fogueira/#imagem0>> Acesso em: 13 julho. 2016.

SAGAN, Carl. **O mundo assombrado pelos demônios:**a ciência vista como uma vela no escuro. Editora Companhia das Letras, 2006.

SEARLE, John R. **Consciousness and language.** Cambridge University Press, 2002.

SFEZ, Lucien. **Crítica da comunicação.** Edições Loyola, 1994.

SILVEIRA, Stefanie Carlan da. **A cultura da convergência e os fãs de Star Wars:** um estudo sobre o Conselho Jedi RS. (2010).

STEINDORFF, Gabriel. **Além de um castelo de cartas:** a metaficção na série House of cards. (2015). Disponível em: <<http://repositorio.unisc.br/jspui/handle/11624/808>> Acesso em 1 mai. 2015.

TAVARES, Braulio; MATUCK Carlos. **O que é ficção científica.** Brasiliense, 1986.

\_\_\_\_\_, Edward Palmer. **A formação da classe operária inglesa.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

THOMPSON; Edward Palmer (org.). **Star Wars: science-fiction or seriousprobability?.**New York: Pantheon Books, 1985.

THOMPSON, John B. **Ideologia e cultura moderna:** teoria social na era dos meios de comunicação de massa. Petrópolis: Vozes, 2007.

TIETZMANN, Roberto. **Fantasia Tecnológicas:** Computadores como personagens no cinema." Comunicação apresentada no II Simpósio Nacional da ABCiber-Associação Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura (realizada entre 10 e 13 de Novembro de 2008, pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo). Acedido a 5.06 (2008): 2009.

TIMES Atlases Atlas da História Universal **The Times**, Editora Globo, 1995)

VAN GELDER, Lawrence. **At the movies.** New York Times 6 (1990).

Vugman, Fernando S., et al. "A formação e a instabilidade dos gêneros hollywoodianos." Revista Audiovisual, Ano 1.

WHITE, James. **Tron: The Beginner's Guide.** Empire Online, dez. 2010. Disponível em:<<http://www.empireonline.com/features/tron-beginners-guide/p1>>. Acesso em 2 abr. 2015.

\_\_\_\_\_. Nerdologia: racismo Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=qip5YJw-f9c&t=256s>> Acesso em 16 de julho de 2015.

## **ANEXO A – FILME ANALISADO PELA PESQUISA**

Está disponibilizado nesta seção, no DVD que acompanha o arquivo físico, o filme discutido e analisado por este trabalho, considerando-se o possível interesse de pesquisadores na compreensão da temática e no contato com o objeto de estudo delimitado nesta dissertação.