

**CIBERCULTURA, NÓS NÃO ESTAMOS NEM AÍ :  
ESQUIZOTOPIA, DESPOLITIZAÇÃO E PADRONIZAÇÃO DO IMAGINÁRIO  
EM *HER* E *FAHRENHEIT 451*<sup>1</sup>**

**Luciano G. Pessoa<sup>2</sup>**

**Resumo**

Este artigo tratará de aspectos da cibercultura no âmbito da comunicação, notadamente em relação aos sentidos de esquizotopia, despolitização e de padronização do imaginário, promovidos pela crescente substituição da vida por imagens projetadas em uma tela (em oito bilhões de telas), desde a segunda metade do século XX, e especialmente nas últimas duas décadas, em que assistimos nossos corpos e almas atados aos fios visíveis e invisíveis da grande rede. Tratará da colonização midiática, tecnológica e ideológica da intimidade, assim como de seus desdobramentos no espaço da sociedade, aqui elaborados como espaços da imagem e espaços do viver, atores interagentes de nosso espaço comum. Exatamente por vivermos hoje nesses espaços da imagem midiática, a que nossa servidão é progressivamente mais ampla e mais intensa que nossa crítica, entendemos a necessidade e a pertinência de discutir e reformular tais aspectos mais sob inspiração do humano que de suas simulações tecnológicas. Estruturado sobretudo como pesquisa bibliográfica e exploratória, o artigo tomará como objeto dois filmes, separados por um intervalo de quase cinco décadas, e que abordaram questões semelhantes de modos complementares – *Fahrenheit 451*, de 1966, dirigido por François Truffaut (sobre livro homônimo de Ray Bradbury), e *Her*, escrito, dirigido e produzido por Spike Jonze em 2013 –, e buscará referência teórica em autores que discutiram a questão sob prismas variados, como Muniz Sodré, Edgar Morin, Norval Baitello Jr., André Leroi-Gourhan, entre outros.

**Palavras-chave:** Cibercultura. Esquizotopia. Despolitização. *Her*. *Fahrenheit 451*.

**Esquizotopia e despolitização – Nós não estamos nem aí**

<sup>1</sup> Artigo apresentado ao Eixo Temático "Imagem / Imaginário / Imaginação", do IX Simpósio Nacional da ABCiber.

<sup>2</sup> Mestrando em Comunicação no Programa de Pós-Graduação da Universidade Paulista UNIP, com bolsa CAPES/PROSUP, integrante do Grupo de Pesquisas em Mídia e Estudos do Imaginário. Pós-graduado em Design e Humanidades; Arquiteto e Urbanista pela Univ. de São Paulo USP. E-mail: pessoluc@gmail.com

A questão, observada talvez a partir do século XIX com o aparecimento da fotografia e sistemas subsequentes de geração de imagem técnica, vai colocar o problema da produção tecnológica de realidades aparentes, que será potencializado na atualidade pela disseminação e pela alienação promovidas pelos meios móveis, em graus sucessivos de distanciamento e simulação de presença e de interação. Aparatos articulados sobre supostas "instantaneidade" e "conectividade", sobre indicadores de telepresença, implicarão inversamente em estados de desaparecimento, de não lugares e do que podemos denominar esquizotopia (do gr. *skhizo*, separo, e *topos*, lugar). A substituição da presença, a sugestão de que alguém está onde verdadeiramente não está, parece refletir um paradoxo de nossos dias.

Em *Antropológica do espelho* (2012), Muniz Sodré vai discutir aspectos dessa presença-ausência por exemplo em torno do que temos denominado um tanto corriqueiramente como "virtual", conceito que abrigaria desde o que "existe em potência" não objetivável como "coisa", até o virtual como "realidade de uma aparência desencarnada, com a coisa ou o corpo noutra dimensão representativa", simulando um "outro mundo" – cenário este em que temos nos embrenhado desde o século XX com as chamadas tecnologias "lineares" da fotografia, cinema, rádio e televisão, mas especialmente com as possibilidades de simulação computadorizada, gerando graus e tipos de "sensação de presença" (2012, p. 120-121), ou

uma ilusão perceptiva – senão proprioceptiva –, uma projeção imaginária, experimentável por mais de uma pessoa e tornada possível por uma técnica [...] capaz de reduzir a números ou digitalizar dados provenientes de fotografias, mapas, cadastros. Em outros termos, é a modelização matemática de uma realidade original – uma simulação avançada, clonagem visual e psicomotora, criadora da sensação de presença real. (SODRÉ, 2012, p. 121).

Em função dessas perspectivas tecnológicas de simulação, esse mundo virtual contemporâneo, tecnológico, teria adquirido um sentido novo – a expressão "realidade artificial" (M. Krueger) seria de 1970, e "realidade virtual" (J. Lanier) de 1989 –, diferente do milenar "*virtus*" latino, que guarda o sentido de força (do latim *vir*, homem), energia, e também de valor, coragem, virtude, e que, conforme Sodré (2012, p. 123), teria resultado em *virtuale* no latim medieval, como "algo que existe apenas como faculdade, sem consequência no nível dos atos", daí chegando hoje ao que entendemos como "potencial", ou ainda "tudo que reúne as condições de realização de alguma coisa". Ainda com Sodré:

Todo o empenho dessa realidade técnica é substituir a sensorialidade natural – visão, audição, tato – por informação digitalizada. Complexos dispositivos técnicos geram uma realidade simulada, mas realística ou verossímil. Está em jogo o *ser digital*: um artifício proprioceptivo, sinestésico ou "áptico", clonagem da realidade primeira governada por leis físicas, que dá ao participante sensação de inclusão ou de imersão na cena projetada. (SODRÉ, 2012, p. 121).

Vale notar que entre o *virtus* latino e o "virtual" de nossos dias existem diferenças importantes, para além da maior ou menor verossimilhança de sensações "projetadas", no sentido em que no primeiro conceito nos referimos ao que existe como potência, não manifesta, de algo que pode até ser associado ou articulado por "mapas, livros e relatos orais" (SODRÉ, 2012, p. 120), por exemplo, mas que na contemporaneidade dependerá progressivamente de aparatos tecnológicos materiais, manifestos, cada vez mais alienígenas e alienantes, dependentes não apenas de uma indústria sofisticadíssima, de materiais sintéticos, de componentes eletrônicos, da própria rede instalada de energia elétrica, da velocidade dos processos eletrificados, cujos impactos ambientais e corporais ainda serão verificados.

Alienígenas e alienantes na medida em que esses aparatos nos chegam prontos para usar, produzidos em laboratórios guardados como segredos de Estado (e cujas receitas podem de fato ser maiores que a de alguns países), respondendo inclusive a necessidades que nunca tivemos, mas que a mídia (que também é *media*, média e padronizadora) nos ensina, sensualmente, industriosamente, a desejar. De forma complementar, autores como Morin, Sodr , Baitello Jr. e Kamper apontam para a a o a um tempo estetizante e anestesiante desse *bios* midi tico, virtual, tecnol gico, mercadol gico, em que nos deixamos seduzir, progressivamente apartados tanto do corpo como dos sentidos profundos do *comum*, da comunidade.

Produzida industrialmente, distribu da no mercado de consumo, registrando-se principalmente no lazer moderno, a cultura de massa se apresenta [...] particularmente sob a forma de espet culo. [...]   por meio do est tico que se estabelece a rela o de consumo imagin rio. (MORIN, 1984, p. 77).

O dinheiro, sempre insaci vel, se dirige ao Eros, sempre subnutrido, para estimular o desejo, o prazer e o gozo, chamados e entregues pelos produtos lan ados no mercado. [...] o capitalismo, depois de haver anexado o reino dos sonhos, se esfor a por domesticar o Eros. Ele mergulha nas profundezas do onirismo e da libido. Reciprocamente, o Eros entra triunfalmente no circuito econ mico, e, dotado do poder industrial, desaba sobre a civiliza o ocidental. (MORIN, 1984, p.120).

Desligada do corpo e realocada pela *lex mercatoria* na esfera imag stica do espet culo (em todas as acep es que possa ter esta palavra), a pot ncia

prática do indivíduo converte-se num jogo quase autônomo de aparências, prescindindo de historicidade. A mediação, o *bios* virtual, é forma simples do mercado, concretização tecnológica do princípio vazio da troca mercantil, com potência de revestimento ou condicionamento de usos e costumes da comunidade humana. Tal potência é incrementada pela intensificação do acoplamento entre a economia mercantil e a economia do desejo, que leva dinheiro e afeto a circular em estreita solidariedade social, obliterando os vínculos comunitários. (SODRÉ, 2012, p. 191).

Estetiza-se hoje – em bases industriais, pela superabundância das tecnologias da comunicação – para tornar aceitável pela consciência a identificação entre vida biossocial e vida virtual (a do *bios* midiático), entre corpo físico e corpo spectral, entre mundo e espelho. (SODRÉ, 2012, 208).

Tal alienação se dará em muitos níveis, a começar da perda do corpo, da separação, saturação e padecimento (Baitello Jr., Kamper) dos chamados "sentidos de distância", como a visão e a audição, e o decorrente apagamento ou esquecimento de outros sentidos – e dos sentidos como um todo que opera naturalmente em conjunto, em entrelaçamentos de memória, em unidade e multiplicidade –, fragmentação que implicará em perdas na articulação do sentido das coisas, dos significados da experiência. Nas palavras de Baitello,

Pouco se estudou ainda o fenômeno da perda do corpo causada por fatores sociais e culturais. Talvez a hipertrofia da comunicação pelas imagens, portanto da visão, aliada ao abuso dos sentidos de distância, esteja produzindo um tipo de violência contra a integridade do próprio corpo. Não se poderia indagar se o diálogo entre a visão e a propriocepção não seria também válido na outra direção; ou seja, de tantas imagens, tanta visão, não estaríamos perdendo aos poucos a sensação do próprio corpo, o espaço do eu? Não seria o caso de nos perguntarmos se não estamos também gerando, com isso, uma dificuldade crescente de nos colocar (e/ou nos sentir) no espaço e no tempo que nos cabem no mundo? Isso envolveria a perda do próprio corpo, quer dizer, a perda do aqui e do agora. (BAITELLO JR., 2014, p. 60).

Na mesma direção, Kamper fala da violência desse mundo das imagens, da vida invadida pela enxurrada de imagens, imagens instrumentos de morte, da morte que brilha na sedução industrial das imagens, a luz do espírito-imagem (ou do "imaginário", que em Kamper é elaborado enquanto imaginário midiático) contra o corpo vivo, a quem só resta invisibilidade, ou, nos padrões da modernidade, irrealidade.

Sob os pressupostos da modernidade, o homem é literalmente um produtor em pânico de imagens. Porém sequer desconfia que essa tendência, capciosamente, se transformou numa sutil mortificação dos humanos e das coisas do mundo. [...] Olhares podem matar. [...] O espírito que chega a si pelo imaginário é uma modalidade do Deus morto, que alcança o poder

através da desocupação do mundo e de um novo céu artificial. [...] A imagem sedia a morte. O mais belo das modelos é seu arauto. Mesmo a imagem do ser amado é um cadáver em constante decomposição. [...] A violência, que hoje já se encontra globalmente manifesta, intensificou seu vínculo nas últimas décadas com o código da visibilidade – quanto mais exposição, mais violência. Por outro lado, a sociedade da informação exige de seus membros uma crescente visibilidade. Em princípio, todos os indivíduos são obrigados a estratégias de encenação. A contradição que aí se esboça culmina no sacrifício da vida em suas manifestações mais perceptíveis. O corpo e suas relações mais próximas são pouco a pouco aniquilados. Metamorfoseado em imagem, o corpo perde sua "essência" natural e histórica e dá lugar a uma das formas mais sutis de violência simbólica: a perda do presente e da capacidade para o presente. Assim, o futuro perfeito dominará negativamente: o homem não terá vivido. (KAMPER, 2016, p. 74-77).

Diante da perfeição da imagem, que invade nossas vidas pelo atropelamento e pela sedução, tornamo-nos também imagem, *alien*, *alias*, alienados, desocupados de nossa corporal realidade, de nosso corpo "de tempos e lugares concretos, da proximidade sensorial do toque e do sentir", pois a "fascinação da imagem cadavérica é imbatível" (KAMPER, 2016, p. 74).

Nada mais oposto, em certa medida, aos recentes movimentos políticos de *ocupação*<sup>3</sup> nas ruas, pelo mundo, em Wall Street, na praça Tahrir, ou no Brasil como em "junho de 2013" – o mesmo termo *ocupação* que parece já institucionalizado nas artes e que teria uma origem remota talvez nas deambulações dadaístas dos anos 1920, ou no *flâneur* baudelairiano e no "homem da multidão" de Edgar Allan Poe, observados por Walter Benjamin<sup>4</sup>.

O *alien*, alienado, é o possuído ou ocupado pelo outro, pela alteridade – no caso a alteridade da imagem – é a pessoa não "vista como" cidadão, como membro da sociedade, e que portanto não tem direitos. O estranho, o *ex-terrâneo*, o estrangeiro em sua própria casa.

Das distâncias e tensões entre o ocupante (habitante) e o *alien*, entre a *Ágora* da *pólis* grega e a fantasmagoria das metrópoles modernas e contemporâneas, a partir de Benjamin, Olgária Matos refaz a trajetória de expropriação desse espaço público e político na cultura capitalista, em que a fantasmagoria substitui a alegoria e a isegoria. Se a isegoria significou "o direito igual a todos de tomar a palavra na *Ágora*", e a alegoria, mesmo dizendo uma coisa por outra, "testemunha a patologia na comunicação" e preserva ainda "um significado a ser decifrado" (MATOS, 2009, p.80),

O capitalismo contemporâneo não produz alegorias, mas fantasmagorias – *phantasmas-agorá* – fantasmas ocupam a *Ágora*, a política confunde-se com

<sup>3</sup> Cf. HARVEY, David et al. *Occupy*. São Paulo: Boitempo / Carta Maior, 2012.

<sup>4</sup> BENJAMIN, W. Obras escolhidas III : Charles Baudelaire, um lírico no auge do capitalismo. São Paulo: Brasiliense, 1994, p. 45.

a economia, nada mais escapando às determinações do mercado. (MATOS, 2009, p. 81).

O estado de exceção, que conforme Benjamin tornou-se a regra, corresponde à "contração do tempo no capitalismo moderno, sua aceleração inviabilizando a democracia, democracia que requer memória histórica, pois ela depende de uma memória representável, isto é, contestável". Trata-se de "analisar o capitalismo moderno e sua ideologia do progresso", diz Matos, "as relações entre fascismo, capitalismo e medo" (MATOS, 2009, p. 82).

O fascismo é o capitalismo liberal que perdeu os seus escrúpulos – revoga direitos civis, sociais e políticos – de onde o elogio da insegurança como princípio de organização da vida coletiva e forma de regulação das trocas sociais e econômicas. Em estado de exceção, as Leis não são inteligíveis, decisões não constituem deliberação de todos e de cada um, mas vontade de um só. (MATOS, 2009, p. 82).

Na mesma operação matemática, portanto, em que aparentamos estar em quinze lugares ao mesmo tempo, teremos que lidar com os laços e condições do não estar, do não comprometimento, do não envolvimento, e necessariamente também da despolitização, na medida em que a cidade, a *pólis*, é expressão de um viver humano, corporal, social, espacial, presente. Expressões como "tanto faz", "não é comigo", "não me diz respeito", espelham o mesmo sentido da ausência física e psicológica de "não estou nem aí". Diz Harvey:

[A tática de ocupar as ruas] alastrou-se por todo o mundo [... e] mostra como o poder coletivo de corpos no espaço público continua sendo o instrumento mais efetivo de oposição quando o acesso a todos os outros meios está bloqueado. A praça Tahrir mostrou ao mundo uma verdade óbvia: são os corpos nas ruas e praças, não o balbúcio de sentimentos no Twitter ou Facebook, que realmente importam. [...] O movimento deve, acima de tudo, atingir todos os alienados, insatisfeitos e descontentes, todos que reconhecem e sentem nas entranhas que há algo de muito errado, que o sistema criado pelo Partido de Wall Street não é só bárbaro, antiético e moralmente errado, mas também está falido. (HARVEY, 2012, p. 60-62).

No mesmo padrão de presença-ausência, de estar sem estar, noções relativas à "interatividade", ao "3D", a realidades "virtuais" e "aumentadas", ao "tempo real" etc, conclamam a experiência concreta do corpo, do tempo e do espaço, exatamente na medida em que dela se afastam. A suposta "interatividade" dos meios "móveis" precisa ser anunciada todo o tempo, talvez para que esqueçamos que a interatividade e a mobilidade são parte da natureza humana. Ninguém anda pela rua proclamando que é móvel e interativo. Do mesmo

modo, as "realidades" virtuais e "aumentadas", a tridimensionalidade "3D", o "tempo real", precisam apontar nominalmente para a experiência concreta, corpórea, espacial, exatamente porque não a realizam, mas buscam substituí-la por produtos consumíveis.

Essa esquizotopia, ou também distopia (termo ligado à localização anômala de um órgão no corpo), poderá se desdobrar de muitos modos, sob os véus anestésicos do que temos entendido mesmo no ambiente acadêmico sob os termos esvaziados de comunicação, de informação, de acesso. De modo muito amplo, será preciso entender que a "era da informação" é também uma era da desaparecimento dos fatos, ocultados e transformados sob a máscara das "representações", da imagem, dos discursos, das narrativas, da "informação", que normalmente carrega não apenas um viés ideológico e parcial dos fatos, mas tem frequentemente o dom de substituí-los, especialmente na medida em que é assimilada e reproduzida massiva e acriticamente.

Essa esquizotopia – em que a ideia de "imagem" de algum modo abarca e encabeça a superficialidade de um universo de representações verbais, visuais, auditivas etc – se desdobrará em espaços da imagem, da instantaneidade, da pouca profundidade (histórica, social, cultural...), do cenográfico, ocupando e fragmentando os espaços do viver.

Dialogando com Virilio, com Baitello Jr., entre outros autores, vivemos hoje em espaços da imagem projetada, do projétil, da imagem-movimento, da imagem-força, do impacto, da imagem-bomba. Não a *imago* dos antigos, rastro e veículo de pontes mágicas com o invisível, mas a imagem-ataque, a imagem-*hybris*, a imagem-metralhadora acionada por autômatos. Vivemos espaços da visibilidade (mais que da visualidade), da superfície impermeável, da imagem surda, cega e cegante, da imagem sem sentido. Vivemos espaços da distância, da velocidade do raio, do instantâneo, da imagem-choque. Da imagem-transmissão, da imagem-negócio, da aparência, da sedução, do engano. E vivemos espaços da imagem-tecnocientífica, da imagem-cálculo, da separação. Vivemos ainda a alienação da caverna de Platão, mas o desfile de sombras foi substituído pelo show (e pelo excesso) de luzes artificiais.

### **De argila, de histórias – e de separação**

Contam histórias antigas que o humano teria sido feito da terra (não sendo outro o significado do nome Adão) – assim como do sopro que o anima, o torna vivo, o faz respirar e o investe de uma *anima*, alma. E não foi senão dessa condição de seres que respiram e falam

que principiamos a desenrolar esse fio de histórias que contamos e que nos contam: "Então Iahweh Deus modelou o homem com a argila do solo, e insuflou em suas narinas um hálito de vida e o homem se tornou um ser vivente" (*Bíblia de Jerusalém*, 2002, p.35-36). Mas para abrir a terra de que somos feitos, para riscar os caminhos, caçar, guerrear, plantar e colher, cozinhar e comer, forjamos instrumentos e ferramentas com as quais agimos sobre a matéria do mundo. E da fala e da imagem gravadas na matéria visível e manipulável surge a escrita, e em sua esteira algumas culturas crescentemente abstratas, amigas dos números, do cálculo, do discreto, do raciocínio lógico-científico, que na passagem do século XIX para o XX terão o poder de aprisionar a energia e transmiti-la em fios de cobre (BAITELLO JR., 2010, p.78) tal como Prometeu teria aprisionado o fogo "em oca férula" (HESÍODO, 2003, p. 137). Somos feitos então de argila e de histórias, mas também de ferramentas, de separações, de cálculo.

Para Leroi-Gourhan (1990), é a posição vertical o fator principal que marcaria a distinção entre a espécie humana e seus antecessores, da qual decorreria a liberação da mão durante a locomoção e na apreensão de alimentos, o que libera por sua vez o aparelho mastigador, ou a boca "para o serviço da palavra" (1990, p.31).

A liberação da mão implica quase forçosamente uma actividade técnica diferente da dos macacos e a sua liberdade durante a locomoção, aliada a uma face curta e sem caninos ofensivos, comanda a utilização dos órgãos artificiais constituídos pelos utensílios. Posição erecta, face curta, mão livre durante a locomoção e posse de utensílios amovíveis são verdadeiramente os critérios fundamentais da humanidade. [...] As condições humanas da posição vertical têm consequências no desenvolvimento neuropsíquico que fazem que o desenvolvimento do cérebro humano seja mais do que um simples aumento de volume. A relação entre a face e a mão continua a ser tão íntima para o desenvolvimento cerebral como anteriormente: utensílio para a mão e linguagem para a face são dois polos de um mesmo dispositivo. (LEROI-GOURHAN, 1990, p. 26-27).

A partir desse ponto, Leroi-Gourhan anota a evolução do corpo social do ser humano (em extensão ao corpo anatômico), em que iriam se organizar a memória coletiva e as diferentes fisiologias e etnias. Destaca também a relação estreita entre as mãos e a face no processo de evolução da técnica e da linguagem, vinculando esta ao aparecimento de utensílios, não apenas por ambas as funções compartilharem da mesma estrutura neurológica, mas por serem também partes imprescindíveis da estrutura social da humanidade. Para Gourhan, "se a linguagem tem a mesma origem que a técnica", tal desenvolvimento linguístico poderia estar de início vinculado ao concreto, à expressão de objetos e ações



simples, a que somente mais tarde seria incorporada a expressão de "sentimentos indeterminados", em parte vinculados à religiosidade (LEROI-GOURHAN, 1990, p. 118).

De todo modo, para o autor, seria inviável qualquer aprofundamento do estudo da linguagem no período anterior à escrita, que assim como o trato dos metais, teria surgido nas sociedades agrícolas por volta do quarto milênio antes de nossa era – provavelmente em função do excedente alimentar capaz de manter indivíduos voltados a tarefas não tão imediatas. O tempo livre e a fixação espacial, nascidos da sedentarização, estariam então na base do progresso acelerado das técnicas de cestaria, de tecelagem, e sobretudo das "artes do fogo" e da metalurgia, em torno das quais se "cristaliza o progresso técnico" (LEROI-GOURHAN, 1990, p. 172).

Nas tradições africanas, também em torno do domínio dos metais, o orixá Ogum é tido como o senhor do ferro, das facas, das invenções e das descobertas, senhor dos caminhos e dos sacrifícios. Já Nanã, orixá das origens, ligada à terra e à lama dos pântanos e lagoas, teria papel fundamental na criação de todos os seres vivos, incluindo o homem e a mulher, que, feitos da terra, ganhariam vida pelo sopro de Obatalá (Oxalá), esposo de Nanã. Conta-se que em certa altura Nanã teria proibido Ogum de adentrar seu reino com facas e outros instrumentos de metal, e que a partir dali ela e seus filhos fariam os sacrifícios com instrumentos de madeira.

Ligados à questão do corte, da separação, e simbolicamente, à toda objetividade, os instrumentos de metal e o mundo da ciência, da racionalidade, da tecnologia, parecem ter na natureza, nas coisas da terra, como no mistério dos mitos e divindades, uma espécie de limite. Dessa ordem são as respostas de Zeus ao astuto Prometeu, na mitologia grega (que não por acaso rouba o fogo dos deuses em favor dos humanos), assim como as consequências impostas a Adão e Eva, na tradição judaica, por provarem a "maçã", ou o fruto da árvore do conhecimento, sob os conselhos de uma astuciosa serpente.

Também a sociedade moderna, "consumidora de homens [...] pela violência e pelo trabalho", conforme Leroi-Gourhan, caminharia de algum modo para encontrar um limite:

O homem ganha em assegurar progressivamente uma tomada de posse do mundo natural, que deve, se projetarmos no futuro os termos tecnoeconômicos da atualidade, terminar por uma vitória total, esgotado o último poço de petróleo a fim de cozinhar o último punhado de ervas, comidas com o último rato. (LEROI-GOURHAN, 1990, p. 186).

E é nesse território de separações e abstrações, do raciocínio lógico-científico, da vida cotidiana permeada e normatizada por uma tecnologia cada vez mais alienígena e alienante, de populações tão dela reféns como do Sol ou da chuva, que vivemos entre imagens repetidas incansavelmente por megamatrizes, cuja ideologia tende a ser absorvida simplesmente como realidade. É nesse território de sedução da imagem que a tecnologia e o "progresso" nos são ofertados como a grande salvação. É nesse ambiente que vai crescer um imaginário padronizado, de ideias prontas, da múltipla escolha entre opções tão promissoras quanto as baias de um matadouro.

Estetização, alienação, estandardização são ideias dominantes no filme *Her* (e talvez em parte da filmografia de Jonze, como em *Being John Malkovich*, de 1999, ou no curta-metragem *I'm here*, de 2010), tal é a normalidade aparente dos personagens, da vida que levam, dos ambientes, dos objetos. Nas cores que parecem coleções de toalhas em lojas de departamento, na superficialidade dos tipos e diálogos, no modo familiar ou suavemente divertido como os amigos aceitam e interagem com Samantha, a namorada virtual do solitário Theodore Twombly, que trabalha escrevendo cartas "pessoais" para terceiros.

Não apenas o personagem se encanta por uma mulher-algoritmo, mas todo o filme é estruturado sobre a normalidade dos clichês. Nas cores, nas roupas, nas emoções suavizadas, cada gesto e cada enquadramento, no trabalho, em casa, na rua, nos pensamentos – tudo se parece com vinhetas publicitárias. A vida estetizada se confunde com o filme, e o filme estetizado se confunde com a publicidade. As pessoas felizes na campanha do plano de saúde, no relatório anual da fábrica de cosméticos, nas milhas acumuladas no cartão de crédito, na leveza da expressão facial do casal no jornal em rede nacional, deslizando sem sobressaltos entre a banalidade e a tragédia, na imagem das campanhas eleitorais, na permanente promessa de férias, nos editoriais de moda.

"Nem mel, nem fel, sou o maior trivial de que se tem notícia", cantava Itamar Assumpção em *Ideia fixa*. No reino da sedução e da sedação industrial, tudo caminha para o suave, para o agradável, para o aprazível, para o previsível. Sobre tais estruturas de estetização industrial, assim dispõem Matos e Morin:

Procurando objetos ao que é o mais próprio a cada um, a sua interioridade, adotam-se elementos de distinção, mas de massa, isto é, identidade e despersonalização constituem o paradoxo da sociedade onde há imitação de hábitos e comportamentos, onde há mimetismo de apropriação. Sociedade de massa é também a da preeminência do instinto, onde não há hábitos duráveis. (MATOS, 2009, p. 88).

Mas é no cinema, primeiramente o americano, ocidental a seguir, que por volta de 1930/1940 se dá a evolução verdadeiramente radical e significativa. As intrigas se registram dentro de quadros plausíveis. O cenário confere as aparências da realidade. O ator se torna cada vez mais "natural" até aparecer não mais como um monstro sagrado executando um rito, mas como um sócia exaltado do espectador ao qual está ligado por semelhanças e, simultaneamente, por uma simpatia profunda. (MORIN, 1984, p. 91-92).

No reino das imagens padronizadas de *Her*, a namorada virtual de Twombly é manifesta exclusivamente pela voz. A voz de um sistema operacional. A voz – mas também as imagens públicas, de outros filmes, e as imagens da imaginação do espectador, convenientemente informado que a voz foi gravada pela atriz, modelo e cantora Scarlett Johansson. Imagens *endógenas*, diria Hans Belting, internas, imaginadas, sonhadas, rememoradas, em permanente contágio com as imagens projetadas pela mídia física. Uma *ânima* algorítmica cujo caráter visual se constrói da soma de imagens da indústria, resgatadas e polinizadas pela memória e pela imaginação de cada um. A mulher abstrata, invisível, *ideal*, não apenas não tem corpo, mas sua imagem duplamente virtualizada é feita da sobreposição e do intercâmbio entre recordações e imagens industriais.

Pode-se dizer com certo direito que a sala cinematográfica é um lugar público das imagens. [...] E não obstante, não existe nenhum outro lugar no mundo em que o espectador se experimente tanto a si mesmo como lugar das imagens. Suas próprias imagens fluem em uníssono com as da película, ou estas permanecem como próprias na recordação. [...] De maneira passiva, o meio do cinema não possui forma de existência, de modo que precisa ser ativado por uma animação técnica, que gera a impressão no espectador de que as imagens inapreensíveis que fluem diante de seus olhos não são outra coisa que imagens próprias, que pode experimentar na imaginação e no sonho. (BELTING, 2010, p. 94, tradução livre).<sup>5</sup>

No sentido inverso do filme *Janela indiscreta*, de Hitchcock, o personagem de *Her* não investiga propriamente o movimento da vizinhança. Ao contrário, ele é quem está exposto em seu cotidiano, em seus hábitos e desejos mais prosaicos, não apenas pela miríade de olhos ocultos na metrópole que o podem avistar pela imensa janela de seu *loft*, mas

---

<sup>5</sup> Puede decirse con cierto derecho que la sala cinematográfica es un lugar público de las imágenes. [...] Y no obstante, no existe ningún otro lugar en el mundo en el que el espectador se experimente tanto a si mismo como lugar de las imágenes. Sus propias imágenes fluyen al unísono con las de la película, o éstas permanecen como propias en el recuerdo. [...] De manera pasiva, el medio del cine no posee forma de existencia, sino que debe ser activado mediante una animación técnica, que genera la impresión en el espectador de que las inaprensibles imágenes que fluyen ante sus ojos no son otra cosa que imágenes propias, que puede experimentar en la imaginación y en el sueño.

fundamentalmente pelos olhos e ouvidos invisíveis do algoritmo por trás de Samantha, com quem conversa diuturnamente, com quem divide suas esperanças.

A janela ou câmera indiscreta do cinema, pela qual poderíamos ver em *close* cada detalhe da vida de alguém, real ou fictício, está agora em nossa casa, no bolso da camisa, e convive conosco, quase por acaso. Na cibercultura o *close* se volta sobre o espectador, sobre o possível *voyeur*, sobre o homem comum, e quem o observa não é mais o vizinho, um paparazzi fortuito, mas o olho sem nome do mercado global, o olhar da Medusa, que o convida, o acompanha de perto, para melhor consumi-lo. A mercadoria é o consumidor – e tal como um hambúrguer, este se tornou um pálido reflexo. O espectador-personagem, como seu mundo particular, alienado e "ocupado" pela indústria da imagem, tornou-se também um protótipo, um modelo, uma foto em um catálogo, um perfil.

Também em *Fahrenheit 451*, que se passa em um impreciso futuro (compartilhado talvez com os seriados *The Jetsons*, de 1962, ou *Lost in Space*, de 1966, senão com a própria corrida espacial), há o sentido de impessoalidade e padronização – na imagem e interação tecnológicas como fatores de condução social, na uniformidade das roupas, dos gestos, do comportamento –, embora antecipe-se também, de algum modo, a França rebelde e politizada de maio de 1968, das greves estudantis, da ocupação das ruas, do questionamento de valores, da vida ao natural.

Nesse impreciso futuro, filmado há cinquenta anos em uma cidade industrial, de casas e paisagens repetidas, seriadas, Montag trabalha como "bombeiro" (*fireman*) ou uma espécie de policial, numa sociedade em que o ato de ler, e mesmo guardar livros, se tornou um crime capital. Os bombeiros aqui não apagam incêndios, mas perseguem potenciais leitores. Procuram por toda a casa volumes escondidos, no lustre, no fundo falso da mobília, dentro do televisor, para imediatamente incinerar os livros encontrados. Da obra adaptada de Ray Bradbury, a gradação *Fahrenheit 451*, próxima de 233 graus Celsius, seria a temperatura em que o livro se incendia, aludindo diretamente às chamas e ao calor, mas também ao imaginário do fogo, do poder que ele encerra, sobre o qual teria se constituído essa sociedade industrial, e talvez ainda mais profundamente a uma determinada chama, algo indomável, fora de controle, que mesmo nos *tempos modernos* permanece viva na alma humana.

Permanece viva, portanto atenta, em movimento, capaz de interação, de resposta, capaz especialmente de *leitura*, cujo elogio ou condenação se expandem em *Fahrenheit* como metáforas da capacidade de conhecer (simbolizada também no "morder a maçã", que pontua o filme em diferentes contextos), de escolher, de considerar, de questionar, e eventualmente alterar estruturas sociais, morais, ideológicas, culturais.

Montag (do alemão, nome do dia correspondente à segunda-feira, ou dia da Lua), na corporação de bombeiros é uma espécie do funcionário padrão, que cogita ser promovido, mas nutre secretamente uma pergunta. A mesma atriz (Julie Christie) que interpreta sua esposa, Linda Montag, supostamente feliz e adaptada, na cidade interpreta outra mulher, Clarisse, de cabelos curtos, que Montag conhece no trem, voltando para casa, e que lhe desperta o interesse em uma outra vida.

Dois aspectos da ficção científica se alternam na produção de literatura futurista: um que trata da Terra e seus habitantes, outro que traz à cena seres extraterrestres como marcianos, venusianos, robôs, monstros etc. A novela de Ray Bradbury, *Fahrenheit 451*, pertence à primeira categoria. A ação de fato se passa em nosso planeta, mas com um ligeiro salto à frente no tempo, e de algum modo alguém pode dizer aos espectadores: esta história acontece "onde" você quiser, "quando" você quiser. Banhada em uma atmosfera mais estranha que extravagante, a narrativa parte de um princípio bem simples: estamos em uma sociedade onde é estritamente proibido ler e possuir livros. Nessa sociedade, a função dos bombeiros não é extinguir o fogo, mas o contrário, rastrear quem tem livros e queimar seus livros publicamente. (TRUFFAUT, 1986, p. 92, tradução livre).<sup>6</sup>

Falando da "Terra e de seus habitantes" em plena Guerra Fria, pouco mais de vinte anos passados da Segunda Guerra, e pouco menos do lançamento de *1984* (romance de George Orwell escrito em 1948, e em que um sombrio e opressivo *Big Brother* a todos vigia e comanda por meio de câmeras, grandes telas, alto-falantes e repressão física), Truffaut e Bradbury falam de uma sociedade do controle que persegue as letras mas propaga as antenas de TV, destrói a palavra impressa, reflexiva e histórica, e promove a imagem e o instantâneo tecnológico. Da mesma época, também com possíveis referências ao livro de Orwell ou ao *Admirável Mundo Novo* (1932) de Aldous Huxley, é o filme *Alphaville* (1965), de Jean-Luc Godard, também sobre uma sociedade de controle num futuro próximo, num local indefinido, em que tudo é controlado por um super computador central (Alpha 60), que faria escola para o Hal de *2001 - Uma odisséia no espaço* (1968), para *Matrix* (1999), senão para a voz "mecânica" de Darth Vader na saga *Star Wars* (1977-2015).

Na companhia de amigas ou sozinhos em casa, o casal Montag assiste à grande TV, que se torna o centro das atenções na sala, em clima de certa formalidade e contenção de

<sup>6</sup> *Two aspects of science fiction alternate in the futurist literary production: one dealing with the earth and its inhabitants, one that brings on stage extraterrestrial beings such as Martians, Venusians, robots, monsters, etc. Ray Bradbury's novel Fahrenheit 451 belongs to the first category. The action, in fact, takes place on our planet, but with a slight leap ahead in time, and in a way one could say to the viewers: this story takes place "where" you wish, "when" you wish. Bathed in an atmosphere more strange that resolutely extravagant, the narrative keeps to a quite simple postulate: we are in a society where is strictly forbidden to read and to own books. In that society, the firemen's function is not to extinguish fires but the contrary, to track down book owners and to burn their books publicly.*

gestos. Em determinado programa há o convite incisivo do apresentador para que participem da "família", interagindo com a TV. Ao *close* no olhar do apresentador, seguido de um sinal luminoso em seu aparelho, Linda responde, a princípio com hesitação, depois contente por responder "da forma correta".

Se a Lua é luz e escuridão, Montag oscila entre a face adaptada e a face transformadora da mesma mulher (Linda/Clarisse). Tendo a Lua, entretanto, o caráter reflexivo, parece votado a seguir a claridade de Clarisse, que como uma Athena o conduz a uma comunidade de leitores, para além dos limites da cidade, em que cada pessoa torna-se um livro, decorando-o para poder transmiti-lo às gerações seguintes. Lá chegando, assiste pela TV à encenação de sua própria perseguição e morte.

Se as formas e padrões da cidade marcam a repetição, as linhas retas e a homogeneidade imposta, e no espaço público há o "perigo" e a perseguição policial – na pequena comunidade literária há os tempos e caminhos irregulares da natureza, o aconchego de pessoas com quem estar e conversar, e onde o espaço público é compartilhado entre as vozes e silêncios da memória humana. Ao escapar de sua vida na cidade, Montag levava consigo um exemplar de *Contos de imaginação e mistério*, de Edgar Allan Poe, que agora irá decorar. Na cena final, sob uma tenda à beira de um lago, um ancião acamado transmite também sua história – a novela inacabada de Robert Louis Stevenson, *O açude de Herminston* – a um garoto, que o escuta atentamente e o repete:

Eu não amo meu pai. Pergunto-me às vezes se não o odeio. Eis a minha vergonha, talvez o meu pecado. Pelo menos, e aos olhos de Deus, não a minha culpa. Como poderia amá-lo? Ele nunca me falou, nunca me sorriu. Acho que nunca me tocou. Ele tinha mais medo da morte que de qualquer outra coisa. E ele morreu como pensou que morreria, com as primeiras neves do Inverno. (*Fahrenheit 451*, 1966).

## **Conclusão**

Integrando necessariamente âmbitos diversos do humano e do ambiente que nos envolve, a comunicação não se restringirá ao envio de mensagens, ao campo do midiático, e menos ainda ao midiático tecnológico, expressão da cibercultura em nossos dias. Embora a técnica e a utilização de instrumentos possa ser associada a determinada delineação antropológica do que somos, do humano, a superficialização da cultura pela via tecnológica

tem mostrado efeitos padronizadores e não propriamente auspiciosos na vida e nas sociedades. Embora eventualmente possa parecer útil ou agradável "aparecer" e "perceber" ali e acolá, será preciso reafirmar o aqui e agora da experiência humana – política, biológica, histórica, cultural, social – como algo mais fundamental do que apenas mais uma imagem.

Por meio da fundamentação que buscamos entre os autores citados e por meio do diálogo que propusemos entre os dois filmes, quisemos evidenciar algumas faces da cibercultura, como as tecnologias de comunicação enquanto elementos de controle, de sincronização social, a esquizotopia, a despolitização, assim como a decorrente padronização do imaginário. Quisemos também mostrar que, se tal quadro parece exacerbado em nossos dias, não será exclusividade das últimas duas décadas, mas fruto de um processo muito mais amplo e complexo, da evolução da espécie humana em meio à libertação e à prisão promovidas pelo enlace tecnológico. Da expectativa, que resta no vaso de Pandora<sup>7</sup>, da maçã e do mordido, da história inacabada de Stevenson, restará o que não sabemos, o que teremos que viver para conhecer.

### Referências bibliográficas

BAITELLO JR., Norval. **A era da iconofagia**: reflexões sobre imagem, comunicação, mídia e cultura. São Paulo: Paulus, 2014.

\_\_\_\_\_. **A serpente, a maçã e o holograma**. São Paulo: Paulus, 2010.

BELTING, Hans. **Antropología de la imagen**. Buenos Aires: Katz Editores, 2010.

**Bíblia de Jerusalém**. São Paulo: Paulus, 2002.

CONTRERA, Malena S. **Mediosfera**: meios, imaginário e desencantamento do mundo. São Paulo: Annablume, 2010.

HARVEY, David et al. **Occupy**. São Paulo: Boitempo / Carta Maior, 2012.

HESÍODO. **Teogonia**: a origem dos deuses. São Paulo: Iluminuras, 2003.

\_\_\_\_\_. **Os trabalhos e os dias**. São Paulo: Iluminuras, 2006.

HILLMAN, James. **Cidade & Alma**. São Paulo: Nobel, 1993.

KAMPER, Dietmar. **Mudança de horizonte**. São Paulo: Paulus, 2016.

LEROI-GOURHAN, André. **O gesto e a palavra**: técnica e linguagem (vol.1). Rio de Janeiro: Edições 70, 1990.

MARTINS, Cléo. **Nanã**: a senhora dos primórdios. Rio de Janeiro: Pallas, 2008.

---

<sup>7</sup> Cf. HESÍODO, 2006, p. 27.

MATOS, Olgária C. F. "Walter Benjamin : Pólis grega, metrópoles modernas", in **Desígnio**, Revista de História da Arquitetura e do Urbanismo, ISSN 1806-2741, nº 9/10. São Paulo: Annablume / Fausp, set.2009.

MIKLOS, Jorge. **Ciber-Religião**: a construção de vínculos religiosos na cibercultura. São Paulo: Ideias&Letras, 2012.

MORIN, Edgar. **Cultura de massas no século XX**: o espírito do tempo - 1 Neurose. Rio de Janeiro: Forense, 1984.

RÜDIGER, Francisco. **As teorias da cibercultura**. Porto Alegre: Sulina (2ª ed.), 2013.

SILVA, Maurício R. **Na órbita do imaginário**. S. J. Rio Preto: Bluecom / S. Paulo: UNIP, 2012.

SODRÉ, Muniz. **Antropológica do espelho**. Petrópolis/RJ: Vozes, 2012.

TRIVINHO, E.; REIS, A. P. (orgs.). **A cibercultura em transformação**. Col. ABCiber, vol. 2. São Paulo: ABCiber / Itaú Cultural, 2010.

TRUFFAUT, François. **Truffaut by Truffaut**. New York: Harry N. Abrams, 1986.

VERGER, Pierre F.; CARYBÉ (ilustr.). **Lendas Africanas dos Orixás**. Salvador: Corrupio, 1997.

VIRILIO, Paul. **O espaço crítico**. São Paulo: Ed. 34, 2005.

\_\_\_\_\_. **Guerra e cinema**: logística da percepção. São Paulo: Boitempo, 2005.

\* \* \*