

VANESSA CAVALLI

**A LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA:
MODELOS SOCIAIS E OS MITOS FUTURISTAS**

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado em Ciências da Linguagem como requisito parcial à obtenção do grau de Mestre em Ciências da Linguagem.

Universidade do Sul de Santa Catarina.

Orientador: Prof. Dr. Aldo Litaiff.

FLORIANÓPOLIS, 2006

VANESSA CAVALLI

**A LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA:
MODELOS SOCIAIS E OS MITOS FUTURISTAS**

Esta dissertação foi julgada adequada à obtenção do grau de Mestre em Ciências da Linguagem e aprovada em sua forma final pelo Curso de Mestrado em Ciências da Linguagem da Universidade do Sul de Santa Catarina.

Florianópolis – SC, 08 de Dezembro de 2006.

Prof. Dr. Aldo Litaiff

Universidade do Sul de Santa Catarina

Prof. Dr. Acir Dias da Silva

Universidade de Campinas

Prof. Dr. Fernando Simão Vugman

Universidade do Sul de Santa Catarina

Prof. Dr. Antonio Carlos Gonçalves dos Santos

Universidade do Sul de Santa Catarina

A minha família...
Moacir João Cavalli, Ivanora Simor Cavalli.
Andressa Cavalli e Anderson Cavalli.
O porto mais seguro do mundo.
“A calma plena, do meu quintal”.

AGRADECIMENTOS

De novo e sempre, a vocês do porto seguro. Obrigada aos parentes que me deram tranquilidade, moradia e muitas risadas. Ao pássaro que voou tantas vezes comigo, por mim e por nós... João. Aos professores e colegas do Mestrado. Em especial a Aldo Litaiiff: orientador que, ao compartilhar seu conhecimento, não deve ter idéia de quanta calma trouxe ao meu caminho. Sou e sempre serei sua fã, muito obrigada. Aos amigos e colegas de trabalho, em especial ao colega Acir Dias da Silva, por aceitar o convite e por dividir as tarefas cotidianas. A Gabriel, Thiago e Gisa: a ausência é presença! As minhas escolhas... sempre minhas.

*Não te afastes de mim, temendo a minha sanha
E o meu veneno... Escuta a minha triste história:
Aracne foi meu nome e na trama ilusória
Das rendas florescia a minha graça estranha.*

*Um dia desafiei Minerva. De tamanha
Ousadia hoje expio a incomparável glória...
Venci a deusa. Então, ciumenta da vitória,
Ela não me perdoou: vingou-se e fez-me aranha!*

*Eu que era branca e linda, eis-me medonha e escura.
Inspiro horror... Ó tu que espias a urdidura
Da minha teia, atenta ao que o meu palpo fia:*

*Pensa que fui mulher e tive dedos ágeis,
Sob os quais incessante e vária a fantasia
Criava a pala sutil para os teus ombros frágeis...*

(A Aranha, Manuel Bandeira, 1908)

RESUMO

O objetivo deste trabalho é verificar a forma pela qual a linguagem cinematográfica apropria-se de “paradigmas” sociais, reforçando-os e naturalizando-os, transformando-se em veículo propagador de mitos. Objetiva-se, também, verificar pontos de difusão do pensamento filosófico “dualista”, fundamentado pelo “corte epistemológico”, em três obras filmicas: *Metropolis* (Fritz Lang, 1927), *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) e *Matrix* (Andy e Larry Wachowski, 1999) e a naturalização dos mitos futuristas. Para tanto, o trabalho traz a revisão do pensamento de autores como Thomas Kuhn, Charles Sanders Peirce, Pierre Bourdieu, William James e Richard Rorty. Claude Lévi-Strauss e Roland Barthes esclarecem questões quanto ao pensamento mítico. Robert Stam, seguido de Gilles Deleuze, delineiam o quadro teórico quanto ao estudo da linguagem cinematográfica.

Palavras-chave: Linguagem Cinematográfica, Hábitos de Ação, Mito.

ABSTRACT

The objective of this work is to verify it forms by which the cinematographic language appropriates-itself of social "paradigms", reinforcing and naturalizing them, transforming itself in a vehicle of myths. Objective itself, also, demonstrate points of diffusion of "dualistic" philosophical thought, substantiated by the "cut epistemological", in three filmic works: *Metropolis* (Fritz Lang, 1927), *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) and *Matrix* (Andy and Larry Wachowski, 1999) and its naturalization of the futuristic myths. Intending to accomplish these goals, the work brings the revision of authors such as: Thomas Kuhn, Charles Sanders Peirce, Pierre Bourdieu, William James and Richard Rorty. Claude Lévi-Strauss and Roland Barthes clear questions regarding the mythic thought. Robert Stam, followed by Gilles Deleuze, delineated the theoretical chart as regards the study of the cinematographic language.

Keywords: Cinematographic Language, Habits of Action, Myth.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – A Marcha dos Operários.	77
Figura 2 – Os Jardins do Eterno.	78
Figura 3 – O Monstro <i>Moloch</i>	80
Figura 4 – A Clonagem de <i>Maria</i> pelo cientista <i>Rotwang</i>	84
Figura 5 – Origami “ave”.	92
Figura 6 – Origami “homem”.	93
Figura 7 – O sonho de <i>Deckard</i>	95
Figura 8 – Origami “unicórnio”.	97
Figura 9 – As pílulas: livre-arbítrio?.	101
Figura 10 – <i>Neo</i> transcende as aparências e enxerga a realidade dos códigos numéricos	103
Figura 11 – O <i>Arquiteto</i> : revelação de que <i>Neo</i> é a “sexta anomalia”.	104
Figura 12 – O equilíbrio depende do acordo entre os homens e as máquinas.	107

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	10
INTRODUÇÃO	13
1 PARADIGMAS CIENTÍFICOS E CRENÇAS SOCIAIS.....	18
1.1 DO CORTE EPISTEMOLÓGICO AOS HÁBITOS DE AÇÃO	26
2 OS SIGNOS DA LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA E A EXTENCIONALIDADE PARA MODELOS SOCIAIS	33
2.1 A CONTINUIDADE ENTRE MUNDOS QUE NUNCA FORAM SEPARADOS	35
2.2 O MITO ENQUANTO FONTE DE CRENÇAS.....	44
3 CINEMA: O CONTADOR DE MITOS	56
3.1 METODOLOGIA	67
4 ERA UMA VEZ... NOSSO FUTURO	74
4.1 <i>METROPOLIS</i> E A CLONAGEM HUMANA	76
4.2 <i>BLADE RUNNER</i> E O HOMEM-MÁQUINA	87
4.3 <i>MATRIX E A ESQUIZOFRENIA CONTEMPORÂNEA</i>	98
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	11509
REFERÊNCIAS	115
ANEXO A – MARIA: “OLHE, ESTES SÃO SEUS IRMÃOS” – A PORTA QUE DIVIDE OS MUNDOS DE METROPOLIS.....	11818
ANEXO B– “A NOVA TORRE DE BABEL”	11819
ANEXO C – BLADE RUNNER: CENÁRIO EXTERNO	11820
ANEXO D – ROY: “TODOS ESSES MOMENTOS SE PERDERÃO NO TEMPO COMO LÁGRIMAS NA CHUVA. HORA DE MORRER”	11821
ANEXO E – NEO ACORDA DO SONHO.....	11822
ANEXO F – O ACORDO COM A MÁQUINA E O SACRIFÍCIO DO HERÓI	11823

APRESENTAÇÃO

Vanessa: *O que me define, me representa, me apresenta?*

Sr. Word.doc: As letrinhas da tela. Simples, preto no branco.

Vanessa: *Impossível! Tem que haver outra forma. Já fiz tanta coisa, pensei em tanta coisa, falei mais coisa ainda e, agora, não sei como me apresentar aqui! Impossível...*

Sr. Word.doc: É a vida... deseja tradução para o francês? Fica mais bonito.

Vanessa: *Sou formada em Publicidade e Propaganda, na UPF/RS, apesar de não ter sido uma aluna “nota 10!”, aproveitei muito aquele período!*

Sr. Word.doc: ... :]

Vanessa: *Viajei para o exterior, o que foi a realização e amadurecimento para as muitas minhocas na cabeça. “Em que crêem os que não crêem?”. “A insustentável Leveza do Ser”. Depois disso, foi muito mais fácil encarar a mudança e a adaptação.*

Sr. Word.doc: Ok, se vc for tc comigo, seja objetiva.

Vanessa: *Não consigo. Já cortei um bom pedaço da minha história. Deixa eu ver...*

Sr. Word.doc: Posso colocar a ‘proteção de tela’? [Yes] [No]

Vanessa: *...fui tratar de trabalhar: São José do Ouro, Passo Fundo, São Paulo, Porto Alegre, Palmas... no Tocantins!? O que foi essa fase? Queria encontrar algo de que gostasse e “seguir carreira” em algo. Mas nada satisfazia.*

Sr. Word.doc: Sim, vc escreveu muita coisa. Poemas escondidos, relatos desconexos, desenhos sem forma... tudo arquivado.

Vanessa: *Não gosto de guardar lixos, mas sempre “arquivei” certos pensamentos. Como quando era criança e guardava caixas de tesouros, desenhava o mapa e duas horas depois as “descobria” espanando a terra com os pincéis de pintura da mãe. Ok, isso não interessa muito aqui.*

Sr. Word.doc: Não mesmo.

Vanessa: *Vida profissional: criação publicitária no Departamento de Marketing de uma Rede de Supermercados. Produtora de Vídeo. Ótimas experiências, mas que me fizeram questionar as escolhas quanto ao “mundo publicitário”: suas práticas, as relações de traba-*

lho, o próprio contexto onde esse ‘mundo’ se encaixa. Bem, foi após terminar a faculdade que me interessei pelo estudo da comunicação... entrei com 16 anos, claro que não é uma boa justificativa mas, como escolher uma profissão com essa idade? Aos 20 estava formada! Claro que não estaria tranqüila e segura pra escolher ‘o que fazer da vida’...

Sr. Word.doc: Realmente, vcs são estranhos. ☺ Acho que nunca vão saber ‘o que fazer da vida’. E quando pensam que sabem, questionam-se incessantemente sobre isso.

Vanessa: *Pois é, hoje acho isso maravilhoso! Acredito que não são as escolhas que nos movem, mas sim as incessantes perguntas. E um dia, num dos encontros do Mestrado, um amigo disse: “o que interessa é o caminho”.*

Sr. Word.doc: Isto está parecendo diálogo de um mentor budista a Luc-Skywalker. Continue, por favor.

Vanessa: “☺☹☹☹☹☹”. *Em meados de 2002, ingressei no Mestrado em Florianópolis. Tinha tempo de sobra pra não me estressar com as novas descobertas, pois me dediquei somente a isso, conheci pessoas interessantes (cada uma a seu modo, claro), pensamentos diferentes, de diferentes contextos... enfim, só alegria!*

Sr. Word.doc: Poderia ser mais clara? :[

Vanessa: *...estabeleci novas relações com o mundo, com o meu contexto, redefini objetivos e, principalmente, acreditei ainda mais na minha maneira de viver a vida. Certos conceitos já faziam parte da minha conduta e, durante o curso, comecei a me dedicar a entendê-los melhor. Tranqüilidade existencial... muito pesado?*

Sr. Word.doc: Não sei... não entendo disso. Quer algum site de busca? [Ok] [Cancel]

Vanessa: *Foi durante as aulas do Mestrado, em 2003, que fui convidada a lecionar para o Curso de Comunicação Social, em Cascavel/PR. Puxa vida! Seis meses de viagens, 36 horas dentro de ônibus, se-ma-nal-men-te. O tempo apertou, a imunidade baixou, o corpo cansou. Terminados os créditos, decidi agarrar a oportunidade e mudei para a divisa com o Paraguai. Pelo menos, uma das incessantes perguntas parecia estar temporariamente respondida: esse caminho está me satisfazendo... Temporariamente, porque a idéia de “para sempre”, dá arrepios!*

Sr. Word.doc: Acidente.

Vanessa: [longa pausa]

Sr. Word.doc: [Proteção de tela]

Vanessa: *Sim... uma tela preta, como um insert no vídeo: rápido, sem informação, sem memória... sem imagem. Ao menos, funcionou como transição de cenas! Mas aquele período de tempo (segundos ou horas)...*

Vanessa: [longa pausa]

Sr. Word.doc: [Proteção de tela]

Vanessa: *...é estranho. É desconhecido.*

Sr. Word.doc: Acho que é o que acontece quando me desligam.

Vanessa: *A diferença é que você 'sabe' que vão te desligar. Você se 'refaz' nesse período. Para mim, é nada...*

Sr. Word.doc: Ok, também não vamos nos comparar.

Vanessa: *Mas penso que não sofri 'existencialmente' com a situação, pois não penso muito nisso no meu dia-a-dia. Fisicamente, foi um inferno! Porém, esta tela preta, de certa forma, ajudou a reforçar ainda mais minha crença de que quando acaba... acabou.*

Sr. Word.doc: Quer dizer que eu acabo toda vez que desligo? Quem vem depois de mim?

Vanessa: *Por favor, seja mais objetivo ;)*

Sr. Word.doc: Ctrl + B

Vanessa: *Continuando. Teorias da Comunicação, Semiótica, Estética e Cultura de Massa, Roteiro para Tv e Cinema, Criação e Produção em Tv e Cinema, Direção de Arte para Tv e Cinema, Técnicas Integradas em Comunicação, Coordenação de Agência Experimental... Monografias e Projetos Experimentais. Em 2005, auxiliar da Coordenação do Curso. Está sendo a experiência onde posso questionar, negar e assumir novas posturas... Reformular novas perguntas, incessantemente! No entanto, ultimamente, a burocracia, o cerceamento de projetos, a busca por mensalidades... revelaram a face autoritária do nosso sistema educacional. Outra tomada de consciência, outra reformulação de dúvidas, e isso não me faz desanimar como anteriormente. Ainda acredito neste caminho...*

Sr. Word.doc: Quem vem depois de mim? Hoje à tarde não era eu?

Vanessa: *...meu objetivo é não ser medíocre... Será que me apresentei bem? O que mais posso contar? Acredito ser suficiente, aliás, o que me define, me representa, me apresenta?*

Sr. Word.doc: Ctrl+Alt+Del

Sr. Word.doc: RESTART

INTRODUÇÃO

O objetivo proposto nesta Dissertação é abordar questões quanto à construção e estrutura da narrativa mítica na linguagem cinematográfica. A partir deste objetivo geral, pretende-se demonstrar como a linguagem cinematográfica se apropria de “paradigmas” sociais, reforçando-os e naturalizando-os, servindo como veículo de propagação de mitos. Quanto ao que aqui se denomina por “narrativa mítica”, ou seja, o conjunto de crenças projetadas pelo dispositivo cinematográfico utilizando-se de imagens e sons, objetiva-se verificar pontos de difusão do pensamento filosófico “dualista”, fundamentado pelo “corte epistemológico”.

O quadro teórico utilizado neste trabalho traz a necessidade de uma breve revisão do pensamento de Thomas Kuhn acerca da noção de “paradigma” enquanto modelos para a atividade efetiva do ser humano. Abordam-se as questões sobre “crença” enquanto hábito de ação, apontadas pelo Pragmatismo de C. S Peirce. Para auxiliar na re-leitura deste paradigma epistemológico, busca-se alicerce na construção teórica de Pierre Bourdieu e autores como William James e Richard Rorty. Os conceitos de *crença* e de *hábitos de ação* norteiam este estudo servindo como princípios metodológicos para a análise da construção cinematográfica enquanto linguagem propagadora do pensamento mitológico.

Questões acerca do dualismo estabelecido por Platão, das noções de *real* e *imaginário*, também constituem o foco desta abordagem. Delineiam-se, aqui, as propostas peircianas para desvendar e entender este pensamento dualista a fim de que, posteriormente, seja possível vislumbrar sua crítica e, propor seu abandono.

A construção do pensamento mitológico enquanto fonte de conhecimento dos fenômenos reais e imaginários será abordada, considerando os estudos de Claude Lévi-Strauss, na Antropologia, e de Roland Barthes, na Semiologia – ambos seguindo e atualizando o paradigma saussuriano. Por fim, almejando a aplicação de tais conceitos no estudo da linguagem cinematográfica, mais especificamente do gênero de ficção científica, enquanto meio criador, disseminador e “naturalizador” de mitos, alguns pressupostos de Gilles Deleuze servem de embasamento para a análise de produções cinematográficas contemporâneas, bem como para a crítica aos modelos dualistas de pensamento.

Especificamente, o que se pretende neste trabalho é unir o modelo pragmatista peirciano com o auxílio de seus contemporâneos, à análise de cunho culturalista do cinema moderno. A estrutura dos mitos - conforme a visão de Lévi-Strauss - enquanto mediador para a solução de “problemas” entre o real e o imaginário no pensamento humano - é utilizada nesta análise do gênero cinematográfico de ficção científica. Numa dimensão socialmente crítica, o estruturalismo de Roland Barthes, em sua *“Mitologias”*, oferece a contestação da “ideologia burguesa” demonstrando de que modos os meios de comunicação de massa exibem como “natural” o que é construído culturalmente. A escolha deste gênero deve-se ao fato de que, enquanto produção e veiculação de “crenças míticas”, traz consigo especificidades lógicas, servindo como criador e disseminador de objetos imaginários no mundo real, ou seja, formando um conjunto de significantes “irreais” os quais, por consequência, mantêm a estrutura e os conceitos desse “pensamento em mitos”.

Inicialmente, no Capítulo *“Paradigmas científicos e crenças sociais”*, coloca-se em discussão o próprio conceito de modelos sociais. Percebe-se a interface da noção de “paradigma científico” de Thomas Kuhn, em sua obra *“A Estrutura das Revoluções Científicas”*, com as noções de “crença” de C. S. Peirce, em seu Pragmatismo. Ambas as noções, seja no

âmbito científico ou das experiências individuais e sociais cotidianas, trazem o abandono das “verdades universais”, alicerçadas pela idéia de que através dos tempos o ser humano vem transformando, reformulando seus conceitos – seja através das descobertas em laboratórios que disseminam novas tecnologias ou daquelas experimentadas individualmente pelo homem comum. Para Peirce, crença é “hábito de ação” implementada por diferentes meios.

Ainda no Capítulo inicial, Pierre Bourdieu traz auxílio a estas definições, através do seu conceito de *habitus*, ou seja, atitude classificatória de caráter convencional que objetiva estabelecer padrões para o comportamento social. E finalmente, debate-se o desenvolvimento das concepções Pragmatistas de William James e Richard Rorty, identificando em que pontos específicos ambos dão continuidade ao pensamento peirciano e a sua crítica ao racionalismo cartesiano. A partir de James, enfatiza-se a correlação de suas noções sobre “verdades” e “crenças individuais” com as noções de “crenças sociais” de Peirce. Rorty reformula o pensamento peirciano, enfatizando que as questões humanas são meras fabricações e que, neste sentido, não há problema que não seja passível de “dissolução”, visto que esta também se constitui como hábito de ação, portanto, crença estabelecida socialmente.

O segundo Capítulo, “*Os Signos da Linguagem Cinematográfica e a Extencionalidade para Modelos Sociais*”, propõe a relação entre as noções de “hábito de ação” e de linguagem cinematográfica. Partindo do pressuposto de que o espectador não absorve passivamente as projeções da tela grande, estabelece-se a discussão acerca da dicotomia realidade-ficção nesta interação constante entre obra e espectador. Desta forma, o ponto de vista peirciano sobre a diferenciação entre “realidade” e “ficção” auxilia na apresentação de sua Fenomenologia. Trazendo as definições de “objetos reais” e “objetos ficcionais” bem como sua relação com a consciência humana, Peirce procura solução para o dualismo filosófico na noção de “signo” enquanto mediação entre o mundo interno e o mundo externo, a partir das ca-

tegorias fundamentais do conhecimento – Primeiridade, Secundidade, Terceiridade. Em “*O Mito enquanto fonte de crenças*” traz-se à luz o debate entre Lévi-Strauss e Roland Barthes referente às suas concepções de Mito. A dicotomia “cultura-natureza” é abordada a fim de esclarecer o sentido social e prático proporcionado pelo “pensamento mítico”, bem como sua inclusão nos estudos sobre a linguagem cinematográfica, abrindo caminho para a discussão no Terceiro Capítulo.

No capítulo intitulado “*Cinema: O Contador de Mitos*”, a construção da narrativa cinematográfica é abordada a partir dos estudos de Robert Stam, o qual disserta sobre o dispositivo cinematográfico e seus recursos que reforçam a relação *ilusionista* entre os signos apresentados na tela e uma suposta *realidade* da consciência do espectador em sua experiência interpretativa, bem como aos empréstimos que o cinema buscou em linguagens antecessoras a fim de legitimar-se enquanto tal. Para finalizar, retomando os conceitos anteriores, traz-se os pressupostos de Gilles Deleuze sobre o “princípio de indeterminabilidade”, ou seja, a não distinção entre o imaginário e o real na situação cinematográfica.

Por fim, o quarto capítulo, “*Era Uma Vez... Nosso Futuro*” aponta os principais conceitos utilizados em três obras cinematográficas do gênero ficção científica, a saber, “*Metropolis*” (Fritz Lang, 1927), onde se procura demonstrar aspectos da narrativa que tratem do paradigma ético e social acerca da clonagem humana. Em seguida, a dicotomia homem-máquina será identificada em “*Blade Runner – O Caçador de Andróides*” (Ridley Scott, 1982 – versão do diretor). Em “*Matrix*” (Andy e Larry Wachowski, 1999), pretende-se abrir caminho para a identificação do mesmo modelo dualista, porém que trata de questões acerca da realidade e ilusão vividas pelo homem “pós-moderno”, sua identidade fragmentada e a evidência da separação entre os mundos interno e externo. Com este passeio pelas obras pretende-se identificar aspectos, cenas em que se verifica o papel da cinematografia enquanto meio

de comunicação propagador de mitos, estabelecendo crenças sociais que se refletem na experiência prática e cotidiana da sociedade.

1 PARADIGMAS CIENTÍFICOS E CRENÇAS SOCIAIS

Na tentativa de verificar como modelos sociais são aplicados na prática cinematográfica, é preciso examinar o próprio conceito de modelo. Na obra *A Estrutura das Revoluções Científicas* (1991:44), Thomas Kuhn afirma:

No seu uso estabelecido, um paradigma é um modelo ou padrão aceitos. Este aspecto de seu significado permitiu-me, na falta de termo melhor, servir-me dele aqui. Mas dentro em pouco ficará claro que o sentido de “modelo” ou “padrão” não é o mesmo que o habitualmente empregado na definição de “paradigma”. Por exemplo, na Gramática, “*amo, amas, amat*” é um paradigma porque apresenta um padrão a ser usado na conjugação de um grande número de outros verbos latinos – para produzir, entre outros, “*laudo, laudas, laudat*”. Nesta aplicação costumeira, o paradigma funciona ao permitir a reprodução de exemplos, cada um dos quais poderia, em princípio, substituir aquele. Por outro lado, na ciência, um paradigma raramente é suscetível de reprodução. Tal como uma decisão judicial aceita no direito costumeiro, o paradigma é um objeto a ser melhor articulado e precisado em condições novas ou mais rigorosas.

Para ser aceito como novo modelo, o paradigma deve ser considerado melhor que seus antecessores e, desta forma, atrair praticantes de modelos antigos, bem como de gerações seguintes. “*O novo paradigma implica uma definição nova e mais rígida do campo de estudos. Aqueles que não desejam ou não são capazes de acomodar seu trabalho a ele têm que proceder isoladamente ou unir-se a algum grupo*” (KUHN, 1991:39). Ainda assim, adverte o autor, um paradigma pode ser muito limitado tanto em sua precisão, quanto do momento de sua primeira aparição em um campo social. Seu *status* é concebido por se tratar de um modelo mais bem sucedido que seus competidores, ou seja, os outros candidatos a paradigmas, na resolução de certos problemas considerados recorrentes. Porém, seu sucesso está mais na atu-

alização, ou seja, na projeção de uma promessa através das crenças de uma geração, do que na resolução factual dos problemas propostos.

Desta definição, segue que as crenças sociais atualizam as promessas de sucesso dos paradigmas propostos pelo campo social. A motivação para a mudança de paradigma está na “*tentativa de forçar a natureza a encaixar-se dentro dos limites preestabelecidos e relativamente inflexíveis fornecidos pelo paradigma*” (1991:44-45). Assim, ao adquirir uma nova concepção, adquirem-se critérios para a escolha de quais problemas necessitam ser solucionados, pois na escolha de um paradigma está implícito um modelo de solução possível, em outras palavras, está implícita a promessa de solução. Ainda acerca das motivações da substituição de um “modo de pensar” por outro, Kuhn disserta sobre as várias razões implicadas na atração do ser humano pela busca e formulação de modelos científicos, que aqui são tomados como modelos sociais:

(...) um homem pode sentir-se atraído pela ciência por todo tipo de razões. Entre essas estão o desejo de ser útil, a excitação advinda da exploração de um novo território, a esperança de encontrar ordem e o impulso para testar o conhecimento estabelecido. (...) Além disso, existem boas razões para que motivos dessa natureza o atraiam e passem a guiá-lo, embora ocasionalmente possam levá-lo a uma frustração. O empreendimento científico, no seu conjunto, revela sua utilidade de tempos em tempos, abre novos territórios, instaura ordem e testa crenças estabelecidas há muito tempo. Não obstante isso, o indivíduo empenhado num problema de pesquisa normal quase nunca está fazendo qualquer dessas coisas. Uma vez engajado em seu trabalho, sua motivação passa a ser bastante diversa. O que o incita ao trabalho é a convicção de que, se for suficientemente habilidoso, conseguirá solucionar um quebra-cabeça que ninguém até então resolveu ou, pelo menos, não resolveu tão bem. (1991:60-61)¹

Pode-se afirmar que, enquanto os modelos estejam seguros dentro da prática social, estes funcionam sem que haja racionalização sobre o seu emprego. A detecção do que Kuhn categoriza como “*anomalias*” é o “*reconhecimento de que, de alguma maneira, a natureza violou as expectativas paradigmáticas que governam a ciência normal. Segue-se então*

¹ “Para ser classificado como quebra-cabeça, não basta a um problema possuir uma solução assegurada. Ele deve obedecer a regras que limitam tanto a natureza das soluções aceitáveis como os passos necessários para obtê-las. (...) Essas são algumas das regras que governam a solução de jogos de quebra-cabeça. Restrições similares concernentes às soluções admissíveis para palavras cruzadas, charadas, problemas de xadrez, etc... podem ser descobertas facilmente”. (1991:62)

uma exploração mais ou menos ampla da área onde ocorreu a anomalia. Esse trabalho somente se encerra quando a teoria do paradigma for ajustada, de tal forma que o anômalo se tenha convertido no esperado". (1991:78)

A afirmação de que um modelo não serve mais como guia de comportamento, inicia-se, então, pelo reconhecimento gradual e simultâneo da “crise” tanto no plano conceitual como no plano empírico e a conseqüente alteração dos procedimentos até então vigentes. Mas tal mudança é sempre acompanhada por resistência, pois o que se considera “habitual e previsto” gera o que Peirce chama de estado de tranqüilidade, ou “estado de crença” - um lugar conceitual de onde não se quer sair – e que garante a permanência dos conhecimentos já estabelecidos. Quanto mais enraizado for o paradigma, maior sua precisão ao detectar e prever possíveis anomalias, rearranjando-as ao novo modelo conceitual.

Paradigma, modelo, padrão... todas estas definições implicam conceitos impostos e preestabelecidos, portanto, poder-se-ia afirmar que o campo conceitual do termo “paradigma” implica a noção de signos arbitrários, de convenções sociais, daí a dificuldade em determinar sua(s) origem(ns). Contudo, tal determinação perde importância visto que, devido a sua natureza arbitrária e mutante, o problema desloca-se justamente para a questão de suas substituições e permanência no espaço e no tempo, dentro do campo da comunicação social no qual está inserido.

Parte-se da hipótese de que o hábito de ação propaga paradigmas sociais de toda ordem, através das narrativas míticas, tendo elas suportes variados, como a produção cinematográfica, por exemplo. De Thomas Kuhn a Roland Barthes, percebe-se que os modelos estabelecidos para a interpretação do mundo empírico possuem origens históricas: *“esses instrumentos intelectuais são, desde o início, encontrados numa unidade histórica e pedagogicamente anterior, onde são apresentados juntamente com suas aplicações e através delas”.*

(KUHN,1991:71)

A partir do que já foi visto, pode-se verificar o pensamento mítico enquanto fonte de regras, identificando em sua estrutura e em seu discurso as formas pelas quais ele fornece modelos, tornando-se referência “sobre o que fazer” no âmbito do comportamento humano efetivo. Parte-se, assim, para uma reflexão sobre conceitos, como “crença”, “realidade” e “ficção”, a partir do modelo filosófico peirciano, o Pragmatismo.

Para Peirce, a realidade do cosmos é inteligível e cognoscível ao homem, portanto, seu método de análise considera a mente humana como um caso particular da “Mente da Natureza”, em outras palavras, a natureza é parte da “mente” ou da “razão cristalizada”, propondo, inclusive, que as características da mente humana deverão indicar também as características da natureza desta “mente do universo”. Trata-se de um tipo de “antropomorfismo” fundamentando a compreensão do universo a partir do entendimento do que o autor chama de “estado de crença”:

Quisessem os cétricos alguma resposta, deveriam questionar a origem das crenças, porque elas é que contêm todo um oceano de história cósmica impressa no espírito, que constitui nossa experiência diante do mundo e da vida. Esta postura garante que sejamos levados à tipógrafa Natureza e descubramos a gênese desta sua criação: o homem. Evidenciar-se-á a origem evolucionária da mente humana, cuja mestra tem sido a Natureza, seus processos, sua alteridade, sua beleza. (PEIRCE *apud* IBRI, 1992: 42)

Ao passo que a obra cinematográfica pode lançar ao público espectador signos² jamais vistos em sua concretude, tais signos começam a fazer parte da linguagem e da sociedade em geral no uso da comunicação. Este movimento semiótico que faz surgir novas formações de sentidos se dá pela substituição de uma crença por uma nova. A consolidação destes novos signos no cotidiano social se dá através do hábito de ação; este dá aos signos convenci-

² “Um signo, ou representamen, é aquilo que, sob certo aspecto ou modo, representa algo para alguém. Dirige-se a alguém, isto é, cria na mente dessa pessoa, um signo equivalente, ou talvez um signo mais desenvolvido. Ao signo assim criado denomino interpretante do primeiro signo. O signo representa alguma coisa, seu objeto. Representa esse objeto não em todos os seus aspectos, mas com referência a um tipo de idéia”. (PEIRCE, 1977: 46)

onais o *status* de signos naturais, ou seja, a noção de que as coisas sempre foram assim: a “noiva de branco”, a “raça negra inferior”, um “futuro assombroso”, etc.

O conceito de crença como hábito de ação, norteia este aprofundamento teórico, pois desempenha o papel de *prolongador* entre o real e o imaginário, entre a natureza e a cultura, entre o espectador e a obra. Pierre Bourdieu procura responder questões concernentes aos vários campos do conhecimento humano através de sua noção de *habitus*:

A cada classe de posições corresponde uma classe de *habitus* (ou de gostos) produzidos pelos condicionamentos sociais associados à condição correspondente e, pela intermediação desses *habitus* e de suas capacidades geradoras, um conjunto sistemático de bens e de propriedades, vinculadas entre si por uma afinidade de estilos. (BOURDIEU, 1996:21)

O conceito de *habitus*, de Bourdieu, enquanto gerador de classificações de estilos e esquemas dentro de um campo social, reforça outra hipótese: essas construções convencionais de que a cinematografia se utiliza podem ser identificadas no que se pode chamar “clichês ou estereótipos” constituintes de sua linguagem. Percebe-se, nesta definição de *habitus*, a relação com o conceito de *crença* apontada por Peirce (1977: 288-289), como segue:

Todas as coisas com que você tem quaisquer negócios são suas dúvidas e crenças, com o curso da vida que lhe impõe novas crenças e lhe dá o poder de duvidar de velhas crenças. Os problemas seriam muito simplificados se, em vez de dizer que deseja conhecer a “Verdade”, você dissesse simplesmente que deseja alcançar um estado de crença inatacável pela dúvida. A crença não é um modo momentâneo da consciência; é um hábito da mente que, essencialmente, dura por algum tempo e que é em grande parte (pelo menos) inconsciente; e tal como outros hábitos é (até que se depare com alguma surpresa que principia sua dissolução) auto-satisfatório. A dúvida é de um gênero totalmente contrário. Não é um hábito, mas privação de um hábito. Ora, a privação de um hábito, a fim de ser alguma coisa, deve ser uma condição de atividade errática que de alguma forma precisa ser superada por um hábito. É certo que aquilo em que o leitor não se pode impedir de acreditar hoje poderá amanhã ser inteiramente desacreditado pelo próprio leitor.

Assim, a crença corresponde a um hábito de ação, motivador do questionamento e re-elaboração de novos signos dentro da comunicação social. Estes signos convencionais só serão substituídos quando não forem mais eficazes no uso prático e tal ineficiência surge atra-

vés da dúvida ou descrença coletiva para com estes mesmos signos, ou seja, segundo Peirce, os conceitos são substituídos ou aperfeiçoados na experiência prática:

Uma das funções da noção de *habitus* é a de dar conta da unidade de estilo que vincula as práticas e os bens de um agente singular ou de uma classe de agentes. (...). O *habitus* é esse princípio gerador e unificador que re-traduz as características intrínsecas e relacionais de uma posição em um estilo de vida unívoco, isto é, em um conjunto unívoco de escolhas de pessoas, de bens, de práticas.

Ainda:

Os *habitus* são princípios geradores de práticas distintas e distintivas (...); mas são também esquemas classificatórios, princípios de classificação, princípios de visão e de divisão e gostos diferentes. Eles estabelecem as diferenças entre o que é bom e mau, entre o bem e o mal, entre o que é distinto e o que é vulgar, etc, mas elas não são as mesmas. Assim, por exemplo, o mesmo comportamento ou o mesmo bem pode parecer distinto para um, pretensioso ou ostentatório para outro e vulgar para um terceiro. Mas o essencial é que, ao serem percebidas por meio dessas categorias de percepção, desses princípios de visão e de divisão, as diferenças nas práticas, nos bens possuídos, nas opiniões expressas tornam-se diferenças simbólicas e constituem uma verdadeira linguagem. (BOURDIEU, 1996: 22)

Se *habitus* é um gerador de práticas classificatórias em diferentes estilos, toda esta classificação advém de convenções sociais, de leis que possibilitam a convivência em sociedade, e estas são características dos signos simbólicos e dos legi-signos.³

O sentimento de crença é uma indicação mais ou menos certa, que se enraíza em nós, um hábito de conhecimento que determinará nossas ações. A dúvida, jamais tem tal efeito (...) A dúvida é um estado de inquietação e de descontentamento em que se esforça para sair para atingir o estado de crença. Isso é um estado de calma e de satisfação que não se quer abandonar nem mudar para adotar uma outra crença. Ao contrário, prende-se com tenacidade não somente a crer, mas a crer precisamente no que se acredita. (PEIRCE, 1878: 06)

³ “Um Símbolo é um Representamen cujo caráter representativo consiste exatamente em ser uma regra que determinará seu Interpretante. Todas as palavras, frases, livros e outros signos convencionais são Símbolos. (...) Qualquer palavra comum, como “dar”, “pássaro”, “casamento”, é exemplo de símbolo”. Este signo é aplicável a tudo o que possa concretizar a idéia ligada à palavra e, em si mesmo, não identifica essas coisas, não mostra um pássaro, nem realiza uma doação ou um casamento, mas supõe a capacidade de imaginar essas coisas e a elas associar a palavra” (PEIRCE, 1977: 52-73). Conceitos como “Legi-signo”, “Sin-signo” e “Quali-signo”, bem como o aprofundamento das 10 classes de signos propostas por Peirce, serão explanados no sub-capítulo 3.1 Metodologia.

Bourdieu desconstrói aquilo que se convencionou denominar por “classes sociais”, enfatizando a heterogeneidade constitutiva inerente a cada classe. O que se chama de classe social é, para o autor, *espaço social*, composto por diferenças – “*e ser diferente é ser significativo*”. Portanto, o que constitui esse *espaço social*? Indivíduos diferentes, identificados com algum *habitus*, porém, ainda assim no centro de qualquer espaço social existe o conflito (Bourdieu, 1996: 26-27):

Essa idéia de diferença, de separação, está no fundamento da própria noção de *espaço*, conjunto de posições distintas e coexistentes, exteriores umas às outras, definidas umas em relação às outras por sua *exterioridade mútua* e por relações de proximidade, de vizinhança ou de distanciamento e, também, por relações de ordem, como acima, abaixo e *entre*; por exemplo, várias características dos membros da pequena-burguesia podem ser deduzidas do fato de que eles ocupam uma posição intermediária entre duas posições extremas, sem serem objetivamente identificáveis e subjetivamente identificados com uma ou com outra. (BOURDIEU, 1996: 18)

Segundo Bourdieu, o “espaço social” é construído de tal forma que os agentes ou grupos são distribuídos em função de sua posição de acordo com o que ele denomina de “princípios de diferenciação”, que seriam o “capital econômico” e o “capital cultural”. Desta forma, quanto mais próximos estiverem os agentes/grupos nestas duas dimensões, maior sua identificação em um determinado espaço social. Usa-se aqui o mesmo exemplo dado pelo autor: empresários, profissionais liberais e professores universitários, opõem-se aos menos providos de capital econômico e capital cultural, como os operários não-qualificados. Da mesma forma, os professores – mais providos de capital cultural e menos ricos em capital econômico – diferenciam-se dos empresários. Porém, acrescenta o autor, estas diferenciações são simbólicas:

Mas o essencial é que, ao serem percebidas por meio dessas categorias sociais de percepção, desses princípios de visão e de divisão, as diferenças nas práticas, nos bens possuídos, nas opiniões expressas tornam-se diferenças simbólicas e constituem uma verdadeira *linguagem*. As diferenças associadas a posições diferentes, isto é, os bens, as práticas e sobretudo as *maneiras*, funcionam, em cada sociedade, como as diferenças constitutivas de sistemas simbólicos, como o conjunto de fonemas de uma língua ou o conjunto de traços distintivos e separações diferenciais constitutivas de um sistema mítico, isto é, como *signos distintivos*. (BOURDIEU, 1996: 22)

Portanto, a aproximação em um determinado espaço social implica a aproximação dos indivíduos inscritos neste espaço, através de suas disposições, seus gostos. Diante disso, não se trata da mesma distinção marxista de “classes sociais”, onde um grupo mobiliza-se conforme objetivos comuns e contra outras classes; mas sim o aspecto simbólico que, ao mesmo tempo, individualiza e socializa o sujeito dentro de um campo social. Os chamados “signos distintivos” de Bourdieu funcionam como tais, a partir da existência de indivíduos que identificam em seu espaço social as diferenças de hábitos, conforme as propriedades dos capitais econômico e cultural⁴, não como classificações teóricas, como sexo e etnia, por exemplo; ao contrário, como estados de crença, como motivações simbólicas e, mais precisamente, nas palavras de Kuhn, como identificação a partir de certos paradigmas.

A partir do que se poderia identificar como uma re-leitura do paradigma marxista, Bourdieu inclui a noção de *contexto* em seu estudo, através do que identifica como “poder simbólico” e “signos distintivos” internamente constituídos num determinado espaço social. Pode-se, então, definir o *habitus* como uma estrutura incorporada que determina uma estrutura objetiva, ou seja, os campos sociais (artístico, político, econômico, cultural, etc.), onde os modelos funcionam como “estrutura estruturante” destes campos, quando se acredita que estes sejam modelos anteriores ao seres humanos. Desta forma, a leitura de Bourdieu indica a aquisição de crenças de forma praxiológica, onde todo processo de conhecimento inicia-se na ação efetiva do homem.

⁴ Na busca por uma “*Interpretação da Cultura*”, Clifford Geertz (1989) define “cultura” como um conceito intrinsecamente ligado ao contexto e que, por isso, segundo ele, “*a cultura é pública porque o significado o é*”. Através de uma definição semiótica, o autor vê a cultura como sistema entrelaçado de signos interpretáveis, ou seja, como uma “rede de signos”. Sob este ângulo, “cultura” não se constitui como um poder, ou seja, algo que pode ser atribuído casualmente aos acontecimentos sociais, aos comportamentos efetivos, às instituições ou processos sociais; cultura “*é um contexto, algo dentro do qual eles podem ser descritos de forma inteligível – isto é, descritos com densidade.*” (GEERTZ, 1989: 22-24)

1.1 DO CORTE EPISTEMOLÓGICO AOS HÁBITOS DE AÇÃO

O poder simbólico como poder de constituir o dado pela enunciação, de fazer ver e fazer crer, de confirmar ou de transformar a visão do mundo e, deste modo, a ação sobre o mundo, portanto o mundo; poder quase mágico que permite obter o equivalente daquilo que é obtido pela força (física ou econômica), graças ao efeito específico de mobilização, só se exerce se for *reconhecido*, quer dizer, ignorado como arbitrário. Isto significa que o poder simbólico não reside nos ‘sistemas simbólicos’ em forma de uma ‘illocutionary force’, mas que se define numa relação determinada – e por meio desta – entre os que exercem o poder e os que lhe estão sujeitos, quer dizer, isto é, na própria estrutura do campo em que se produz e se reproduz a *crença*. (BOURDIEU, 2004: 14)

Durante toda a história do pensamento humano, os filósofos buscaram fundamentos para o Conhecimento. Nesta trajetória de especulações e teorias, as várias correntes filosóficas tomaram como princípio o estabelecimento do dualismo *mente-corpo*, ou seja, o chamado *corte epistemológico*⁵. O objetivo dos pragmatistas contemporâneos tornou-se a negação dessa necessidade pela formulação de uma “teoria do conhecimento”, ou seja, pelo paradigma que constitui a linguagem enquanto liame entre os mundos *interno* e *externo*, e da mente humana como um espelho que reflete a realidade exterior. Os modelos pré-pragmatistas afirmam as noções de *crença* e *verdade* enquanto concepções únicas e imutáveis, submetendo o homem à vontade de algo superior, inatingível e anterior a ele. Para William James (1906), novas experiências modificam e amadurecem as crenças do indivíduo, transformando constantemente a sua noção de “verdade”, conforme as mudanças em seu contexto ou a partir de

⁵ Paradigma que busca o entendimento acerca do conhecimento humano a partir da separação entre o mundo objetivo e o mundo mental. Visão dualista no tratamento das relações entre sujeito e objeto. Ver “A República”, Platão. “O Discurso do Método”, Descartes. “Crítica da Razão Pura”, Kant.

transformações pessoais em sua experiência cotidiana. Richard Rorty (1994) afirma que o conhecimento humano não se dá através de “representações” da realidade exterior, e sim através da interação com o ambiente em que vive, afirmando ser a linguagem um instrumento humano como qualquer outro e não uma *ponte* entre o mundo mental e o mundo físico, que sempre foram unidos. Para Donald Davidson (1994), o conhecimento se dá pela *triangulação*⁶, ou seja: pela troca de proposições entre os homens e pela sua interação com o meio em que vivem, tendo como validação sua capacidade e sua intenção em entender e justificar as inferências do outro.

Estes autores do chamado neo-pragmatismo, partem do paradigma peirciano que inicia sua crítica ao racionalismo cartesiano, que afirma que a concepção escolástica de raciocínio na Idade Média era mais um obstáculo para a verdade e que o homem só pode aprender algo através da experiência e, principalmente, através de *intuições*, isto é, através de uma luz íntima que ilumina o conhecimento sobre a natureza – algo que os sentidos jamais poderiam descobrir. Assim, para Peirce, a validade de um raciocínio é uma questão de fato e não de idéias, quimeras ou palavras. Ainda segundo Peirce⁷, todo conhecimento baseia-se em *juízos perceptivos*. A noção de *verdade* seria o conjunto destes juízos perceptivos, sendo que nenhum deles pode ser tomado como totalmente verídico isolados de juízos anteriores e ulteriores que confirmem tal veracidade. Em outras palavras, a verdade sobre algo só pode ser estabelecida através de experiências, que demonstrem que uma conclusão está em conformidade com as premissas que constituem um raciocínio.

O Pragmatismo, enquanto modelo para a investigação do pensamento humano, busca as conseqüências práticas que certas ações possam gerar, quais sensações esperar e quais reações preparar. Para obter clareza de idéias em relação a um objeto, deve-se conside-

⁶ DAVIDSON, Donald. A Medida do Mental, 1994.

⁷ PEIRCE, C. S. A Lógica da Ciência. 1878.

rar os efeitos de natureza prática que este objeto possa envolver⁸. Peirce afirma ser possível dissolver vários mal-entendidos e disputas filosóficas que considera sem sentido, quando simplesmente busca-se deduzir que conseqüências concretas delas poderiam ocorrer (1878: 10). James entra em acordo com esta visão, ao afirmar que “*toda a função da filosofia deve ser a de achar que diferença definitiva fará para mim e você, em instantes definidos de nossa vida, se essa fórmula do mundo ou aquela outra for verdadeira.*” (1906: 19)

Enfim, é permitido relacionar os conceitos utilizados até este momento da seguinte maneira: paradigmas constituem-se como crenças que levam a um hábito de ação, ou seja, a um comportamento determinado por elas; ligando signos infinitamente dentro de um contexto social.

(...) ao nos familiarizarmos com a nova idéia, após ela se tornar parte do nosso suprimento geral de conceitos teóricos, nossas expectativas são levadas a um maior equilíbrio quanto às suas reais utilizações, e termina a sua popularidade excessiva. Alguns fanáticos persistem em sua opinião anterior sobre ela, a “chave para o universo”, mas pensadores menos bitolados, depois de algum tempo, fixam-se nos problemas que a idéia gerou efetivamente. Tentam aplicá-la e ampliá-la onde ela realmente se aplica e onde é possível expandí-la, desistindo quando ela não pode ser aplicada ou ampliada. Se foi na verdade uma idéia seminal, ela se torna, em primeiro lugar, parte permanente e duradoura do nosso arsenal intelectual. Mas não tem mais o escopo grandioso, promissor, a versatilidade infinita de aplicação aparente que um dia teve. (GEERTZ, 1989: 13)

O conceito de *verdade* peirciana é social, empírica, como um conjunto de juízos perceptivos; no que concerne a James, o caminho é inverso: as verdades são individuais, são verdades no momento em que o indivíduo define seus efeitos práticos, ou seja, as verdades novas agregam-se às velhas e cabe ao sujeito a escolha, dentro de suas convicções, em agregá-las e construir outras verdades que o satisfaçam. Para ambos, a noção de verídico torna-se uma classificação para todos os tipos de valores, voltando seus olhares aos fatos concretos do cotidiano. James procura estabelecer seu Pragmatismo como um método tolerante e concilia-

⁸ PEIRCE, C. S. Como tornar claras nossas idéias, 1878.

dor, colocando no sujeito a escolha de suas próprias verdades e crenças. Ambos os autores contrariam o espírito racionalista ortodoxo-radical, onde a verdade é pura abstração:

O pragmatismo, por mais devotado que seja aos fatos, não tem essa pretensão materialista sob a qual o empirismo ordinário opera. Mais ainda, não faz qualquer objeção ao sistema de abstrações, na medida em que se possa percorrer os particulares com sua ajuda. Interessado não em conclusões, mas naquilo que nossos espíritos e nossas experiências elaboraram juntos, não tem preconceitos *a priori* contra a teologia. Se as idéias teológicas provam que têm valor para a vida concreta, são verdadeiras, pois o pragmatismo as aceita, no sentido de serem boas para tanto. O quanto serão verdadeiras dependerá inteiramente de suas relações com as demais verdades, que têm, também, de ser reconhecidas. (JAMES, 1906: 27)

Crença é hábito de ação, que guia os desejos humanos e regra seus atos, consistindo na indicação mais ou menos certa que faz com que o homem siga determinado caminho. Já a dúvida é um estado de inquietação e desconforto do qual se pretende sair para atingir o estado de crença, de calma – uma satisfação que não se quer abandonar, ou seja, quando em estado de crença, não se age imediatamente, ao contrário da dúvida, que estimula uma ação imediata.

Pela força do hábito, indivíduos permanecem ligados a velhas crenças mesmo percebendo que estas não possuem fundamento algum. Para Peirce (1878), a única função do pensamento é a produção de crenças, estimulando à ação pela irritação criada pelo estado de dúvida. Observa-se que o autor emprega tais conceitos (crença e dúvida) não do modo usualmente empregado quando se trata de religião ou outros assuntos; emprega-as para posicionar todas as questões e sua solução. Peirce (1878: 5) define como o pensamento atinge o estado de crença:

Qualquer que seja sua origem, a dúvida estimula a razão a uma atividade fraca ou enérgica, calma ou violenta. A consciência vê passar idéias que fundem incessantemente uma na outra – isto pode durar uma fração de segundo, uma hora ou anos -, até que enfim tudo estando terminado decidimos como agiremos em circunstâncias parecidas com as que causaram em nós a hesitação, a dúvida. Em outros termos, atingimos o estado de crença.

Três propriedades podem ser assinaladas da concepção de crença peirciana: 1) é algo que os homens têm conhecimento; 2) tem a função de acalmar a irritação causada pela dúvida; e 3) estabelece na razão humana uma regra de conduta, um hábito de ação. As novas

crenças devem ser agregadas porque, segundo o autor, o pensamento é uma ação, assim, quando uma crença é fixada gerando o “repouso” ao pensamento, ela serve como ponto de partida para uma nova dúvida, uma nova reflexão e, por conseguinte, para a necessidade da fixação de uma nova crença, um efeito produzido no pensamento que influenciará um pensamento futuro.

Para desenvolver o sentido de um pensamento, é preciso então simplesmente determinar quais hábitos ele produz, pois o sentido de uma coisa consiste simplesmente nos hábitos que ele implica. O caráter de um hábito depende do modo com que ele pode nos fazer agir não somente em tal circunstância provável, mas em toda circunstância possível, tão improvável quanto ela possa ser. O que é um hábito depende desses dois pontos: quando e como ele faz agir. Para o primeiro ponto: quando? Todo estimulante à ação deriva de uma percepção; para o segundo ponto: como? O objetivo de toda ação é levar ao resultado sensível. (PEIRCE, 1878: 9)

A noção de *realidade* é abordada por Peirce como sendo de importância particular ao objetivo da lógica e, por conseguinte, ao estabelecimento de sua teoria do hábito. O *real* é definido como “aquilo de que os caracteres não dependem da idéia que se pode ter deles” (1878: 17). O autor argumenta que o único efeito das coisas reais é a produção de crenças, pois todas as sensações que estimulam surgem na consciência sob a forma de crenças. Com isto, acredita ter condições de distingui-las em crenças verdadeiras e em falsas (realidade e ficção), pois estas são de domínio exclusivo da fixação de crenças. Enfim, Peirce aponta o Pragmatismo como um método prático em busca de resoluções de problemas, que geram certas conseqüências:

Por que vincular tanta importância a essas percepções distantes, sobretudo quando você tem por princípio que, somente as distinções práticas significam alguma coisa?... Parece-me que aplicando nossa regra, chegamos a assimilar tão claramente o que entendemos por realidade, e o fato que é a base desta idéia, que isso seria talvez aceitável para todos os que praticam o método científico de fixar crença. (PEIRCE, 1878: 19)

Para James (1906: 25), as verdades unificam as opiniões e servem de base para novos conhecimentos, pois emergem da realidade, do contexto e das crenças humanas. Ao receber informações novas, o conhecimento antigo fica adormecido e, no decorrer das experi-

ências vividas, essa quantidade nova de informações une-se gradualmente ao conhecimento anterior, modificando-o e amadurecendo-o. “Experiência” para James, é experiência de vida, cotidiana e individual, ao contrário da “experiência em laboratório” de Peirce:

Remendamos e consertamos mais do que renovamos. A novidade se infiltra; tinge a massa antiga; mas é também tingida pelo que a absorve. Nosso passado percebe e coopera, e no novo equilíbrio em que termina cada passo dado adiante no processo de aprendizagem, acontece relativamente raro que o novo fato seja acrescido como que cru... novas verdades, assim, resultam de novas experiências e de velhas verdades combinadas, e que se modificam entre si. É visto que esse é o caso nas mudanças de opinião que ocorrem hoje em dia, não há razão para supor que não tenha sido assim por todas as épocas. (JAMES, 1906: 60)

Possuir a verdade não é um fim, mas um meio para alcançar outras satisfações vitais, o homem estoca verdades em sua memória para que, em casos de emergência, uma delas se torne relevante e o faça agir, de forma útil à obtenção de um fim. Para James, todas as verdades são estruturadas verbalmente, armazenam-se e tornam-se disponíveis à sociedade através da troca de idéias, de proposições, enfim, através da comunicação social. Assim, o autor acredita no *falar apropriadamente* e no *pensar apropriadamente*, pois sendo os “nomes” arbitrários, quando compreendidos, devem ser conservados a fim de evitar o afastamento de qualquer verdade já estabelecida.

Contrário também à noção racionalista de *verdade absoluta*, sem esperar por qualquer processo de verificação e independente de experiências, James confere à noção de verdade “*um nome coletivo para os processos de verificação*”, análoga à saúde, à força, à riqueza – pois são nomes ligados à vida e que são perseguidos porque “*compensa persegui-los.*” (JAMES, 1906: 78). Desta forma, a verdade é construída no curso dos acontecimentos.

Rorty, partindo desta visão, faz uma crítica à denominação “relativista” atribuída aos pragmatistas, onde critica o racionalismo e suas normas universais argumentando a favor da idéia de que os homens *fabricam* seus problemas bem como suas soluções, e não os *en-*

contram, como se fossem algo que estivessem no mundo independentemente dos seres humanos; como afirmam os empiristas:

Os pragmatistas não perguntam se nossas crenças lidam com a realidade ou com a aparência, mas simplesmente se são os melhores hábitos de ação para realizarmos nossos desejos... dizer que uma crença é verdadeira significa dizer que ela é um hábito de ação melhor que qualquer outro... Não podemos considerar a verdade a meta de uma investigação. O propósito da investigação é chegar a um acordo entre os seres humanos sobre o que fazer, criar um consenso sobre os fins a serem atingidos e os meios a serem usados para isso. A investigação que não consegue coordenar o comportamento não é uma investigação, mas um mero jogo de palavras. (RORTY, 1995: 125)

2 OS SIGNOS DA LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA E A EXTENCIONALIDADE PARA MODELOS SOCIAIS

Na busca pelo aprofundamento da discussão acerca do processo de incorporação de novos signos pela mente humana, parte-se do princípio de que a apreensão e interpretação de obras ficcionais não se dão de forma passiva pelo receptor. Ou seja, não se trata de um “fazer-de-conta” que o futuro em *Metropolis* prevê a tecnologia de clonagem humana, que o futuro em *Blade Runner* projeta o paradigma da capacidade tecnológica na criação de andróides, quase que inconfundíveis aos seres humanos, que o futuro em *Matrix* é totalmente programado por códigos numéricos.

O receptor cinematográfico adquire um estado de crença, um hábito de ação que, mesmo momentâneo, possibilita sua identificação com os personagens ou situações da narrativa, projetando-se enquanto sujeito para um futuro construído – no caso do gênero convencionalizado por “ficção científica”. Desta forma, o espectador, por vontade própria, deixa-se envolver pela ficção através da atenção prestada aos personagens, aos objetos e acontecimentos desse mundo ficcional, simplesmente porque está disposto a fazê-lo. Este hábito de ação funda-se em convenções tanto do próprio dispositivo da indústria cinematográfica quanto do hábito já adquirido pela prática receptiva dessa linguagem - que por sua vez já foi construída pelas linguagens anteriores ao cinema, por exemplo, as verbais (narrativas orais ou escritas) e as não-verbais (pintura, fotografia).

O cinema se apresenta, através de seu próprio aparato, como o herdeiro da Renascença. Como mostram Marcelin Pleynet e Jean-Louis Baudry, a câmera incorpora o código da perspectiva descoberto pelos pintores da Renascença italiana. Os pintores do Quattrocento observaram que o tamanho dos objetos, conforme percebidos na natureza, varia proporcionalmente ao quadrado da distância existente entre eles e o olho humano. Essa lei, que caracteriza a retina, foi incorporada em suas pinturas, e assim plantaram-se as sementes do ilusionismo pictórico. Delas resultaram a impressão de profundidade e, em última análise, os efeitos impressionistas *trompe d'oeil*. E o que o cinema fez foi simplesmente incorporar esse código ao aparato reprodutivo da câmera. (STAM, 1981: 47)

A narrativa ficcional vale-se da capacidade imaginativa, ou seja, da habilidade humana de construir representações de objetos que não existem no mundo real ou que não se fazem presentes materialmente. Neste sentido, os hábitos de ação consistem na *continuidade* entre os signos ficcionais e os signos da realidade, oportunizando ao espectador - inserido num contexto propício⁹ - o seu envolvimento na narrativa, a absorção de experiências não familiares ao seu contexto – um futuro longínquo, como é o caso das três obras aqui analisadas. Trata-se de um simples acordo tácito entre o espectador e o contador de histórias, como se este último dissesse: *imaginemos juntos, o mundo desta forma*.

Pode-se encarar a narrativa ficcional como uma “re-apresentação da realidade” que desloca a atenção de um mundo experimentado-real, para um mundo construído-irreal. Esse deslocamento da percepção possibilita ao ser humano a aquisição de novas idéias, novos valores, novos conceitos, portanto, novos signos. Favorece a projeção de um modo diferente de “estar-no-mundo”. Stam aborda a dialética de arte e realidade, afirmando que a crítica ao ilusionismo no cinema é, na verdade, a crítica ao nosso “*desejo de satisfações arcaicas*”, em três dimensões:

No plano psicológico, ela critica nossas tendências regressivas, nosso desejo de recuarmos aos modelos e prazeres infantis. Os filmes, tal como sonhos, sugere-nos Jean-Louis Baudry, favorecem a regressão do eu ao estado de narcisismo primitivo, o

⁹ A sala de cinema, a disposição dos lugares e sua relação com a grande tela. Este contexto propício também se refere à disponibilidade em que o espectador se encontra e que, por vontade própria, se sujeita à identificação e ao envolvimento com a obra cinematográfica.

retorno a um ponto da via psíquica em que a percepção e a representação não são ainda diferenciadas. No plano histórico, ela critica a nostalgia longínqua das formações sociais do passado que julgamos serem formas mais simples e mais humanas de vida. E, no plano artístico, ela critica o gosto que temos pelas histórias que ouvimos em criança e nosso desejo de retornar ao "era uma vez" de nossa infância, ao tempo em que os heróis eram sempre heróis, os vilões sempre vilões e, no final, tudo saía bem. (STAM, 1981: 29)

2.1 A CONTINUIDADE ENTRE MUNDOS QUE NUNCA FORAM SEPARADOS

O Pragmatismo peirciano propõe a categorização dos fenômenos da experiência através das categorias de Primeiridade, Secundidade e Terceiridade¹⁰. Para o filósofo estruturalista, é a Lógica que valida os argumentos fenomenológicos, dando o estatuto de ciência especial à Metafísica tendo em mente que *“a fenomenologia não pretende verdadeiramente nada, a não ser que certas aparências são dadas”*. (IBRI, 1992: 21)

A Lógica, ou Semiótica, não é apenas uma atitude reguladora frente ao pensamento, mas enquanto condutora do raciocínio, configura-se na unificação da variedade observada nos múltiplos individuais. Em outras palavras, Peirce parte do modelo aristotélico conceituando o conhecimento como empreendimento “generalizador”. A Lógica pretende escrutinar as leis que regem o pensamento humano e deste em sua interface com os objetos reais e os ficcionais. Do escrutínio fenomenológico retira-se a definição peirciana de “realidade”:

(...) é aquele modo de ser em virtude do qual a coisa real é como ela é, sem consideração do que qualquer mente ou qualquer coleção definida de mentes possa representá-la ser. (...) O real é aquilo que não é o que eventualmente dele pensamos, mas que permanece não afetado pelo que possamos dele pensar. (IBRI, 1992: 25)

¹⁰ Conceitos que serão definidos no decorrer deste trabalho.

Desta definição realista, depreende-se um elemento de alteridade, de “força bruta”, que caracteriza os objetos reais. Estes exercem sua influência sobre a consciência e a partir daí o indivíduo reconhece o objeto como existente, afinal, ele reage sobre a consciência e esta reage sob sua reação. A partir deste elemento de alteridade, o autor assinala que a realidade não se fecha absolutamente somente nessa categoria e que é através do pensamento lógico, que leva a inferir a existência dos objetos - consciência de existência – e onde se dá a afirmação do ego, através da negação de um outro. Quem existe é o ego, e durante sua experiência fenomenológica de secundidade, é lícito afirmar que há uma transferência da experiência do ser para uma experiência do objeto. Segundo Peirce:

Quando dizemos que uma coisa “existe” queremos dizer que ela reage sobre outras coisas. Evidencia-se que estamos transferindo para ela nossa experiência direta de reação, ao dizermos que uma coisa age sobre a outra. (...) E esta noção de ser tal qual as outras coisas nos moldam, é algo de tal modo proeminente em nossas vidas que concebemos que as outras coisas também existem em virtude de suas reações umas com as outras. (IBRI, 1992: 27)

As categorias de Primeiridade, Secundidade e Terceiridade, classificam os signos do mundo sensível a fim de analisar uma determinada variedade de objetos – sejam reais ou imaginários – continuando os esforços filosóficos em delimitar os fenômenos que surgem à mente humana.

Peirce propõe, como forma de se chegar às características da mente humana, uma categorização dos fenômenos, uma categorização da experiência, das faculdades da mente. Trata-se de uma abordagem exclusivamente fenomenológica. (...) As categorias que Peirce se propõe a classificar são dessa forma uma taxonomia de formas de manifestação do fenômeno; pode mesmo ser considerada uma categorização das 'ações da mente'. (GODOY, 2001: 81)

Para se chegar a essa categorização não é preciso ir além da experiência ordinária do ser humano, pois esta percebe fenômenos para os quais está preparada a perceber, novos signos, novas regras, novos paradigmas, por exemplo. O *estar preparada* a internalizar novos signos depende da utilidade que estes possuirão na vida cotidiana, suas conseqüências práticas. Esta afirmação ilustra as bases do Pragmatismo peirciano, para o qual, “os elementos de

todo conceito entram no pensamento lógico através dos portões da percepção e dele saem pelos portões da ação utilitária; e tudo aquilo que não puder exhibir seu passaporte em ambos esses portões deve ser apreendido pela razão como elemento não autorizado” (PEIRCE, 1977:239).

Se o homem pensa através de signos, isto significa afirmar sua capacidade de interpretação do mundo sensível através dos signos com os quais está em contato, bem como é capaz de inventar novos signos para objetos que ainda não conhece. Uma vez que os signos do mundo fazem parte da “*grande enciclopédia*”, a comunicação social torna-se possível e, para o Pragmatismo peirciano, o que determina a fixação de signos na linguagem é o hábito de ação.

O autor propõe que a Fenomenologia enquanto método para o “*olhar observacional*”, se desenha como a ciência que propõe efetuar o inventário das características do fenômeno¹¹. Desta forma, e pretendendo o estatuto de ciência, as descobertas da Fenomenologia podem ser verificadas pelo homem comum, já que o universo da experiência fenomênica identifica-se com a experiência cotidiana de cada ser humano – destituindo a Fenomenologia peirciana de quaisquer bases dogmáticas ou de postulação geral de verdades.

Assim, tal como conceituada, a experiência constitui-se como fator corretivo do pensamento, sob esse ponto de vista, a Fenomenologia não pretende ser uma ciência da realidade, mas apenas busca escrutinar as classes que permeiam toda experiência comum, ficando restrita às suas aparências. Desta forma, o mundo fenomenológico caracteriza-se como interior e exterior, exigindo um olhar despido de qualquer aparato teórico:

¹¹ “*Por faneron, eu entendo o total coletivo de tudo aquilo que está de qualquer modo presente na mente, sem qualquer consideração se isto corresponde a qualquer coisa real ou não*”. (PEIRCE *apud* IBRI, 1992: 04)

As faculdades que devemos nos esforçar por reunir para este trabalho são três. A primeira e principal é aquela rara faculdade, a faculdade de ver o que está diante dos olhos, tal como se apresenta sem qualquer interpretação... Esta é a faculdade do artista que vê, por exemplo, as cores aparentes da natureza como elas se apresentam (...). A segunda faculdade de que devemos nos munir é uma discriminação resoluta que se fixa como um *bulldog* sobre um aspecto específico que estejamos estudando, seguindo-o onde quer que ele possa se esconder e detectando-o sob todos os seus disfarces. A terceira faculdade de que necessitamos é o poder generalizador do matemático, que produz a fórmula abstrata que compreende a essência mesma da característica sob exame, purificada de todos os acessórios estranhos e irrelevantes. (IBRI, 1992: 5-6)

Logo, as três faculdades que o observador deveria desenvolver seriam: ver, atentar para, generalizar. Reduzindo os modos de ser da experiência em três categorias universais, Peirce demonstra sua irredutibilidade e suficiência. Sobre a Secundidade: parece ser evidente que, desde a mais precoce experiência de *estar* no mundo, o homem percebe que o transcurso deste não se sujeita à sua vontade e, muitas vezes, contraria a idéia que faz dele: o *ego*, o pensamento humano, está em constante colisão com os fatos da realidade.

Há nestes elementos da experiência uma consciência de dualidade: uma que age e outra que reage ao modo da binaridade de forças. É assim que no fenômeno surge a idéia do *outro* (de *alter*, de *alteridade*), e com ela aparece a idéia de *negação*, a partir da noção elementar de que as coisas *não são* o que se quer que sejam, muito menos são estatuídas por concepções próprias. A binaridade presente neste *se opor a* traz consigo a idéia de *segundo em relação a um primeiro*, constituindo uma experiência direta, não mediatizada.

Algo reage sobre o ser humano, fazendo-o experimentar uma dualidade bruta, um elemento de conflito que consiste na ação mútua entre duas coisas sem considerar qualquer tipo de terceiro ou meio e, em particular, sem considerar qualquer lei de ação. Esta experiência de reação envolvendo negação é adjetivada de *bruta* por Peirce, pois traz de modo direto a força de um segundo, caracterizado por ser *esta coisa e não aquela*.

A experiência direta com “isto” que “não é aquilo” se dá num recorte do espaço e do tempo. O mundo como exterioridade assume, na experiência da segunda categoria, o caráter de não-ego pelo seu traço de alteridade revelado de modo *não mediato*. A partir destas afirmações é que Peirce se afasta radicalmente do cartesianismo, uma vez que a existência do ego é dada pela *negação* numa experiência imediata e não através de uma dúvida formulada conceitualmente, solucionável pela mediação do *cogito*.

Não podemos começar pela dúvida completa. Devemos começar com todos os preconceitos que realmente temos quando encetamos o estudo da filosofia. Estes preconceitos não devem ser afastados por uma máxima, pois são coisas a respeito das quais não nos ocorre que *possam* ser questionadas. Por conseguinte, este ceticismo inicial será mero auto-engano e não dúvida real; e ninguém que siga o método cartesiano jamais ficará satisfeito enquanto não recuperar formalmente todas aquelas crenças que, formalmente, abandonou. (...) No decorrer de seus estudos, é verdade, uma pessoa pode achar razões para duvidar daquilo em que começou acreditando; mas neste caso ela duvida porque tem uma razão positiva para tanto, e não em virtude da máxima cartesiana. Não pretendemos duvidar, filosoficamente, daquilo de que não duvidamos em nossos corações. (PEIRCE, 2000: 260)

O homem torna-se consciente do *eu* ao tornar-se consciente do *não eu*. Sob esta segunda faculdade está toda experiência pretérita sobre a qual não se tem qualquer poder modificador, ou seja, o vivido, como tal, é uma pluralidade de ocorrências. O passado age sobre a consciência precisamente como um objeto inexistente o faz. Assim, a experiência pretérita tem estatuto de alteridade para a consciência, pois ao identificar em seu tempo presente a existência de um tempo pretérito, o homem torna-se consciente de algo que conflita em sua mente (um pretérito que *não é* seu presente) e, desta forma, a segunda categoria assume seu papel de alteridade.

Tal delimitação do espaço e do tempo não ocorre na Primeiridade. É na Secundidade que se toma consciência do *aqui e do agora*, do estar em algum lugar e não em outro, de ser isto e não aquilo. Segundo o realismo de Peirce, os objetos reais são *alter* e permanecem independentes do pensamento que os representa, em outras palavras, dizer que algo é real significa que este algo reage, insiste fisicamente em oposição a outro, provocando efeitos

imediatos nos sentidos. A afirmação “*vejo uma cadeira*” implica tal reação, pois o que se vê reage contra a consciência, reage contra outros objetos que não fazem parte da classe “*cadeiras*”.

A noção de Primeiro é predominante nas idéias de novidade, vida, liberdade. Livre é aquilo que não tem outro atrás de si determinando suas ações, portanto, as idéias de compulsão e força são banidas desta categoria. Simples em si mesmo, esse estado primeiro da consciência tinge-se não pelo passado com alteridade nem pelo futuro por meio da intencionalidade de um plano, que é da natureza do pensamento. A Primeiridade é a faculdade da consciência imediata que, por ser o que é sem referência a mais nada, está absolutamente no presente, na sua ruptura com o passado e com o futuro. A fim de exemplificar esse instante atemporal em Primeiridade, traz-se o conceito de “*Aura*” de Walter Benjamin e, a seguir, um trecho de Fernando Pessoa:

Poder-se-ia defini-la como a única aparição de uma realidade longínqua, por mais próxima que ela possa estar. Em uma tarde de verão, num momento de repouso, se alguém segue no horizonte, com o olhar, uma linha de montanhas, ou um galho cuja sombra protege seu descanso, ele sente a *aura* dessas montanhas, desse galho. (BENJAMIN, 1994)

Eu devia vê-las, apenas vê-las;/ Vê-las até não poder pensar nelas./ Vê-las sem tempo, nem espaço./ Ver podendo dispensar tudo menos o que se vê/ É esta a ciência de ver, que não é nenhuma.¹²

É bastante simples o princípio de que tudo o que está imediatamente presente para um homem é o que está em sua mente no instante presente. Toda a sua vida está no presente, mas quando ele pergunta o que é o conteúdo desse instante imediato, sua questão sempre vem muito tarde, ou seja, “*o presente se foi e o que dele permanece já está transformado*”. Racionalizar sobre o “presente mental” a fim de “mediar conceitualmente o conteúdo do sentimen-

¹² Fernando Pessoa – *O Guardador de Rebanhos*, XXIV, Lisboa, Edições Ática, 1979. (apud IBRI, 1992: 06)

to” é perdê-lo na sua *presentidade*, considerando que tal análise envolve uma comparação com o pretérito, ou seja, já se estaria em outra categoria: a Terceiridade.

Na medida em que o ser humano é compelido a pôr em relação a idéia de ruptura de um tempo interno à consciência com a possibilidade desta ruptura ocorrer, também, ao nível de um tempo objetivo, ele está promovendo a mediação entre duas idéias, por ligá-las em um conceito geral, a saber, a chamada Terceiridade. A continuidade entre a experiência e o pensamento, a mediação entre a consciência e um fato bruto é o papel desta terceira categoria.

A experiência da mediação entre duas coisas traduz-se numa experiência de síntese, numa consciência sintetizadora. Para Peirce, parece haver na mente uma tendência à generalização, que busca subsumir ao conceito um número maior de fenômenos, tornando-o mais geral. Como elemento de mediação, o pensamento não poderá ser desvinculado do passado e destituído de intencionalidade para um futuro, ou seja, a cognição deve ter vínculo com o futuro como moldadora da conduta, da ação, reduzindo o fato bruto à inteligibilidade. A Fenomenologia de Peirce evidencia que a Terceiridade parece ter uma *extencionalidade* no tempo, traçada pela sua natureza de instância mediadora entre passado vivido e ação futura.

De que maneira se dá a relação entre objetos reais e imaginários na construção dos mitos? Viu-se que, para Peirce, os objetos do mundo são divididos em ficções, sonhos, de um lado, e realidades, de outro. Os objetos ficcionais são aqueles que existem apenas porque uma mente – ou conjunto de mentes – os imagina; por outro lado, os objetos reais são aqueles que existem independentemente de qualquer mente, ou seja, não é alterado ou modificado pela vontade da mente. Assim, o real é aquilo que não é o que eventualmente pode-se pensar dele, mas que permanece *não afetado* pelo que se possa pensar dele.

Já os objetos que se apresentam como oníricos e fictícios, constroem o objeto na consciência e, portanto, ao desfazer a representação desses objetos imaginários, desfaz-se também o próprio objeto. Para Peirce (1977:269):

(...) sempre que pensamos, temos presente na consciência algum sentimento, imagem, concepção ou outra representação que serve como signo. Mas segue-se de nossa própria existência que tudo o que está presente a nós é uma manifestação fenomenal de nós mesmos. Isto não impede que haja um fenômeno sem nós, tal como um arco-íris é simultaneamente uma manifestação tanto do sol quanto da chuva. Portanto, quando pensamos, nós mesmos, tal como somos naquele momento, surgimos como um signo. Ora, um signo tem, como tal, três referências: primeiro, é um signo *para* algum pensamento que o interpreta; é um signo *de* algum objeto ao qual, naquele pensamento, é equivalente. Terceiro, é um signo *em* algum aspecto ou qualidade, que o põe em conexão com seu objeto. (...). Se, depois de um pensamento qualquer, a corrente de idéias flui livremente, esse fluir segue as leis da associação mental. Nesse caso, cada um dos pensamentos anteriores sugere algo ao pensamento que se segue, i.e., é o signo de algo para este último.

Esta divisão entre objetos reais e ficcionais parece, à primeira vista, insinuar uma contradição metodológica do pensamento peirciano em sua tentativa de abolir o dualismo filosófico. Porém, a inclusão da terceira categoria expõe o próprio sentido do que Peirce chama de *extencionalidade* entre estes objetos, em outras palavras, percebe-se que é através deste elemento de Terceiridade, que se constitui a continuidade entre interior e exterior.

Justifica-se assim, o uso do termo *continuidade* ao abordar a relação entre atividades mentais e experiências efetivas, em detrimento do uso do termo *mediação*. Continuar é estender, ou seja, manter o caráter de *extensão* entre os ditos “mundos externos e internos” a fim de esclarecer cada vez mais o pensamento mitológico como gerador de hábitos de ação, de crenças e suas respectivas significações através de signos sociais. Ao apreender-se tal conceito não como “ligação entre dois termos”, mas como “continuação entre o objetivo e o subjetivo” – os mundos que nunca foram separados, segundo Rorty (1994) – procura-se o distanciamento do dualismo nas análises aqui propostas.

As produções cinematográficas aqui escolhidas como objetos de análise justificam-se por se tratarem de invenções pertencentes a um meio de comunicação global, que

contam histórias utilizando-se das linguagens de seus antecessores (pintura, teatro, fotografia, reprodução sonora) e abarcando as linguagens de seus contemporâneos (televisão, internet) - e que procura até hoje diversificar a sua própria. Como um meio de comunicação global, o cinema também se destaca por ser um formador de opinião e influenciador de comportamentos.

Tudo se adapta perfeitamente ao filme e ao romance, pois sua própria natureza tende a transformá-los em sumas. O romance, em seu início, valeu-se dos materiais mais diversos: ficções da corte, literatura de viagem, alegoria, livros de piadas. Prosseguiu invadindo o território de outras artes para criar os romances poéticos, dramáticos, cinematográficos e jornalísticos. E o que é verdade com relação ao romance, é mais verdadeiro ainda com relação ao cinema, pois, enquanto as palavras, e apenas elas, são matéria de expressão do romance, o cinema é uma linguagem composta. Devido, precisamente, à virtude de suas diversas matérias de expressão – a fotografia seqüencial, a música, o som fonético, o ruído. Além disso, o cinema "herda" todas as formas de arte a elas associadas. O cinema é uma linguagem rica e sensorialmente composta caracterizada pelo que Metz chama de "heterogeneidade códica", aberta a todos os tipos de simbolismo literário ou pictórico, a todas as representações coletivas, a todas as ideologias, a toda estética e ao jogo infinito das influências dentro do cinema, dentro de outras artes e, de modo geral, dentro da cultura. O cinema pode incluir literalmente a pintura, a poesia e a música, ou evocá-los por metáforas através da imitação de seus procedimentos. (STAM, 1981: 56)

Ao projetar suas imagens aos milhares de espectadores, estes absorvem tais signos incorporando-os no seu próprio imaginário, tornando-os coletivos, ou seja, transportando esses signos para a linguagem cotidiana. Suas imagens em movimento podem não refletir a *realidade* tal e qual em que se vive, mas são os reflexos das transformações e substituições que alimentam a prática social:

Da proposição de que todo pensamento é um signo, segue-se que todo pensamento deve endereçar-se a algum outro pensamento, deve determinar algum outro pensamento, uma vez que essa é a essência do signo. (...) O fato de que a partir de um pensamento deve ter havido um outro pensamento tem um análogo no fato de que a partir de um momento passado qualquer, deve ter havido uma série infinita de momentos. Portanto, dizer que o pensamento não pode acontecer num instante, mas que requer um tempo, não é senão outra maneira de dizer que todo pensamento deve ser interpretado em outro, ou que todo pensamento está em signos. (PEIRCE, 1977:253)

Portanto, parte-se da afirmação de que o pensamento mítico, enquanto construção simbólica propagadora de paradigmas de comportamento social, ou enquanto forma de pensamento para abordar e construir relações entre os fenômenos reais e imaginários; naturaliza

signos simbólicos através da linguagem cinematográfica e esta, enquanto propagadora de mitos, transporta esses mesmos signos para a experiência vivida, através dos hábitos de ação.

2.2 O MITO ENQUANTO FONTE DE CRENÇAS

Para Lévi-Strauss (2003), o mito tem a função de traduzir simbolicamente uma contradição existente na vida social – futuro/presente; homem/máquina, por exemplo. Na tentativa de que tais contradições sejam sanadas, da narrativa mítica emerge um “elemento mediador”, como a *caça* para a oposição guerra/agricultura, para utilizar um exemplo do autor. Assim, parte-se do princípio de que estes dualismos, enquanto “estrutura estruturante” do pensamento humano, servem à linguagem cinematográfica.

Sob a égide de autores como Umberto Eco, Claude Lévi-Strauss, Joseph Campbell e Roland Barthes, pretende-se iniciar e, de certa forma unificar, a conceituação do chamado “pensamento mítico”. De início, invoca-se a definição de “mitificação” como:

(...) simbolização incôscia, identificação do objeto com uma soma de finalidades nem sempre racionalizáveis, projeção na imagem de tendências, aspirações e temores particularmente emergentes num indivíduo, numa comunidade, em toda uma época histórica. (ECO, 2001: 239)

Em Lévi-Strauss (1993: 237), o mito é definido por um sistema temporal e diz respeito a acontecimentos passados, assim, mito é linguagem e é parte integrante da língua, pois é pelo discurso que ele se dá a conhecer. O autor acrescenta que o *valor intrínseco atribuído ao mito* provém justamente desses acontecimentos, os quais decorrem em um momento do tempo, e que, por isso, formam uma *estrutura permanente*. Esta permanência estrutural se relaciona ao passado, ao presente e ao futuro, constituindo uma estrutura triádica do mito:

histórica, não-histórica e de natureza lingüística. Em outras palavras, no nível da língua é onde o mito é formulado; no nível da palavra é onde ele pode ser analisado como tal; no nível do objeto é onde ele se dá a entender daquilo que fala. O antropólogo afirma que, nas sociedades contemporâneas, a ideologia política se limitou a substituir o pensamento mítico:

(...) um mito é percebido como mito por qualquer leitor, no mundo inteiro. A substância do mito não se encontra nem no estilo, nem no modo de narração, nem na sintaxe, mas na história que é relatada. O mito é linguagem; mas uma linguagem que tem lugar em um nível muito elevado, e onde o sentido chega, se é lícito dizer, a *decolar* do fundamento lingüístico sobre o qual começou rolando. (LÉVI-STRAUSS, 1993: 237)

Na tentativa de entender o sentido do mito, o mitólogo não pode se ater aos elementos isolados que o compõem, mas sim à maneira pela qual estes elementos estão combinados. Se mito é linguagem e constitui-se como parte integrante dela, a própria linguagem utilizada no mito manifesta propriedades específicas e só podem ser pesquisadas acima do nível habitual da expressão lingüística, ou seja, são propriedades mais complexas do que as encontradas em qualquer expressão lingüística.

Em sua obra *Mitologias*, Barthes procura relacionar o dualismo *Natureza-História* expressado nos mais variados produtos sociais da atualidade. O autor considera o mito como um sistema de comunicação, uma mensagem, uma forma de significação, e não um objeto, um conceito ou uma idéia. Na visão do autor, tudo pode constituir um mito “*desde que seja suscetível de ser julgado por um discurso*” (2001: 131), pois ele não se define pelo seu objeto (sobre o que aborda), mas sim pela forma pela qual o aborda, dito isto, o mito possui limites formais, mas não substanciais. Quanto ao conceito de “mito” ambos os autores o afirmam como “linguagem” suscetível de análise a partir de seu discurso:

O ponto de partida desta reflexão era, as mais das vezes, um sentimento de impaciência frente ao ‘natural’ com que a imprensa, a arte, o senso comum, mascaram continuamente uma realidade que, pelo fato de ser aquela em que vivemos, não deixa de ser por isso perfeitamente histórica: resumindo, sofria por ver a todo momento confundidas, nos relatos da nossa atualidade, Natureza e História, e queria recuperar na exposição decorativa do-que-é-óbvio, o abuso ideológico que, na minha opinião, se dissimula. (BARTHES, 2001:07)

O autor nega a existência de mitos eternos, acentuando que o real é transformado em discurso pela história, comandando, assim, a vida e a morte da linguagem mítica. “*A mitologia só pode ter um fundamento histórico, visto que o mito é uma fala escolhida pela história: não poderia de modo algum surgir da ‘natureza’ das coisas*” (132).¹³

Cada objeto do mundo pode passar de uma existência fechada, muda, a um estado oral, aberto à apropriação da sociedade, pois nenhuma lei, natural ou não, pode impedir-nos de falar das coisas. Uma árvore é uma árvore. Sim, sem dúvida. Mas uma árvore, dita por Minou Drouet, já não é exatamente uma árvore, é uma árvore decorada, adaptada a um certo consumo, investida de complacências literárias, de revoltas, de imagens, em suma, de um uso social que acrescenta à pura matéria. (BARTHES, 2001: 131-132)

O mitólogo Joseph Campbell (1988)¹⁴ aborda a questão do mito como agente revelador de verdades que não podem ser captadas de outra forma. O mito é a conexão entre o que pode ser conhecido e o que nunca poderá ser conhecido, pois se trata de um mistério que transcende a pesquisa humana: qual é a fonte da vida? Ninguém sabe. Por isso, a importância do mito está em conhecer um pouco do mistério da vida e da sua própria vida, isso dá a existência uma outra dinâmica, um novo equilíbrio, uma nova harmonia. Pensar em termos mitológicos ajuda o ser humano a observar a vida bem como suas provas, tirando a ansiedade, tornando-se mais ajustado aos aspectos inevitáveis – a morte, por exemplo -, ajudando a responder “sim” ou “não” à aventura de estar vivo com todas as suas vicissitudes.

Lévi-Strauss objeta o método sociológico que colocou a questão das relações entre a mentalidade dita “primitiva” e o pensamento “científico” e, assim, buscaram resolvê-la invocando diferenças qualitativas no modo pelo qual o espírito humano trabalha. Entretanto, não puseram em dúvida que, em ambos os casos, o espírito se aplicava sempre aos mesmos

¹³ Sartre polemizaria a afirmativa de que o homem é reflexo da realidade objetiva dizendo que o “*sujeito é aquilo que faz com o que fazem dele*”, em outras palavras, o homem é aquilo que faz com o que o mito lhe faz. Em sua famosa frase: “*o homem é condenado a ser livre*”, livre para tomar decisões e escolher a partir das experiências objetivas, porém, é condenado a sempre fazê-lo, pois “*consciência é liberdade*”. Observa-se que a questão da “escolha” encontra-se também em William James. (O Ser e o Nada, 2005)

¹⁴ CAMPBELL, Joseph. O Poder do Mito. Log On Ed. Multimídia, 1988.

objetos (morte, para usar o mesmo exemplo). A lógica do pensamento mítico, para o autor, pareceu tão exigente quanto aquela na qual repousa o pensamento positivo e, no fundo, pouco diferente, pois a diferença se deve menos à qualidade das operações que à natureza das coisas sobre as quais se dirigem essas operações.

Talvez, descobriremos um dia que a mesma lógica se produz no pensamento mítico e no pensamento científico, e que o homem pensou sempre do mesmo modo. O progresso não teria tido a consciência por palco, mas o mundo, onde uma humanidade dotada de faculdades constantes ter-se-ia encontrado, no decorrer de sua longa história, continuamente às voltas com novos objetos. (LÉVI-STRAUSS, 2003:265)

À procura de uma estrutura mitológica, Lévi-Strauss denomina *mitemas* às “*unidades constitutivas do mito que implicam a presença de outras unidades, que intervêm na estrutura da língua, a saber, os fonemas, os morfemas, o semantemas*”, apontando que cada unidade difere das que as precedem por um mais alto grau de complexidade. Segundo o autor, para reconhecer e isolar essas grandes unidades constitutivas é necessário procurá-las no nível da oração, supondo que os verdadeiros *mitemas* não são as relações isoladas, mas *feixes de relações*, e que é somente sob a forma de combinações de tais feixes que os *mitemas* adquirem uma função significativa. Segundo o Estruturalismo de Lévi-Strauss (2003:264-265):

(...) perguntou-se muitas vezes porque o mito, e mais geralmente a literatura oral, usam tão frequentemente a duplicação, a triplicação ou quadruplicação de uma mesma seqüência. Se nossas hipóteses são aceitas, a resposta é fácil. A repetição tem uma função própria, que é de tornar manifesta a estrutura do mito. Mostramos, com efeito, que a estrutura sincro-diacrônica que caracteriza o mito permite ordenar seus elementos em seqüências diacrônicas (as linhas de nossos quadros), que devem ser lidas sincronicamente (as colunas). Todo mito possui, pois, uma estrutura folheada que transparece na superfície, se é lícito dizer, no e pelo processo de repetição. (...) Contudo, as camadas não são jamais rigorosamente idênticas. Se é verdade que o objeto do mito é fornecer um modelo lógico para resolver uma contradição (tarefa irrealizável, quando a contradição é real), um número teoricamente infinito de camadas será criado, cada qual ligeiramente diferente da que a precedeu. O mito se desenvolverá como em espiral, até que o impulso intelectual que o produziu seja esgotado. O crescimento do mito é, pois, contínuo, em oposição a sua *estrutura*, que permanece descontínua.

Para a semiologia de Barthes, o mito, por se tratar de uma fala, é uma mensagem, podendo não somente exprimir-se oralmente, mas também através de outras representações: o

discurso escrito, assim como a fotografia, o cinema, a reportagem, o esporte, os espetáculos, a publicidade, todas estas representações podem servir de suportes à fala mítica.

Entender-se-à, portanto, daqui para diante, por *linguagem, discurso, fala, etc.*, toda a unidade ou toda a síntese significativa, quer seja verbal ou visual: uma fotografia será, por nós, considerada fala exatamente como um artigo de jornal; os próprios objetos poderão transformar-se em fala se significarem alguma coisa. Esta maneira genérica de conceber a linguagem justifica-se, aliás, pela própria história das escrituras: muito antes da invenção do nosso alfabeto, objetos como o kipu inca, ou desenhos como os pictogramas, eram falas normais. Isto não quer dizer que se deva tratar a fala mítica como a língua: na verdade, o mito depende de uma ciência geral extensiva à lingüística, que é a *semiologia*. (BARTHES, 2001: 133)

Enquanto estudo de um tipo de discurso, a mitologia é apenas um fragmento da ciência postulada por Saussure.¹⁵ A Semiologia é uma ciência da forma, visto que estuda as significações independentemente do seu conteúdo.

Menos aterrorizada pelo espectro de um ‘formalismo’, a crítica histórica teria sido, talvez, menos estéril; teria compreendido que o estudo específico das formas não contradiz em nada os princípios necessários da totalidade da História. Antes pelo contrário: quanto mais um sistema é especificamente definido em suas formas, tanto mais é dócil à crítica histórica. (...) O importante, é perceber que a unidade de uma explicação não pode provir da amputação de tal ou tal das suas abordagens, mas, de acordo com a frase de Engels, da coordenação dialética das ciências particulares que nela estão engajadas. É o que se passa com a mitologia: faz parte simultaneamente da semiologia, como ciência formal, e da ideologia, como ciência histórica: ela estuda idéias-em-forma¹⁶. (BARTHES, 2001: 134)

Todo estudo semiológico postula uma relação entre dois termos: um significante e um significado, relacionando os objetos de ordens diferentes e constituindo-os não de forma igualitária, mas equivalente. Contrariamente ao que sucede na linguagem comum, que diz simplesmente que o significante *exprime* o significado, deve-se considerar em todo o sistema semiológico não apenas dois, mas três termos diferentes, pois o que se apreende não é abso-

¹⁵ SAUSSURE, Ferdinand de. Curso de Lingüística Geral, 1969.

¹⁶ **Nota do autor:** “O desenvolvimento da publicidade, da grande imprensa, da rádio, da ilustração, não mencionando sequer a sobrevivência de uma infinidade de ritos comunicativos (ritos do parecer social), tornam mais urgente do que nunca a constituição de uma ciência semiológica. Num só dia, quantos campos verdadeiramente *insignificantes* percorremos nós? Poucos certamente e, por vezes nenhum. Eis-me perante o mar: sem dúvida, ele não transmite nenhuma mensagem. Mas na praia, quanto material semiológico! Bandeiras, *slogans*, tabuletas, roupas e mesmo um bronzeado constituem uma infinidade de mensagens.”

lutamente um termo, um após o outro, mas a correlação que os une, assim, tem-se, segundo Barthes: o significante, o significado e o signo (totalidade associativa dos dois primeiros termos).

Naturalmente, estes três termos são puramente formais, e pode-se-lhes atribuir conteúdos diferentes. Eis alguns exemplos: para Saussure, que trabalhou com um sistema semiológico específico, mas metodologicamente exemplar – a língua – o significado é o conceito, o significante é a imagem acústica (de ordem psíquica), e a relação entre o conceito e a imagem é o signo (a palavra, por exemplo), entidade concreta. Para Freud, como se sabe, o psiquismo é uma espessura de equivalências, de *valores de equivalência*. Um termo é constituído pelo sentido manifesto do comportamento, um outro pelo sentido latente ou sentido próprio (por exemplo, o substrato de um sonho); quanto ao terceiro termo, é, também, neste caso, uma correlação dos dois primeiros: é o próprio sonho, na sua totalidade, o ato falho ou a neurose, concebidos como compromissos, economias realizadas graças à junção de uma forma (primeiro termo) e de uma função intencional (segundo termo). Aqui se vê como é necessária a distinção entre signo e significante: o sonho, para Freud, não é nem o seu conteúdo manifesto, nem o seu conteúdo latente, mas sim a ligação funcional dos dois termos. (BARTHES, 2001: 135-136)

O mito é um sistema particular, pois é construído a partir de uma cadeia semiológica que existe já antes dele, *é um sistema semiológico segundo*: o que é signo (totalidade associativa de um conceito e de uma imagem) no primeiro sistema, transforma-se em simples significante no segundo. As matérias-primas da fala mítica (língua propriamente dita, fotografia, pintura, cartaz, ritual, objeto, etc.), por mais diferentes que sejam inicialmente, desde o momento em que são captadas pelo mito, reduzem-se a uma pura função significante: o mito vê nelas apenas uma mesma matéria-prima; a sua unidade provém do fato de serem todas reduzidas ao simples estatuto de linguagem. Assim, o mito considera apenas uma totalidade de signos, um signo global, o termo final de uma primeira cadeia semiológica.

No mito existem dois sistemas semiológicos deslocados: um sistema lingüístico, a língua (ou outros modos de representação), a que Barthes chama de *linguagem-objeto*, referente à linguagem da qual o mito se serve para construir o seu próprio sistema; e o próprio mito, o que Barthes chama de *metalinguagem*, referente a uma segunda língua, *na qual* se fala da primeira.

Refletindo sobre uma metalinguagem, o semiólogo não deve mais interrogar-se sobre a composição da linguagem-objeto, não deve mais ocupar-se com o detalhe do

esquema lingüístico: dele só terá de considerar o termo global ou signo global, e apenas na medida em que esse termo se presta ao mito. (BARTHES, 2001:137)

Tanto a escrita quanto a imagem são dotadas da mesma função significante e constituem, cada uma, uma linguagem-objeto (matéria-prima, ou significante do mito).

Sabemos agora que o significante pode ser encarado, no mito, sob dois pontos de vista: como termo final do sistema lingüístico, ou como termo inicial do sistema mítico: precisamos, portanto de dois nomes: no plano da língua, isto é, como termo final do primeiro sistema, chamarei ao significante: *sentido* (*chamo-me leão, um negro faz a saudação militar francesa*); no plano do mito, chamar-lhe-ei: *forma*. Quanto ao significado, não há ambigüidade possível: continuaremos a chamar-lhe *conceito*. O terceiro termo é a correlação dos dois primeiros: no sistema da língua, é o *signo*; mas não se pode retomar essa palavra sem ambigüidade, visto que, no mito (e isto constitui a sua particularidade principal), o significante já é formado pelos *signos* da língua. Chamarei ao terceiro termo do mito, *significação*: e a palavra é tanto mais apropriada aqui, porque o mito tem efetivamente uma dupla função: designa e notifica, faz compreender e impõe. (BARTHES, 2001: 138-139)

Então, enquanto sistema lingüístico, o significante é seu termo inicial, renomeado de *sentido*; no sistema mítico, este é a própria *forma*. O significado que, para o autor, não formula ambigüidades, continua sendo chamado de *conceito*. Mas o terceiro termo, o signo que fornece a relação entre o primeiro e o segundo no sistema lingüístico, é renomeado de *significação* no sistema mítico. Desta nomenclatura semiológica de Barthes, à procura de um método mais eficaz para desvendar os mitos de uma sociedade, revelam-se as críticas feitas por Lévi-Strauss (1993: 137) ao pensamento formalista - a partir das análises de Vladimir Propp. Segundo o antropólogo, o que falta ao pensamento formal não é a história, *o passado*, mas sim o contexto: “*A dicotomia formalista, que opõe forma e conteúdo, e que os define por caracteres antitéticos, não lhe foi imposta pela natureza das coisas, mas pela escolha acidental que fez de um domínio onde somente a forma sobrevive, enquanto que o conteúdo é abolido.*”

A literatura oral, que consiste na matéria-prima para a análise mitológica, é dividida por Propp em duas partes: a *forma*, que constitui o aspecto essencial, pois se destina ao estudo morfológico; e o *conteúdo* que, por ser considerado arbitrário, ocupa importância aces-

sória. Esta é a grande diferença entre o Formalismo e o Estruturalismo, segundo Lévi-Strauss (1993: 137-138):

Para o primeiro, os dois domínios devem ser absolutamente separados, pois somente a forma é inteligível, e o conteúdo não é senão um resíduo desprovido de valor significativo. Para o Estruturalismo, esta oposição não existe: não há, de um lado, o abstrato e, de outro, o concreto. Forma e conteúdo são de mesma natureza, sujeitos à mesma análise. O conteúdo tira sua realidade da estrutura, e o que se chama forma é a “estruturação” das estruturas locais que constituem o conteúdo.

Mais adiante:

O formalismo aniquila seu objeto. Em Propp, leva à descoberta da existência de um conto único. Desde então, o problema da explicação está somente deslocado. Sabemos o que é o conto, mas como a observação nos coloca em presença, não de um conto arquétipo, mas de uma infinidade de contos particulares, não sabemos mais como classificá-los. Antes do formalismo, ignorávamos, talvez, o que estes contos possuíam em comum. Depois dele, estamos privados de meios para compreender em quê eles diferem. Passou-se do concreto ao abstrato, mas não se pode mais voltar do abstrato ao concreto.

Para Robert Stam, o estruturalismo consistia mais em um método que uma doutrina, focando-se nas “*relações imanentes constitutivas da linguagem e dos sistemas discursivos*”. Tendo Saussure como figura fundadora do estruturalismo europeu e, logo, de boa parte da semiótica cinematográfica, só em meados dos anos 60 que seu paradigma tornou-se amplamente disseminado.

O avanço científico representado pela formulação de Saussure foi inicialmente transferido aos estudos literários pelos formalistas russos e, mais tarde, pelo Círculo Lingüístico de Praga. (...) Os fonólogos da Escola de Praga, em particular Troubetskoy e Jakobson, demonstraram a fecundidade concreta da investigação da linguagem de uma perspectiva saussuriana e forneceram, assim, o paradigma para ascensão do estruturalismo nas ciências sociais e nas humanidades. Lévi-Strauss então utilizou o método saussuriano com enorme audácia intelectual na antropologia, fundando o estruturalismo como movimento. (STAM, 2003: 125)

Barthes (2001: 139) sublinha como o significante do mito se expõe de forma ambígua, ou seja, sobre como ele se constitui, simultaneamente, como sentido e forma. Enquanto sentido, o significante postula uma leitura e é apreendido com os olhos, isto é, possui uma realidade sensorial (ao contrário do significante lingüístico, que é de ordem psíquica: a “imagem acústica” de Saussure). Como total de signos lingüísticos, o sentido do mito tem um va-

lor próprio, faz parte de uma história, nele já está constituída uma significação, que poderia bastar-se a si mesma, se o mito não a tomasse por sua conta e não a transformasse subitamente numa forma vazia, parasita. O sentido já está completo, postula um saber, um passado, uma memória, uma ordem comparativa de fatos, de idéias, de decisões.

Para o autor, a forma não suprime o sentido do mito, apenas o empobrece, o afasta. *“O sentido passa a ser para a forma como uma reserva instantânea de história, como uma riqueza submissa, que é possível aproximar e afastar numa espécie de alternância rápida; é necessário que a cada momento a forma possa reencontrar raízes no sentido, e aí se alimentar; e, sobretudo, é necessário que ela se possa esconder nele”* (BARTHES, 2001: 140). É essa alternância rápida, ou, nas palavras do autor, *“esse esconde-esconde entre o sentido e a forma”*, que definem o mito.

Já o conceito - a história que advém da forma e que a absorve - é simultaneamente histórico e intencional, portanto, determinado. Ao contrário da forma, o conceito não é absolutamente abstrato, mas repleto de uma situação, pois é através do conceito que uma história nova é implantada no mito.

Para dizer a verdade, o que se investe no conceito é menos o real do que um certo conhecimento do real, passando do sentido à forma, a imagem perde parte do seu saber: torna-se disponível para o saber do conceito. De fato, o saber contido no conceito mítico é um saber confuso, constituído por associações moles, ilimitadas. É preciso insistir sobre este caráter aberto do conceito; não é absolutamente uma essência abstrata, purificada, mas sim uma condensação informal, instável, nebulosa, cuja unidade e coerência provêm, sobretudo da sua função. (BARTHES, 2001: 141)

A característica fundamental do conceito mítico é a de ser *apropriado*, ou seja, o conceito corresponde a uma função precisa, define-se como uma tendência, deve atingir uma parcela de um grupo social e não outro, por exemplo. Um significado pode possuir vários significantes, como é o caso do conceito mítico, pois este tem à sua disposição uma massa ilimitada de significantes. Para Barthes, isso significa dizer que o conceito é muito mais pobre que o significante, pois se limita apenas a *re-apresentar-se*.

Na forma e no conceito, pobreza e riqueza estão em proporções inversas: à pobreza qualitativa da forma depositária de um sentido rarefeito corresponde uma riqueza do conceito, aberto a toda a História; e à abundância quantitativa das formas, corresponde um pequeno número de conceitos. Essa repetição do conceito através de formas diferentes é preciosa para o mitólogo, permite-lhe decifrar o mito: e a insistência num comportamento que revela a sua intenção. (2001:141)

A Significação é o próprio mito, pois sendo a associação de dois termos, se apresenta de maneira plena e suficiente, a fim de ser o único aspecto a ser efetivamente consumido. O autor reflete sobre os modos de constituição da significação, ou seja, os modos de correlação do conceito e da forma míticas:

...no mito, os dois primeiros termos são perfeitamente manifestos: um não se esconde atrás do outro, estão ambos presentes *aqui* (e não um aqui e o outro lá). Por mais paradoxal que isso possa parecer, *o mito não esconde nada*: tem como função de formar, não fazer desaparecer. Não há nenhuma latência do conceito em relação à forma: não é absolutamente necessário um inconsciente para explicar o mito. Estamos evidentemente em presença de dois tipos diferentes de manifestações: a presença da forma é literal, imediata: além disso, ela estende-se. Isto provém da natureza já linguística do significante mítico: visto que ele é formado por um sentido já constituído, só pode oferecer-se através de uma matéria (enquanto que, na língua, o significante permanece psíquico). (BARTHES, 2001: 143)

Os elementos da forma mantêm entre si relações de lugar, de proximidade, seu modo de presença é espacial. Já o conceito apresenta-se globalmente, uma condensação “fluida” de um saber. O mito, assim, é um *valor*, não tem a verdade como sanção, ou seja, nada o impede de ser um perpétuo álibi, para isto basta que seu significante tenha duas faces para dispor sempre de um “outro lado”: *“o sentido existe sempre para apresentar a forma; a forma existe sempre para distanciar o sentido.”* Mais adiante, *“É que o mito é uma fala roubada e restituída. Simplesmente, a fala que se restitui não é exatamente a mesma que foi roubada: trazida de volta, não foi colocada no seu lugar exato. É esse breve roubo, esse momento furtivo de falsificação, que constitui o aspecto transido da fala mítica.”* (BARTHES, 2001: 145-147)

Referente à estrutura e mensagem do mito, Campbell (1988) aponta a religião como uma fala mítica que serve essencialmente para elevar o nível da consciência humana:

mostrando o caminho a seguir em termos *do que* fazer e não de *como* fazer. Trazendo o conceito etimológico do termo *religião*, donde sua função está em “religar” a conexão entre o mundo sensível e a origem da vida, afirmando, assim, a existência de vários “níveis de consciência” onde a escolha humana, em sair de um nível para outro, depende do que se está disposto a pensar. Novamente, depara-se aqui com os conceitos de *crença* e de *hábitos de ação* peirceanos. Em sua resposta à questão: “*podemos prever o que será o próximo mito para a sociedade contemporânea?*”, Campbell nega a possibilidade de uma previsão: “*(...) não se pode prever o que será um mito assim como não podemos prever o que sonharemos esta noite. Mitos e sonhos vêm do mesmo lugar, de certas percepções que precisam ser expressas de forma simbólica*”.

Para o autor, o único mito que vale a pena ser previsto neste contexto contemporâneo é o que fale sobre “*o ambiente, sobre o planeta, não sobre esta cidade, sobre este povo, mas sobre o mundo e os que vivem nele. E seu tema será o mesmo de todos os mitos: a maturação do indivíduo, o caminho gradual e pedagógico a seguir desde a dependência, para a vida adulta até a “saída”, e de como fazê-lo para se relacionar com esta sociedade, e de como relacionar esta sociedade com o mundo da natureza e do cosmos*”.

Mais adiante, Campbell indica que a “confusão social” – noticiada diariamente nos veículos de comunicação - acontece quando os mitos perdem força, pois junto com eles, são perdidos os modelos que devem ser adequados às possibilidades de uma determinada época. Em outras palavras, enquanto linguagem complexa, o mito constitui-se como o agente propulsor de paradigmas sociais. Na visão do autor, nota-se a preocupação com o “contexto cultural” no que tange o trabalho de análise mítica, desta forma, ele afirma:

(...) pregar a volta de certos mitos antigos não resolve o problema, pois o contexto já está transformado. A ordem moral tem que se adequar às necessidades morais da época, da vida real aqui e agora. Ficar preso às metáforas e não enxergar sua referência é a causa da estagnação de um mito o qual não acompanha as mudanças de valores durante as épocas, e acaba se chocando com outros – judaísmo, islamismo, cristianismo. O que se deve fazer para não estagnar é substituir as metáforas, adap-

tando-as conforme o contexto, estas religiões conservam as mesmas metáforas para as mais diferentes épocas. (CAMPBELL, 1988)

3 CINEMA: O CONTADOR DE MITOS

Como respeitar o instinto de fábula? Como comemorar a alegria de contar história? E como usufruir dos prazeres do ilusionismo e manter, ao mesmo tempo, uma distância racional em relação à própria história? (...) Afinal, as pessoas são animais contadores de histórias. Em nossos sonhos, as contamos a nós mesmos. Em nossas conversas, as contamos uns aos outros. E, por sua estrutura sintagmática, nossas frases são mini-narrativas. Sem mitos, já dizia Propp, a tribo morre. (STAM, 1981: 30)

Segundo Stam (2003:99), na França pós-Segunda Guerra, os estudos em cinema começaram sua trajetória com vistas aos desenvolvimentos da fenomenologia. Sob influência do filósofo alemão Edmund Husserl, “*os filósofos retornaram às coisas em si mesmas e à sua relação com a consciência personificada, intencional*”. Stam cita o fenomenólogo de maior destaque na época, Merleau-Ponty, que identificou a união entre cinema e filosofia, antecipando os escritos de Deleuze ao afirmar que “*o cinema é particularmente adequado para expressar a união entre mente e corpo, entre mente e mundo, e a expressão de cada um deles no outro... o filósofo e o cineasta compartilham uma certa maneira de ser, uma certa visão de mundo própria de uma geração*”.

No escopo de legitimar os estudos em cinema, a obra considerada de maior influência nos estudos da linguagem cinematográfica foi *A Significação do Cinema*, de Christian Metz (1972), onde procurou definir o papel conceitual desempenhado pela língua dentro do esquema saussuriano.

Portanto, Metz delimita o objeto da semiótica como o estudo dos discursos, dos textos, e não do cinema no sentido institucional mais amplo – entidade por demais multifacetada para constituir o objeto próprio da ciência filmolingüística, da mesma maneira como a fala (*parole*) fora para Saussure um objeto excessivamente multi-forme para constituir o objeto próprio da ciência lingüística. O trabalho inicial de

Metz orientou-se pela questão de se o cinema era uma língua (*langue*) ou uma linguagem (*langage*). (...) Nesse contexto, explora a comparação, habitual desde os primórdios da teoria do cinema, entre plano e palavra ou entre seqüência e oração. (STAM, 2003: 130)

Para Metz, os planos são numericamente infinitos, ao passo que as palavras constituem o léxico, a princípio, finito; porém, de forma semelhante às frases, que podem ser construídas infinitamente utilizando-se um número limitado de palavras. Em seguida, os planos são criações do cineasta, as palavras são preexistentes no léxico – da mesma forma que as frases. Assim, o plano oferece maior quantidade de informação e de “*riqueza semiótica*”:

O plano é uma unidade tangível, ao contrário da palavra, que é uma unidade lexical puramente virtual para ser usada conforme o desejo de quem fala. A palavra “cachorro” pode designar qualquer tipo de cachorro, ao passo que um plano cinematográfico de um cachorro nos diz, ao menos, que estamos vendo um determinado tipo de cachorro com um determinado tamanho e aparência, filmado de um ângulo específico com um tipo específico de lente. Mesmo que os cineastas possam “virtualizar” a imagem de um cachorro por meio de uma contraluz, um foco difuso ou uma descontextualização, o que Metz argumenta, de modo geral, é que o plano cinematográfico se assemelha mais a um enunciado ou frase (“eis aqui a imagem de uma silhueta em contraluz do que parece ser um enorme cachorro”) que a uma palavra. (STAM, 2003: 131)

Às discrepâncias gerais identificadas entre “plano cinematográfico” e “palavra”, Metz acrescenta que o cinema não constitui uma linguagem amplamente disponível como um código. Por exemplo, “*todos os falantes de inglês a partir de uma certa idade aprenderam a dominar o código inglês – são capazes, portanto, de produzir orações – mas a capacidade para produzir enunciados filmicos depende de talento, formação e acesso. Em outras palavras, para falar uma língua, basta usá-la, ao passo que “falar” a linguagem cinematográfica é sempre, em certa medida, inventá-la.*” (STAM, 2003: 131)

Metz conclui que o cinema não é uma língua, mas uma linguagem, embora não seja constituído por um sistema lexical ou sintático *a priori*, ou seja, falta-lhe o signo arbitrário, as unidades mínimas e a dupla articulação. O autor denomina por “linguagem” qualquer unidade definida em termos de seu “material de expressão”, em outras palavras, o material

pelo qual se manifesta a significação. Tais elementos ou unidades mínimas de expressão são exemplificados por Stam, como segue:

A linguagem literária, por exemplo, é o conjunto das mensagens cujo material de expressão é a escrita; a linguagem cinematográfica é o conjunto das mensagens cujo material de expressão compõe-se de cinco pistas ou canais: a imagem fotográfica em movimento, os sons fonéticos gravados, os ruídos gravados, o som musical gravado e a escrita (créditos, intertítulos, materiais escritos no interior do plano). O cinema é uma linguagem, em resumo, não apenas em um sentido metafórico mais amplo, mas também como um conjunto de mensagens formuladas com base em um determinado material de expressão, e ainda como uma linguagem artística, um discurso ou prática significativa caracterizado por codificações e procedimentos ordenatórios específicos. (STAM, 2003: 132)

Segundo o autor, ao herdar a dicotomia língua/linguagem de Saussure bem como a questão formalista acerca da especificidade cinematográfica, Metz acabou por herdar as lacunas da lingüística saussuriana “*que coloca em parênteses o referente e, por isso, segrega o texto da história*”. Ao tratar dos problemas desta forma, deixa-se de lado a vinculação entre o específico e o não-específico, entre o social e o cinematográfico, entre o texto e o contexto. Sua perspicácia e influência nos estudos em teoria do cinema, estão no empenho em distinguir o cinema de outros meios conforme seu material de expressão.

Assim, diferencia o cinema e o teatro, por exemplo, pela presença do ator no teatro em oposição à ausência diferida do ator no cinema, um “desencontro” que, paradoxalmente, torna *mais* provável a “crença” dos espectadores cinematográficos na imagem. Em textos posteriores, Metz enfatizou que é justamente a natureza “imaginária” do significante filmico que faz dele um catalisador tão poderoso de projeções e emoções. (STAM, 2003: 142)

A aproximação entre a psicanálise e a lingüística, em meados do século XX, definiu a matriz conceitual para uma nova fase da semiótica cinematográfica, dando luz às questões concernentes ao próprio dispositivo cinematográfico e atraindo discussões quanto ao papel de seu espectador.¹⁷ Os estudos em cinema voltam-se tanto para Freud quanto Lacan, a partir de seus postulados acerca do inconsciente humano inserido na chamada situação cine-

¹⁷ Para Jean-Louis Baudry, o cinema constitui a realização material de um objetivo inconsciente inerente à psique humana, a saber, o desejo de regressão a um estágio anterior ao desenvolvimento, um estado relativo de narcisismo onde o desejo poderia ser satisfeito através de uma realidade simulada em que a separação entre corpo e mundo exterior, entre ego e não-ego, não estariam claramente separadas. (STAM, 2003: 186)

matográfica: aspectos como “identificação” e “projeção” do espectador *na e pela* narrativa fílmica são aliados ao novo conceito da “impressão de realidade” fornecida pelo dispositivo.

Deste viés psicanalítico, emerge a visão de *Hollywood* enquanto fábrica de sonhos e, por decorrência, uma crítica ainda mais acirrada a um meio de comunicação de massa institucionalizado e promotor da fantasia escapista e alienante, através da utilização de conceitos como “voyeurismo” e “escopofilia”.

Mas, embora a teoria estivesse correta em denunciar as alienações provocadas pelo cinema dominante, também é importante reconhecer o desejo que traz os espectadores à sala de cinema. A eterna comparação entre cinema e sonho aponta não apenas para o potencial alienatório do cinema, como também para o seu impulso utópico fundamental. Os sonhos não são meramente regressivos; são vitais para o bem-estar humano. Tal como enfatizaram os surrealistas, são um santuário para o desejo, um indício da possível transcendência das dicotomias, a fonte de tipos de conhecimento negados pela racionalidade cerebral. (STAM, 2003: 190)

Em meados dos anos 60, o modelo saussuriano e a semiótica estruturalista foram alvos de ataques, especialmente pela noção desconstrutivista de Jacques Derrida. Dá-se início ao “pós-estruturalismo”: a crítica ao modelo estruturalista baseada na obra de Nietzsche e na fenomenologia de Heidegger, percebendo que a busca pela sistematização deveria ser confrontada com tudo o que o antigo modelo havia reprimido. Tal confronto é identificado nos princípios do pós-estruturalismo, a saber, a negação do sentido unívoco, a infinita espiral da interpretação, a negação da presença originária no discurso, a identidade instável do signo, o posicionamento do sujeito pelo discurso, a natureza insustentável das oposições entre interior e exterior, e a onipresença da intertextualidade.

A desconstrução marcou presença na teoria do cinema e na análise fílmica principalmente como um método de leitura. A ênfase na leitura cética, assinalando as repressões, contradições e aporias dos textos fílmicos (ou textos sobre cinema), a pressuposição de que texto algum toma uma posição que ele próprio, a um só tempo, não concorra para sabotar, e a idéia de que todos os textos são contraditórios por definição desde então permeiam os estudos de cinema. O pós-estruturalismo promoveu a desestabilização do sentido textual, abalando a fé cientificista anterior da semiologia de que a análise seria capaz de capturar, em definitivo, a totalidade do sentido de um filme ao evidenciar os seus códigos. (STAM, 2003: 203)

Esta afirmação traz a reflexão de Stam sobre o que chama de “*o mal-estar da interpretação*”, e constitui o título de sua obra de 2003. Para ele, a análise filmica é uma prática em aberto, “*historicamente conformada, orientada por objetivos os mais distintos. As análises tendem a encontrar o que se lançaram a buscar*”¹⁸. O autor afirma que tal prática é mais método que ideologia, um gênero de escrita sobre o cinema suscetível a diversas influências (Barthes, Deleuze e outros), a diversas matrizes teóricas (psicanálise, marxismo, feminismo...), a diversos “esquemas” (reflexividade, excesso, carnaval...) e a princípios de pertinência, sejam eles cinematográficos (movimentos de câmera, montagem), ou extracinetográficos (representação da mulher, do negro, de *gays* e de lésbicas – ou seja, de minorias no sentido antropológico).

Um filme como *Janela Indiscreta*, por exemplo, pode ser atacado dos mais variados ângulos: a questão autoral (sua relação com o conjunto da obra de Hitchcock); as marcas da enunciação (a auto-inscrição “dêitica” de Hitchcock pelo estilo e pelas *cameo appearances*); a música (a trilha de Franz Waxman); a *mise-em-scène* (a contrição espacial do cenário do conjunto de apartamentos); a reflexividade (as referências alegóricas à espetatorialidade); o olhar (o jogo de olhares e os *raccords* de olhar entre Jeffries, Lisa, Stella e Thorwald); a psicanálise (uma leitura sintomática do voyeurismo do protagonista); o gênero (a política sexual do olhar); a classe (as tensões entre o fotógrafo que trabalha pesado e a modelo de classe alta); as ressonâncias históricas (as alusões ao macarthismo), para citar apenas alguns dos “esquemas” (Bordwell); “códigos” (Metz) e “discursos sócio-ideológicos” (Bakhtin) relevantes no filme. (STAM, 2003: 218)

Enquanto linguagem e sendo parte integrante da língua, é “a maneira como o mito fala”, a narrativa sobre os objetos, que constitui o ponto de partida para extrair sua estrutura, visto que, segundo os autores utilizados, ela pode ser verificada em seu próprio discurso, sua metalinguagem. Tendo em vista o propósito deste trabalho, identificar a produção cinematográfica como linguagem propagadora de paradigmas, e estes enquanto mitos geradores de crenças - vistas aqui como hábitos de ação - abre-se espaço para os conceitos de Gilles Deleu-

¹⁸ Segundo Eco, “*toda obra de arte é aberta*” porque não comporta apenas uma interpretação. Tal conceito consiste num “*modelo teórico*” servindo à tentativa de explicar a arte contemporânea. Afirma também que qualquer referencial teórico usado para analisar tais produções não revela suas características estéticas, mas apenas um modo de ser, segundo seus próprios pressupostos.

ze (2005) sobre as *imagens-movimento* e para além delas, as chamadas *imagens-tempo*. Objetivando introduzir a questão acerca da indiscernibilidade entre as atividades mentais e as atividades efetivas do espectador cinematográfico (real *versus* imaginário), Deleuze traz um panorama de conceitos acerca da percepção de tais imagens, partindo da diferenciação entre dois estilos cinematográficos, a saber, o realismo tradicional e o neo-realismo:

As situações óticas e sonoras do neo-realismo se opõem às situações sensório-motoras fortes do realismo tradicional. A situação sensório-motora tem por espaço um meio bem qualificado, e supõe uma ação que a desvele, ou suscita uma reação que se adapte a ela ou a modifique. Mas uma situação puramente ótica ou sonora se estabelece no que chamávamos de “espaço qualquer”, seja desconectado, seja esvaaziado. No neo-realismo, as ligações sensório-motoras só vão valer pelas perturbações que as afetam, soltam, desequilibram ou distraem: crise da imagem-ação. Não sendo mais induzida por uma ação, como também não se prolonga em ação, a situação ótica e motora não é, portanto um índice, nem um *synsigno*. Falaremos de uma nova raça de signos, os *opsignos* e os *sonsignos*. E sem dúvida estes novos signos remetem a imagens bem diversas. Ora é a banalidade cotidiana, ora são circunstâncias excepcionais ou limites. Mas, acima de tudo, ora são imagens subjetivas, lembranças de infância, sonhos ou fantasmas auditivos e visuais, onde a personagem não age sem se ver agir, espectadora complacente do papel que ela própria representa. (2005: 14-15)

Deleuze afirma que a distinção entre o subjetivo e o objetivo é irrelevante devido à substituição da ação motora por uma situação ótica e por uma descrição visual. Esta substituição gera o “*princípio de indeterminabilidade, ou indiscernibilidade*”, ou seja, não mais se distingue o que é imaginário ou real, físico ou mental, o que não quer dizer que estes sejam confundidos, mas pelo fato dessa distinção perder sua importância. Para Deleuze (2005: 16), “*é como se o real e o imaginário corresse um atrás do outro, se refletissem um no outro, em torno de um ponto de indiscernibilidade*”. Tal afirmação desvenda o propósito do mito, bem como a utilização corrente do termo *continuidade* entre um mesmo mundo até então dividido pelo *corte epistemológico*.

Todo artista tem a opção de obscurecer ou revelar os códigos que permitem criar ilusões. Usado “de maneira transparente”, o código da perspectiva produz a ilusão de sua própria ausência. Parece natural e inocente, ofuscado pelo que Barthes chama de “efeito do real”. Embora o código seja “natural”, pois caracteriza as operações da retina humana, não há nada de necessário ou natural na sua incorporação à pintura ou ao cinema, nem na sua utilização “transparente” por qualquer um dos dois. Da mesma forma, as histórias são um elemento constitutivo fundamental da vida humana. Portanto, são, de alguma maneira, “naturais”. O que não é natural é que alguns tipos

de histórias sejam contadas, ou que sejam contadas sem nos chamar a atenção para os meios pelos quais são contadas. Para Christian Metz, o que diferencia a maior parte dos filmes de ficção não é a ausência do trabalho do significante, e sim sua presença no modo de denegação. No filme de ficção, os significantes não trabalham para si próprios. Ao contrário, estão sempre ocupados em apagar suas próprias pistas para fazer, em seguida, uma abertura para a transparência da história por eles produzida. O filme, entretanto, pretende apenas ilustrá-los. (STAM, 1981: 48)

Segundo Barthes, o mito não se propõe a esconder nem ostentar nada, não afirma e, muito menos, mente. O mito é uma inflexão, ou seja, frente às alternativas de ou aniquilar ou revelar um conceito, ele encontra sua saída naturalizando-o. E este é o princípio do mito: transformar a história em natureza. Para o leitor do mito, *“tudo se passa como se a imagem provocasse naturalmente o conceito, como se o significante criasse o significado (...) o mito é uma fala excessivamente justificada.”* (2001: 150-151). Esta fala justificada é vivida inocentemente pelo leitor do mito, não porque as intenções do próprio mito estejam escondidas, pois assim não seriam eficazes e não serviriam como falas de controle social, por exemplo; são vividas inocentemente porque são naturalizadas ou, como afirma Deleuze, porque a questão não possui importância.

Na realidade, aquilo que permite ao leitor consumir o mito inocentemente é o fato de ele não ver no mito um sistema semiológico, mas sim um sistema indutivo: onde existe apenas uma equivalência, ele vê uma espécie de processo causal: o significante e o significado mantêm, para ele, relações naturais. Pode exprimir-se esta confusão de um outro modo: todo o sistema semiológico é um sistema de valores; ora, o consumidor do mito considera a significação como um sistema de fatos: o mito é lido como um sistema factual, quando é apenas um sistema semiológico. (BARTHES, 2001:152)

Segundo Lévi-Strauss (1993:150):

Através dos contos e dos mitos, o vocabulário se apreende como “natureza naturalizada”: é um dado, ele tem suas leis que impõem uma certa divisão ao real e à própria visão mítica. Para esta, a liberdade não é nada mais do que procurar saber que composições coerentes são possíveis, entre as peças de um mosaico cujo número, sentido e contornos foram prefixados.

Se a apreensão do mito se dá como *natureza naturalizante*, ou na visão de Barthes, como *naturalização da história*, aponta-se a questão levantada por Lévi-Strauss: até que ponto e em que medida o espelho do mito reflete a imagem da cultura? Sabe-se que alguma

coisa da cultura passa aos mitos, mas isso não significa que cada vez que um mito mencione um aspecto da vida social, este deva corresponder estritamente à realidade vivida:

Uma correspondência deve existir, e existe de fato, entre a mensagem inconsciente de um mito - o problema que ele procura resolver - e o conteúdo consciente, em outras palavras, a intriga que ele elabora para chegar a este resultado. Mas esta correspondência não é necessariamente da natureza de uma reprodução literal, ela pode também tomar o aspecto de uma transformação lógica. Se um mito coloca seu problema de forma direta, isto é, nos termos em que a sociedade de onde ele provém o percebe e procura resolvê-lo, a intriga, conteúdo patente do mito, pode tomar emprestado seus motivos diretamente à própria vida social. Mas se o mito formula o problema ao inverso e procura resolvê-lo pelo absurdo, pode-se esperar em consequência, que o conteúdo patente seja modificado, e ofereça a imagem invertida da realidade social empiricamente dada, tal como ela se apresenta à consciência dos membros da sociedade. (LÉVI-STRAUSS, 1993: 211-212)

Desta forma, retomam-se as considerações de Deleuze sobre a indeterminação entre imaginário e real dada através da ordem misturada com que as séries do mundo se fazem apreender:

A filosofia de Leibniz mostrou que o mundo é feito de séries que se compõem e convergem de maneira muito regular, obedecendo a leis ordinárias. As séries e seqüências, porém só nos aparecem em pequenas partes, e numa ordem remexida e misturada, de modo que acreditamos em rupturas, disparidades e discordâncias como coisas extraordinárias. (2005: 25)¹⁹

Como tornar as rupturas e as disparidades em séries regulares a fim de entender o mundo? Segundo Peirce, é “*a insistência da reação, exigindo uma consciência no tempo que a reconheça regular e, por assim fazê-lo, reconhece comparativamente as reações individuais numa relação de semelhança, (esse) parece ser o fundamento de todo o pensamento mediativo, na sua positividade lógica*”. O autor se distancia de Kant afirmando não ser o intelecto o elemento organizador dos “particulares”, pois a mente é signo, ou seja, os conceitos gerais compõem a mente na forma de *legi-signos*, através de suas réplicas – *sin-signos*. Conceituar o intelecto como *organizador das partes*, seria o mesmo que destituir esses particulares de sua alteridade enquanto fenômenos. (IBRI, 1992: 31)

¹⁹ Ver: FOUCAULT, Michel. As Palavras e as Coisas. Ed. Martins Fontes, 2002.

Simplesmente, seria preciso dizer que, em virtude dos encadeamentos naturalmente fracos dos termos da série, estas são constantemente remexidas e não aparecem na ordem. Um termo ordinário sai de sua seqüência, surge no meio de outra seqüência de ordinários em relação aos quais ele assume a aparência de um momento forte, de um ponto relevante e complexo. São os homens que fazem a confusão na regularidade das séries, na continuidade do universo. Há um tempo para a vida, um tempo para a morte, um tempo para a mãe, um tempo para a filha, mas os homens os misturam, fazem com que surjam em desordem, os erigem em conflitos. (DELEUZE, 2005: 25)

Ivo Assad Ibri (1992:24) utiliza-se da metáfora platônica: “*que estranha música das esferas sempre estamos ouvindo e, por esta razão, deixamo-la de ouvir?*”, para explicar que, na concepção peirciana, é a conduta humana diante do mundo que satura a experiência a ponto do sujeito não render-se conta desta mistura indiscernível entre realidade e ficção, entre mito e natureza, entre universais e particulares. É essa conduta diante do mundo que reflete uma tendência generalizadora da mente humana:

Se as leis da natureza são resultados da evolução, esta evolução deve proceder de acordo com algum princípio; e este princípio será, em si mesmo, da natureza de uma lei. Porém, ele deve ser uma lei que pode evoluir ou se desenvolver por si mesma... Evidentemente ela deve ser uma tendência à generalização – uma tendência generalizadora... Contudo, a tendência generalizadora é a grande lei da mente, a lei de associação, a lei de aquisição de hábitos... Assim, sou levado à hipótese de que as leis do universo têm sido formadas sob uma tendência universal de todas as coisas à generalização e à aquisição de hábitos. (PEIRCE *apud* IBRI, 1992: 50)

A partir destas idéias e, se para Lévi-Strauss o mito não precisa, necessariamente, refletir a realidade social, se para Barthes o mito não constitui uma linguagem secreta, não esconde nada, apenas naturaliza a história, se para Deleuze a experiência cinematográfica leva à indiscernibilidade entre realidade-ficção através de sua constituição em imagem-tempo, segue que o pensamento mítico veicula crenças que são hábitos de ação, ou seja, constitui o próprio pensamento generalizador que, enquanto linguagem, se apresenta como a *extencionalidade* entre a realidade e a ficção, entre a cultura e a natureza, por vezes organizando-os e, por outras, desorganizando-os.

Voltando à construção mítica pela obra cinematográfica, transcreve-se a visão de C. Geertz (1989: 25-26) quanto à semelhança, no aspecto ficcional, tanto da narrativa oral

(matéria-prima do estudo antropológico), quanto da narrativa literária e cinematográfica de qualquer espaço social:

Resumindo, os textos antropológicos são eles mesmos interpretações e, na verdade, de segunda e terceira mão. (Por definição, somente um “nativo” faz a interpretação em primeira mão: é a sua cultura). Trata-se, portanto, de ficções; ficções no sentido de que são “algo construído”, “algo modelado” – o sentido original de *fictio* – não que sejam falsas, não-factuais ou apenas experimentos de pensamento. Construir descrições orientadas pelo ator dos envolvimento de um chefe berbere, um mercador judeu e um soldado francês uns com os outros no Marrocos de 1912 é claramente um ato de imaginação, não muito diferente da construção de descrições semelhantes de, digamos, os envolvimento uns com os outros de um médico francês de província, com a mulher frívola e adúltera e seu amante incapaz, na França do século XIX. Neste último caso, os atores são representados como hipotéticos e os acontecimentos como se não tivessem ocorrido, enquanto no primeiro caso eles são representados como verdadeiros, ou pelo menos como aparentemente verdadeiros. Essa não é uma diferença de pequena importância: é precisamente a que Madame Bovary teve dificuldade em apreender. Mas a importância não reside no fato da história dela ter sido inventada enquanto a de Cohen foi apenas anotada. As condições de sua criação e o seu enfoque que (para não falar da maneira e da qualidade) diferem, todavia uma é tanto uma *fictio* – “uma fabricação” – quanto a outra. (GERTZ, 1989: 26)

Segundo Campbell (1988), a função básica do mito é abrir o mundo para a dimensão do mistério e identificar tal função a partir de três aspectos predominantes do mito: 1) o cosmológico: ver o mistério tal como se manifesta através de todas as coisas; 2) o sociológico: validar e manter a estrutura de uma determinada sociedade; e 3) o pedagógico: demonstrar ao ser humano a possibilidade de adquirir novas crenças, novos hábitos, em termos *do que fazer*, mostrando modelos a seguir. O autor afirma que o segundo aspecto passou a predominar as narrativas míticas do mundo contemporâneo: as leis éticas, as leis da vida em sociedade, as leis sobre que roupa usar e como se comportar com o próximo, conforme os valores de uma determinada sociedade.

Todavia, Campbell objeta tal predominância afirmando que a função pedagógica do mito é a que se deveria estar seguindo: “*como viver a vida humana sob quaisquer circunstâncias?*” e o mito pode ensinar isto através da utilização da figura do “herói mítico”. A partir disso, arrisca prever a edificação de uma nova mitologia para o mundo contemporâneo, onde a *máquina* seria a nova metáfora do Estado, trazendo à reflexão humana o seguinte pro-

blema: “*será que a máquina vai esmagar a humanidade ou seremos capazes de usar a máquina para servir a humanidade?*”. Argumenta que a máquina – ferramenta tecnológica - existe desde que o homem lascou a pedra para desenvolver a lança, mas chegou ao estágio em que ela começa a ditar o que o homem deve fazer e como fazer através da personificação da máquina: o computador, por exemplo, responde perguntas, diz o que deve ser feito, “ajuda” a resolver problemas, e este pode ser o início de uma nova mitologia.

Segundo Felluga (2003), nossa percepção da realidade depende da linguagem e da ideologia²⁰. Deste ponto de vista, afirma não existir “*um modo de se libertar da ideologia, ou ao menos um modo que se possa expressar por meio da linguagem*”, pois é a linguagem que estrutura as percepções e qualquer representação da realidade é sempre ideológica, intencional.

Dessa perspectiva, a humanidade não pode fazer outra coisa que não ver a realidade através do prisma ideológico. A idéia de verdade ou de realidade objetiva, portanto, não tem sentido. No entender de alguns pós-modernistas, isso sempre ocorreu; no entender de outros teóricos pós-modernistas, o período aproximadamente posterior à Segunda Guerra Mundial representa uma ruptura radical, no qual vários fatores contribuíram ainda mais para ampliar a nossa distância da ‘realidade’ (FELLUGA *appud* YEFFETH, 2003: 84)

Estes fatores seriam: a cultura dos meios de comunicação; o valor de troca; a industrialização; a urbanização; a globalização e as grandes redes mundiais de comunicação (internet). Fatores que favorecem o rompimento com a realidade e que, por isso, são elementos explorados no gênero da ficção científica, como se pretende identificar nas três obras: *Metropolis* (1927), *Blade Runner – O Caçador de Andróides* (1982), e *Matrix* (1999).

²⁰ Ideologia, neste caso, refere-se ao sistema de idéias e modelos de uma determinada sociedade, ou cultura; não no sentido restrito marxista de “ideologia da classe dominante”.

3.1 METODOLOGIA

O que se procura, portanto, é um método que determine o significado real de qualquer conceito, doutrina, proposição, palavra ou outro signo. O Objeto de um signo é uma coisa; seu significado, outra. Seu objeto é a coisa ou ocasião, ainda que indefinida, à qual ele deve aplicar-se. Seu significado é a idéia que ele atribui àquele objeto, quer através de mera suposição, ou como uma ordem, ou como uma asserção. (PEIRCE, 1977: 193)

Para Peirce, o Pragmatismo não se propõe a dizer em que consistem todos os significados de todos os signos, propõe a busca por um método que consiga determinar os significados dos conceitos intelectuais, a partir dos quais se possa estabelecer raciocínios. Portanto, acredita que, para determinar o significado de uma concepção intelectual, devam ser consideradas as possíveis conseqüências práticas resultantes desta concepção, sendo que a soma destas conseqüências constituiria todo o seu significado.

Ora, toda idéia simples, compõe-se de uma dentre três classes; e uma idéia composta é predominantemente, na maioria dos casos, uma dessas classes. A saber, em primeiro lugar, ela pode ser uma qualidade de sentimento, que é positivamente tal como é, e é indescritível; que se aplica a um objeto independentemente de qualquer outro; e que é *sui generis* e incapaz, em seu próprio ser, de sofrer uma comparação com qualquer outro sentimento, porque nas comparações o que se compara são representações dos sentimentos e não os próprios sentimentos. Ou, em segundo lugar, a idéia pode ser a de um evento singular ou fato, que é atribuído ao mesmo tempo a dois objetos, tal como uma experiência, por exemplo, é atribuída àquele que experimenta e ao objeto experimentado. Ou, em terceiro lugar, é a idéia de um signo ou comunicação veiculada por uma pessoa para outra pessoa (ou para si mesma num momento posterior) com relação a um certo objeto bem conhecido por ambas... (PEIRCE, 1977: 194)

Desta forma, o Pragmatismo fornece as bases para aliar seu modelo à experiência cotidiana, a partir da extencionalidade entre sujeito-objeto. Tendo como ponto de partida as categorias universais do conhecimento descritas anteriormente, as três obras aqui referidas,

são analisadas seguindo a Teoria Geral dos Signos de Peirce. Para tanto, é necessário ter como fio condutor uma das suas principais características, a saber, o seu holismo.

As obras são tomadas como exercícios interpretativos, partindo de seu contexto histórico, suas representações em três ambientes distintos, ou seja, levando-se em conta as situações históricas em que foram produzidas. Procura-se identificar os modelos de pensamento vigentes em três décadas do século XX e, principalmente, as semelhanças entre eles através de suas projeções futurísticas para a humanidade. Do seu “significado geral”, iniciam-se as análises específicas, ou seja, a detecção de seqüências exemplares que transmitam os paradigmas sociais representados por elas.

Assim, os conceitos da Semiótica de Peirce tornarão possíveis as classificações dos signos nas seqüências escolhidas. Classificadas as representações futurísticas, busca-se as possíveis relações entre as obras, utilizando-se do conceito norteador deste trabalho: “hábitos de ação”. Considerando as três categorias peircianas, faz-se necessária a breve conceituação de suas noções triádicas para a classificação das dez classes de signos, propostas pelo autor e utilizadas neste exercício analítico.

O que Peirce denomina como sendo a “Primeira Tricotomia”, ou primeira divisão triádica, consiste nas relações entre o Signo e seu Representamen (veículo do signo), as quais se definem como segue. Tomando o signo “em si mesmo”, este pode ser classificado como um “*Quali-signo*”, onde o signo é uma qualidade, mas que ainda não atua como signo até que se corporifique em algum dispositivo material. Baseado na categoria da Primeiridade, o *quali-signo* é uma possibilidade, um *quase-signo*, uma sensação. Quando materializado, o *quali-signo* é denominado de “*Sin-signo*”, e pertence a categoria de Secundidade. É a existência concreta, “... *uma coisa ou evento existente e real que é um signo. E só pode ser através de suas qualidades, de tal modo que envolve um qualissigno ou, melhor, vários qualissignos.*”

Mas estes qualissignos são de um tipo particular e só constituem um signo quando realmente se corporificam” (PEIRCE, 1977: 52).

Pertencendo à categoria da Terceiridade, o “*Legi-signo*” consiste numa lei, numa convenção estabelecida pelos homens, que é um signo. Todo *legi-signo* significa através de um caso de sua aplicação – denominada *Réplica*, que é um *sin-signo*.

Assim, a palavra ‘o’ normalmente aparecerá de quinze a vinte e cinco vezes numa página. Em todas essas ocorrências é uma e a mesma palavra, o mesmo legissigno. Cada uma de suas ocorrências singulares é uma Réplica (...) Assim, todo legissigno requer sinsignos. Mas estes não são sinsignos comuns, como são ocorrências peculiares que são encaradas como significantes. Tampouco, a Réplica seria significante se não fosse pela lei que a transforma em significante. (PEIRCE, 1977: 52)

A “Segunda Tricotomia” classifica os signos sob o ponto de vista das relações entre o Signo e o seu Objeto. O “*Ícone*” relaciona-se a um objeto por possuir uma qualidade similar com o mesmo. Pertence a Primeiridade e refere-se ao objeto que denota apenas em virtude de seus caracteres próprios, caracteres que ele igualmente possui, quer tal objeto realmente exista ou não. Winfried Nöth (1995: 79) percebe que “*Peirce fala de um signo que é semelhante ao seu objeto, mas também se refere a um signo que participa do caráter do objeto e, ainda de um signo cujas qualidades são semelhantes às do objeto e excitam sensações análogas na mente para a qual é uma semelhança*”. Segundo Peirce (1977: 64), “*uma simples possibilidade é um Ícone, puramente por força de sua qualidade e seu objeto só pode ser um Primeiro. Mas, um signo pode ser icônico, isto é, pode representar seu objeto principalmente através de sua similaridade, não importa qual seja seu modo de ser*”.

O “*Índice*” refere-se ao objeto em virtude de ser realmente afetado por esse Objeto. Portanto, não pode ser um *Qualissigno*, uma vez que as qualidades são o que são independentemente de qualquer outra coisa. Na medida em que o *Índice* é afetado pelo Objeto, tem ele, necessariamente, alguma qualidade em comum com o Objeto. Em outras palavras, entre signo e objeto, estabelece-se uma relação de contigüidade, de causalidade.

Uma batida na porta é um índice. Tudo o que atrai a atenção é índice. Tudo o que nos surpreende é índice, na medida em que assinala a junção entre duas porções de experiência. Assim, um violento relâmpago indica que algo considerável ocorreu, embora não saibamos exatamente qual foi o evento. Espera-se, no entanto, que ele se ligue com alguma outra experiência. (PEIRCE, 1977: 67)

Este "*ligar-se com alguma outra experiência*" é a possibilidade de que a indicação fornecida pelo *Índice* possa ser classificada em alguma lei geral, portanto *legi-signo*, já armazenada na mente. Quanto ao "*Símbolo*", trata-se do signo que não possui relação necessária com o objeto que denota, tal relação é estabelecida arbitrariamente, construída pelo hábito. É o signo na categoria de Terceiridade e de maior semioticidade, pois depende exclusivamente da ação do *Interpretante*²¹, o qual atribui ao signo e seu objeto uma relação convencional.

Um Símbolo é um Representamen cujo caráter representativo consiste exatamente em ser uma regra que determinará seu Interpretante. Todas as palavras, frases, livros e outros signos convencionais são Símbolos. (...) Qualquer palavra comum, como "dar", "pássaro", "casamento", é exemplo de símbolo. O símbolo é aplicável a tudo o que possa concretizar a idéia ligada à palavra; em si mesmo, não identifica essas coisas. Não nos mostra um pássaro, nem realiza, diante de nossos olhos, uma doação ou um casamento, mas supõe que somos capazes de imaginar essas coisas, e a elas associar a palavra. (PEIRCE, 1977: 71-73)

Resumindo, o *icone* é um signo que possui o caráter que o torna significativo, mesmo que seu objeto não esteja presente no ato comunicativo. O *índice* é um signo que perderia seu caráter significativo se seu objeto não estivesse presente, porém não o perderia se não houvesse Interpretante, o exemplo de Peirce seria o "*... molde com um buraco de bala como signo de um tiro, pois sem o tiro não teria havido buraco; porém, nele existe um buraco, quer tenha alguém ou não a capacidade de atribuí-lo a um tiro*". Já o *símbolo* perderia seu caráter significativo caso não houvesse um Interpretante – pois este é a razão de ser deste signo.

Partindo para a "Terceira Tricotomia", referente à relação entre o Signo e o Interpretante, um signo pode ser classificado como sendo um "*Rema*", um "*Dicente*" ou um "*Ar-*

²¹ O Interpretante refere-se ao "processo relacional que se cria na mente do intérprete, a partir da relação de representação que o signo mantém com seu objeto, produz-se na mente interpretadora um outro signo que traduz o significado do primeiro (é o interpretante do primeiro). Portanto, o significado de um signo é outro signo". (SANTAELLA, 1983: 58-59)

gumento". O *Rema*, ou termo, deriva do grego que significa simplesmente uma "palavra". A palavra enunciada isoladamente, não certifica uma informação enquanto "verdadeira ou falsa", mas apenas representa uma ou outra espécie de objeto possível. O signo *Dicente*, ou uma proposição, é o signo de existência real para seu Interpretante, e que veicula informação sobre o objeto. Nas palavras de Nöth (1995: 88), "na lógica, a proposição é a unidade mínima para exprimir idéias que podem ser ou verdadeiras ou falsas. Consiste de uma combinação de ao menos um sujeito e um predicado, por exemplo, do tipo 'A é B'". A informação pode ser verdadeira ou falsa, porém, este signo não clarifica as razões desta ser ou não verdadeira. Tais razões são fornecidas pelo *Argumento*: quando um signo passa do caráter de proposição (*dicente*) e faz parte de um *discurso racional*, o qual pode ser entendido como verdadeiro ou falso, bem como suas razões para tanto. Segundo Peirce (1977: 53-54):

Um Argumento é um Signo que, para seu Interpretante, é Signo de lei. (...) O Interpretante do Argumento representa-o como um caso de uma classe geral dos argumentos, classe esta que, no conjunto, sempre tenderá para a verdade. É esta lei que, de alguma forma, o argumento sublinha, e este "sublinhar" é o modo próprio de representação dos Argumentos. Portanto, o Argumento deve ser um Símbolo, ou um Signo cujo Objeto é uma Lei ou Tipo Geral. Deve envolver um Símbolo Dicente, ou Proposição, que é denominado sua *Premissa*, pois o Argumento só pode sublinhar a lei sublinhando-a num caso em particular.

Classificadas as três Tricotomias, Peirce (1977: 55-57) divide os signos em dez classes. Desta forma, tem-se o "*Quali-signo*, sempre *icônico e remático*", que consiste de uma qualidade qualquer. É a única classe com signo simples, não entrando em relação alguma por ser uma qualidade, é o que Peirce denomina de *quase-signo*. É *icônico* por ser uma qualidade em si mesmo e que só denota um objeto por meio de similaridade; é *remático* porque uma qualidade é mera possibilidade lógica, e só pode ser interpretada como um signo de essência, ou seja, tal qualidade gera um termo isolado, sem *memória racional*. Enfim, só pode ser simples por estar totalmente em Primeiridade e com isso, não pode possuir as outras duas classes.

O “*Sin-signo Icônico Remático*” é todo objeto de experiência, particular e real, na medida em que suas qualidades determinam a idéia de um objeto. É um signo por semelhança (*icone*) que só pode ser interpretado como um signo de essência (*rema*) – e que, por isso, envolve um *quali-signo*. O “*Sin-signo Indicial Remático*” representa um *índice* – o qual é seu objeto – por uma relação real e necessária, sendo interpretado também na forma de um termo. É todo objeto da experiência direta na medida em que dirige a atenção para um objeto pelo qual sua presença é determinada. Totalmente em Secundidade, o “*Sin-signo Indicial Dicente*” é todo objeto da experiência direta na medida em que dirige a atenção para um objeto pelo qual sua presença é determinada, porém é interpretado como uma proposição, uma frase, capaz de fornecer informações concretas sobre o objeto.

O “*Legi-signo Icônico Remático*” traz à mente, através de uma qualidade, uma relação de semelhança com o objeto, sendo interpretado na forma de um termo. É uma lei geral na medida em que exige que cada um de seus casos corporifique uma qualidade definida, o que o torna adequado para trazer à mente a idéia de um objeto semelhante. Sendo um *Legi-signo*, deve governar *Réplicas* singulares – as quais devem ser *sin-signos icônicos* de um tipo especial. O “*Legi-signo Indicial Remático*” é todo tipo de lei geral que cada um de seus casos seja afetado pelo objeto, de tal modo que simplesmente atraia a atenção para o objeto. Sua *Réplica* é um “*sin-signo indicial remático*” especial. Sendo interpretado através de um termo.

O “*Legi-signo Indicial Dicente*” é também todo tipo de lei geral, onde cada um de seus casos é afetado pelo objeto, sendo interpretado através de uma proposição. Sua *Réplica* é um “*sin-signo indicial dicente*” especial. O “*Legi-signo Simbólico Remático*” é um signo ligado ao seu objeto por meio de associação de idéias gerais de tal maneira que sua *Réplica*, um “*sin-signo indicial remático*” de tipo especial, traz à mente uma imagem a qual, devido ao hábito, tende a produzir um conceito geral. Por exemplo, todas as palavras. O “*Legi-signo*

Simbólico Dicente” ou *proposição ordinária* é um signo ligado ao objeto por meio da associação de idéias gerais e que atua como um “*símbolo remático*”, exceto pelo fato de seu Interpretante o representar de tal forma que a existência ou lei que ele traz à mente deve ser realmente ligada com o objeto indicado. Desta forma, o Interpretante do “*símbolo dicente*” o encara como um “*legi-signo indicial dicente*”. Sua *Réplica* é um “*sin-signo dicente*” de tipo especial. O signo totalmente em Terceiridade é o “*Legi-signo Simbólico (Argumento)*”, cujo Interpretante representa seu objeto como sendo um signo ulterior através de uma lei – segundo a qual a passagem das premissas para as conclusões tende a ser verdadeira. Sua *Réplica* é um “*sin-signo dicente*”. Trata-se do silogismo, unidade mínima na construção do raciocínio.

4 ERA UMA VEZ... NOSSO FUTURO

Queremos cantar o amor do perigo, o hábito da energia e da temeridade. A coragem, a audácia, a rebelião, serão elementos essenciais da nossa poesia. (...) Nós queremos exaltar o movimento agressivo, a insônia febril, o passo de corrida, o salto mortal, a bofetada e o sopapo. Declaramos que a magnificência do mundo se enriqueceu de uma beleza nova: a beleza da velocidade. Estamos no promontório extremo dos séculos!... Porque deveremos olhar para detrás das costas se queremos arrombar as misteriosas portas do impossível? O Tempo e o Espaço morreram ontem. Nós vivemos já no absoluto, pois já criamos a eterna velocidade. Cantaremos as grandes multidões agitadas pelo trabalho, pelo prazer ou pela revolta; cantaremos o vibrante fervor noturno dos arsenais e dos estaleiros incendiados por violentas luas elétricas; as gulosas estações de caminho-de-ferro engolindo serpentes fumegantes; as fábricas suspensas das nuvens pelas fitas do seu fumo; as pontes que saltam como atletas por sobre a diabólica cutelaria dos rios ensolarados; os aventureiros navios a vapor que farejam o horizonte; as locomotivas de vasto peito, galgando os carris como grandes cavalos de ferro curvados por longos tubos e o deslizante vôo dos aviões cujos motores drapejam ao vento como o aplauso de uma multidão entusiástica. (Trecho do “Manifesto Futurista”, por Fillippo Marinetti, 1909)

“Era uma vez, nosso futuro, um tempo e um lugar não tão distantes daqui, mas que nos fizeram acreditar que seria assombroso!...”. Refletir sobre o futuro da própria espécie, estipular projetos em todos os setores da vida e perguntar-se sobre a *imagem* do futuro, são atividades constantes na vida do homem, talvez tão constantes por se tratar *do lugar* onde estão contidos seus desejos e medos mais primitivos e mais inalcançáveis.

A noção de morte pode ser considerada um *medo primitivo* no sentido de que desde as suas origens, o homem experimentou a sensação do que veio mais tarde a definir como *morte*. Tal percepção, sentimentos e sensações indescritíveis na íntegra por nenhum sistema de signos, nenhuma forma de linguagem, move a humanidade a fim de tentar responder simples perguntas: Por quê? Quando? Como é? Como será? Haverá um *depois*? Esta idéia traz consigo o tal *desejo inalcançável*, e este fato se deve ao modelo da própria lógica da lingua-

gem, ou seja, modelo dos antagonismos da língua onde todo termo implica sua negação, onde todo *é* traz sempre um *não é*. Desta forma, quando não se tem nenhuma resposta concreta e comprovada do que viria a ser “a morte” e construindo a vida a partir desta *verdade estabelecida*, o homem acaba por pensar concomitantemente a respeito do seu termo antagônico: a *imortalidade*. O desejo de uma idéia que transcenda sua morte para que a estadia em vida nunca seja esquecida, constrói o conceito de que essa *imortalidade* trata-se de uma retribuição, um consolo frente ao acontecimento concreto e indiscriminado da morte.

Num passado remoto, o homem deve ter ouvido com assombro o som de batidas regulares que vinham do fundo de seu peito, sem conseguir saber o que seria aquilo. Não podia identificar-se com um corpo, essa coisa tão estranha e desconhecida. O corpo era uma gaiola, e dentro dela, dissimulada, estava uma coisa qualquer que olhava, escutava, tinha medo, pensava e espantava-se; essa sombra que subsistia, deduzido o corpo, era a alma. Depois que o homem aprendeu a dar nome a todas as partes de seu corpo (...) a dualidade da alma e do corpo estava dissimulada por termos científicos (...) Mas basta amar loucamente e ouvir os ruídos dos intestinos para que a unidade da alma e do corpo, ilusão lírica da era científica, imediatamente se desfaça. (Trecho de “A Insustentável Leveza do Ser”, Milan Kundera, 1982)

Diante disto, resta ao ser humano contar histórias. Todas as suas produções podem ser consideradas reflexos, projeções, *extensões* do que tais conceitos significam em sua vivência prática. Nos seguintes capítulos, encontram-se as reflexões acerca de três produções cinematográficas e das crenças estabelecidas do que seria a experiência de um “*lugar chamado futuro*”.

4.1 METROPOLIS E A CLONAGEM HUMANA

(...) devem-se colacionar, nesse momento, as indagações às pessoas sobre qual a diferença entre um clone e gêmeos univitelinos. A escravidão de vincular-se o patrimônio genético à escolha pré-determinada de outra pessoa constitui, filosoficamente, a principal diferença. O problema da clonagem não é a semelhança das partes provenientes de uma mesma célula; essa semelhança inclusive poderá deixar de existir com a diferença já mencionada entre genótipo e fenótipo. O ponto crucial jurídico-filosófico prende-se à subjugação do patrimônio genético de uma pessoa a outra. (FARIAS, 2006)²²

Metropolis projeta o futuro para o ano de 2026. Nas cartelas iniciais surge a sugestiva epígrafe: “o mediador entre a cabeça e as mãos deve ser o coração!”. A trilha sonora em ritmo alucinante acompanha as imagens numa representação da engenhosidade tecnológica: as máquinas com suas engrenagens a todo vapor, o transcorrer do tempo nos ponteiros dos segundos indicando a troca de turno dos trabalhadores que entram e saem das profundezas da Terra, caminhando em passos lentos e cabisbaixos, demonstrando seu sentimento de conformismo, como gados frente ao abate inevitável. Percebe-se, já nas cenas iniciais da obra, a metáfora do trabalho exaustivo e escravo na fábrica, o que em termos semióticos poderia ser classificado como um “*legi-signo indicial dicente*”. Tal classificação implica uma lei de tipo geral, onde cada um de seus casos é afetado pelo objeto, o conjunto de tomadas (*takes*) da seqüência inicial traz signos indiciais a partir da relação entre a caminhada dos operários (em ordem e cabisbaixos), juntamente com os signos icônicos do cenário das máquinas (cuspindo vapor). Torna-se uma lei geral, portanto simbólica, quando se encara a seqüência como um todo: a montagem enfatiza aos olhos do espectador somente os aspectos miserável e escravocrata em que vivem os trabalhadores daquela sociedade.

²² FARIAS, Paulo José Leite. “Clonagem Humana e a Escravidão Genética: o dever de ser bem sucedido por determinação de outrem”. Promotor de Justiça em Brasília (DF), diretor da Escola Superior do Ministério Público do Distrito Federal, professor da Universidade Católica de Brasília, mestre em Direito e Estado pela UnB. (<http://jus2.uol.com.br/doutrina/texto.asp?id=4366> – visitado em 16 setembro de 2006)

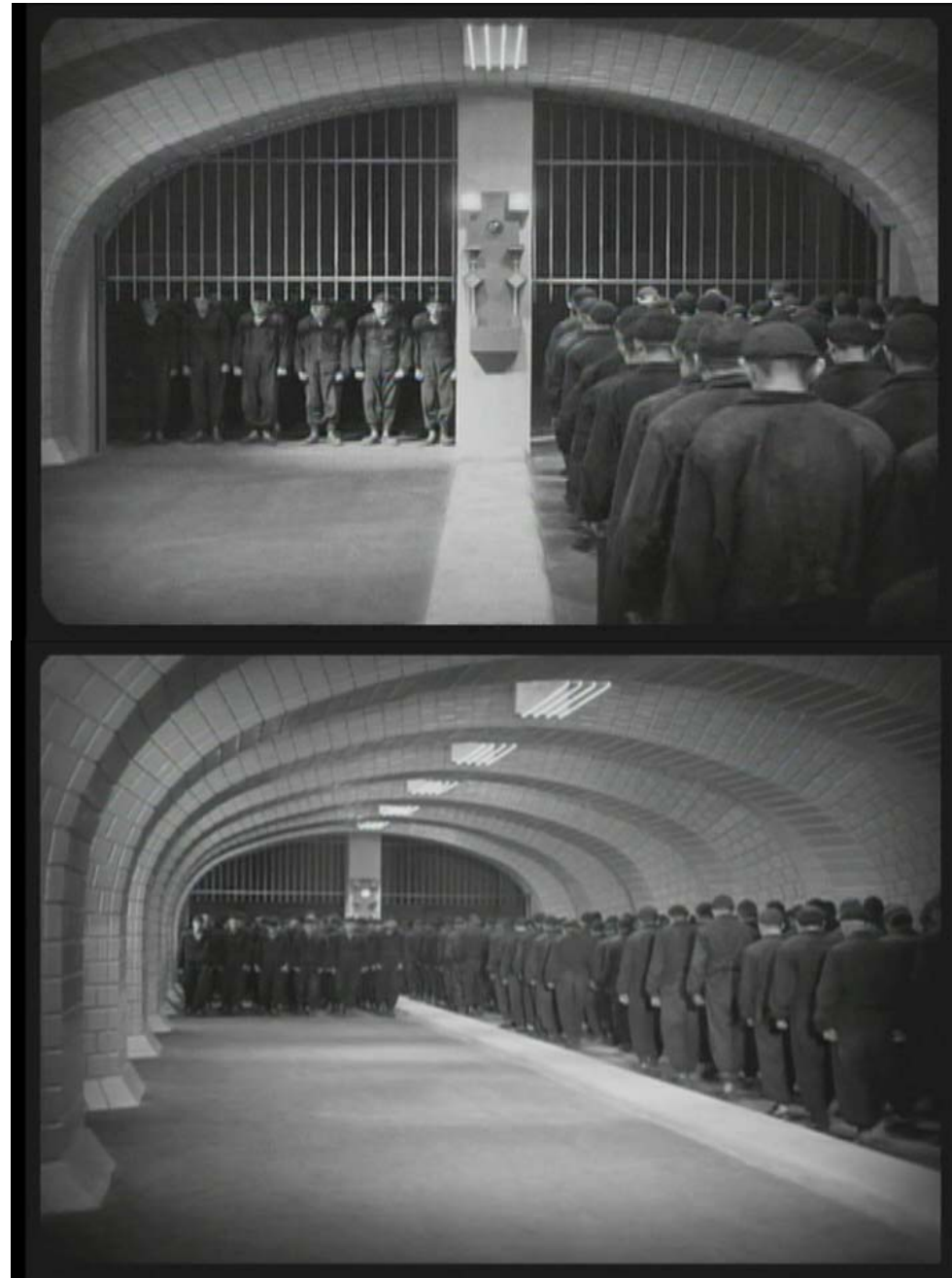


Figura 1 – A Marcha dos Operários.

A superfície da cidade, “*tão acima quanto às profundezas*”, abarca o chamado “*Club of the Sons*” onde os filhos dos detentores do capital econômico convivem com os pra-

zeres do esporte e são entretidos por lindas mulheres nos “*Jardins do Eterno*”. Lugar lúdico, construído por seus pais, onde escapa ao olhar toda miséria da cidade dos trabalhadores, tão “eterno” quanto à crença ilusória de que a ignorância acerca da existência de outros contextos menos favorecidos seria a única visão do mundo que valeria a pena ser contemplada, hábito adquirido de que “se as coisas estão funcionando não precisam, portanto, ser modificadas”. Neste sonho aparentemente eterno, vive o protagonista *Freder*. Os “*Jardins do Eterno*” funcionam como “*sin-signo indicial dicente*”, a partir dos objetos materializados na tela, os quais indicam o bem-estar, a proteção, e ao mesmo tempo, a ilusão em que vive o herói da narrativa.

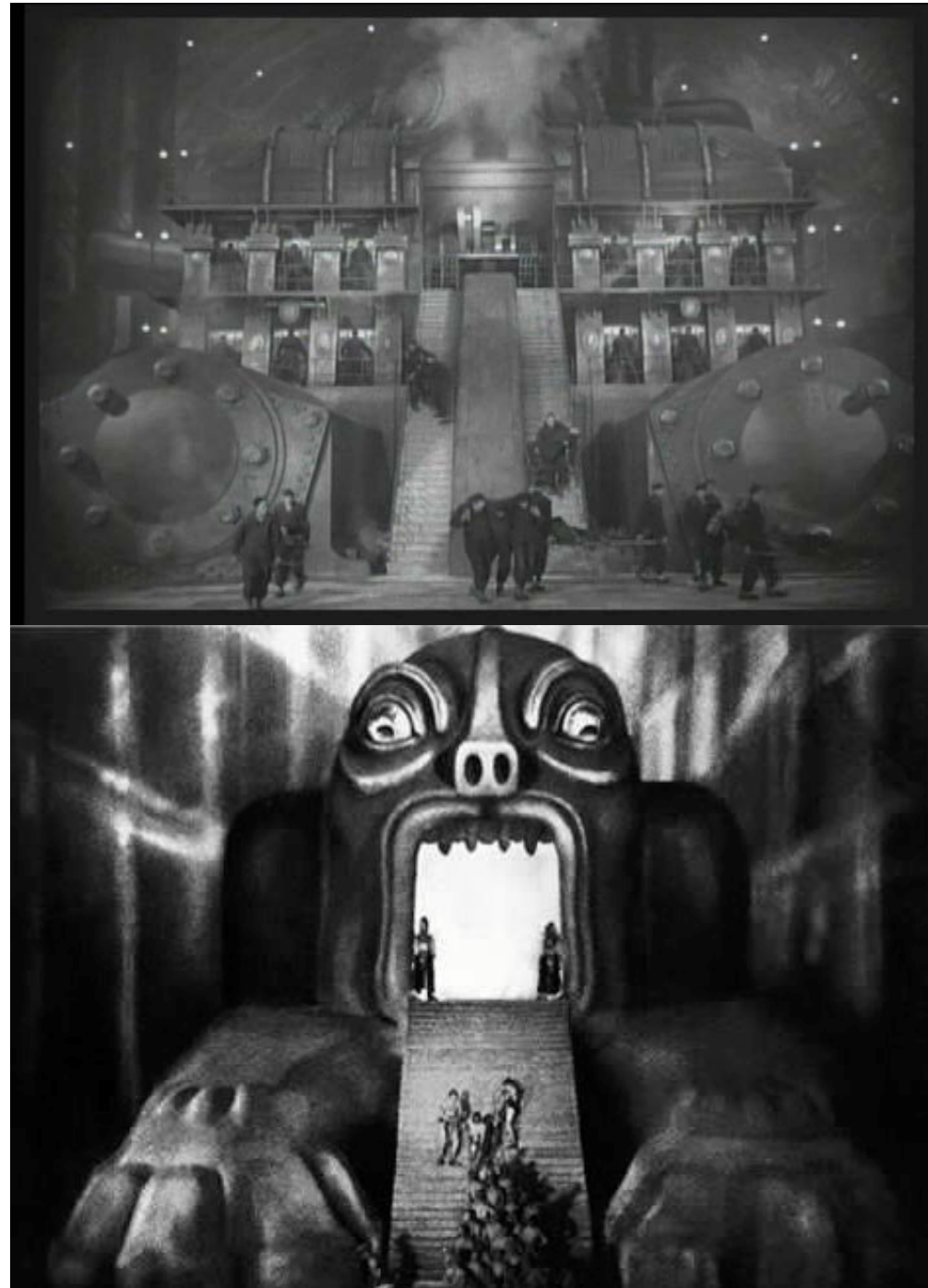


Figura 2 – Os Jardins do Eterno.

A realidade cinza e maltrapilha, personificada pela personagem *Maria*, bate à porta do sonâmbulo *Freder*, fazendo-o acordar deste sonho através das não menos sugestivas palavras: “*Olhe, estes são seus irmãos!*” (vide Anexo A: 118). O herói, movido pela curiosidade

atravessa a grande porta que divide os jardins e a cidade dos trabalhadores, porta esta que sugere a metáfora de dois mundos divididos: o mundo imaginário e o mundo real. Esta metáfora pode ser classificada como sendo um “*Legi-signo icônico remático*”, ou seja, uma lei geral que exige que cada um de seus casos corporifique uma qualidade específica. Portanto, sua *Réplica*, seu caso particular materializado pelo suporte imagético (a porta), trata-se de um “*sin-signo icônico remático*”, pois traz à mente, através das qualidades semelhantes ao objeto “porta”, uma interpretação remática: o termo “porta”. A narrativa mítica inicia aqui, com a jornada do herói por uma nova tomada de consciência, para um mundo desconhecido e aterrozante onde “acorda” para vivenciar sua aventura e decidir qual caminho seguir. *Freder* enfrenta a visão de um ambiente escuro, determinado pelo aço e pelo vapor, pela exploração exaustiva do ser humano, onde os trabalhadores “dançam” de maneira automática, formando as pequenas partes da grande engrenagem. Esta cena é personificada pelo recurso da prosopopéia imagética referindo-se ao monstro *Moloch*²³ que literalmente engole os funcionários! – signo da crítica às transformações sociais decorrentes do fortalecimento crescente das consequências da Revolução Industrial (de meados do século XIX). O monstro *Moloch* consiste numa idéia geral, signo arbitrário representando o aspecto negativo do “ser industrial” apresentado ao espectador através dos *inserts* de legendas. Enquanto lei, trata-se de um *legi-signo*, onde sua *Réplica* é corporificada pelo conjunto das engrenagens da fábrica, sua semelhança monstruosa é enfatizada através do recurso da *fusão de imagens* – “*sin-signo icônico remático*”.

²³ Demônio fenício e canaanita. Na tradição bíblica, é o nome do deus que sacrificava seus recém-nascidos, jogando-os na fogueira. (Referência: www.wikipedia.org – visitado em 20/09/2006)



Figuras 3 – O Monstro *Moloch*.

O devaneio da personagem ilustra sua substituição de crenças, em outras palavras, *Freder* visualiza que o sentido e a existência de sua vida até aquele momento dependiam do sacrifício cruel imposto aos seus semelhantes. “Estado de dúvida” representado pelo signo da curiosidade, que acabou por gerar a ação do herói – saída de seu mundo comum - em busca de

uma resposta. Por um raciocínio lógico e dedutivo o herói parte em busca de seu pai, *Joh Fredersen*, na *Nova Torre de Babel* (vide Anexo B: 119). Vale aqui a tentativa de desvendar uma possível interpretação do termo “*Nova Torre de Babel*”: segundo o livro bíblico do Gênesis (10:10; 11:1-9), a *Torre de Babel* é caracterizada como uma enorme torre erigida pelos descendentes de Noé – que supostamente sobreviveram ao grande *Dilúvio*. A Torre teria como finalidade “alcançar os céus”, estar mais próxima de *Deus*. No entanto, irado com a ousadia humana, *Deus* teria feito com que todos os trabalhadores da obra começassem a falar em idiomas diferentes, de modo que não pudessem se entender, e assim, acabaram por abandonar a sua construção – metáfora mitológica que tenta explicar a origem dos idiomas na humanidade.

Detentor de todos os meios para o funcionamento dessa sociedade, a personagem *Joh Fredersen* representa um sistema controlador, um deus-humano responsável pela “reconstrução de *Babel*”. Encabeçando a hierarquia social, ou seja, a *língua falada* nesta *Nova Torre* é a representação da crença imposta de maneira autoritária por este *deus-humano*. Sua função é preservar o paradigma tecnológico, através da manutenção sistêmica de dois mundos: o “estágio externo” que corporifica as idéias de crescimento industrial, de praticidade social, através de sua magnífica arquitetura ilustrando que o poder capital fornece a construção dos sonhos humanos; e no “estágio interno”, a cidade das máquinas ambientada no subsolo, onde os operários seguem as leis programadas do trabalho braçal a despeito de toda tecnologia. Portanto, percebe-se que as duas metáforas mitológicas, a saber, o *Monstro Moloch* e a *Nova Torre de Babel*, ressaltam as oposições da narrativa: trabalho-capital econômico, profundidade-superfície, operários-burguesia... - “*tão acima quanto às profundezas*”.

No estágio externo, encontra-se o filho protegido pelas atividades lúdicas e eróticas desempenhadas pelos seus acompanhantes, a fim de mantê-lo distante do mundo real, acreditando que o modelo imposto pelo pai traz, como consequência, a proteção, o mundo

confortável que lhe é apresentado. *Freder* representa a plutocracia burguesa diante das mazelas sociais, despreocupada, ludibriada e inconsciente de que também é controlada por um sistema centralizador, afinal é este sistema que lhe garante o bem-estar. Como herói mítico, *Freder* enfrenta sua aventura rompendo sua alienação ao se fazer passar por um trabalhador, desta forma, ultrapassa a barreira que o separava da maturidade humana provando da brutalidade autômata por que passam os que agora considera como sendo “*seus irmãos*”. Nota-se neste ato, outra metáfora importante: *Freder* pode significar o que Bourdieu explica como o “*conflito dentro de um espaço social*”, ou seja, dentro do que se instituiu em termos marxistas como “classe burguesa” – conjunto de pessoas e instituições que incorporam uma mesma ideologia, uma mesma crença -, é percebida a existência de um de seus membros que corre o risco de abrir os olhos para a sua própria condição e para as condições da classe antagônica – a operária - e questionar os conceitos impostos arbitrariamente. Pode-se, também, trazer de volta o conceito de Kuhn sobre a percepção da “*anomalia*”, corporificada no signo de *Freder* – representando os indivíduos enquanto “seres capazes de escolha” a partir da percepção de outros modelos que possam ser seguidos ou transformados.

Há dois tipos de proeza heróica, uma é a ação física, onde o personagem salva a vida de alguém, se dá ou sacrifica-se por outra pessoa. O outro tipo é o herói espiritual, que aprende ou encontra uma forma de experimentar um nível supranormal da vida espiritual humana e depois volta e comunica aos outros. É sempre um ciclo de ida e volta na trajetória do herói. Pode-se perceber isto no simples ritual de iniciação, quando a criança deve abandonar sua infância e tornar-se adulta. Ela deve morrer, ou seja, deixar sua personalidade infantil morrer e voltar como um adulto responsável. É uma experiência comum que todos nós devemos passar: vivemos na infância durante 14 anos e devemos sair desta postura de dependência psicológica para assumir uma atitude de responsabilidade e autonomia e isto requer uma morte e uma ressurreição. Este é o tema principal da jornada do herói; abandonar uma condição, encontrar a fonte da vida e chegar a uma condição diferente, mais rica ou mais madura. (CAMPBELL: 1988)

Freder é o signo do primeiro tipo de herói mítico. Da mesma forma, e percebe-se isto na antropologia de Lévi-Strauss, assim como a maioria dos mitos ocidentais, a mulher é o signo do desequilíbrio entre o dualismo humano. Em *Metropolis*, a personagem *Maria* corporifica o signo da dissidência operária, da liderança travestida em uma aura religiosa que faz a

ligação entre a classe escravizada e a idéia de esperança revolucionária, a partir de um discurso cristão que prevê o surgimento de um “*messias libertador*”. Burguesia e operários, ambos controlados pelo pensamento abstrato, pelos signos invisíveis do *ser salvador* e da *tecnologia idiotizante*. *Maria* representa o agente anômalo que faz o herói acordar para seu dever social e que, por isso, supõe que novos modelos podem substituir o paradigma tecnicista vigente naquele contexto.

Como representante da ameaça iminente ao sistema controlador, a heroína é vítima de um cientista que a sujeita à técnica da clonagem humana. O mito de Frankenstein é citado em *Metropolis* sob nova roupagem, disseminando o paradigma “pós-humano” vigente nas sociedades contemporâneas.

O que realmente encontramos na ficção científica e em outros âmbitos culturais contemporâneos sobre a realidade virtual são metáforas e fantasias, projeções dos nossos medos e esperanças a respeito da vida dentro de uma máquina ou da vida ampliada pela máquina na era cibernética. Vivemos uma nova era, não simplesmente a pós-moderna, mas a ‘pós-humana’, na qual temos de redefinir o significado de ser humano. (GORDON *apud* YEFFETH, 2003: 98)



Figura 4 – A clonagem de *Maria* pelo cientista *Rotwang*.

A narrativa da década de 20 apresenta a tentativa de re-significação do papel do ser humano inserido num espaço social adverso e, no entanto, criado por ele. *Maria* e *Freder*

unem-se na luta contra a exploração humana pela máquina, invocando princípios cristãos de compaixão ao próximo a fim de re-criar uma sociedade igualitária. O que se espera dessa luta, conforme o pensamento marxista da época, é uma “revolução política e trabalhista”, porém esta insurreição é realizada pela própria burguesia. Como detém os capitais intelectuais e financeiros, essa classe utiliza o que há de mais revolucionário: a clonagem humana. A fim de destruir uma possível revolução no mundo dos trabalhadores, o clone de *Maria* é criado para incitar junto à classe uma revolução que justificaria a destruição de todo o mundo subterrâneo (o estágio interno), por *Joh Fredersen*. Tal destruição é motivada pela crença do *deus-humano* em poder reconstruir – pela terceira vez – o paradigma até então imposto: a *língua* tecnicista, exploradora, de hierarquias definidas, que todos são obrigados a *falar*, a *Nova Torre de Babel*.

Assim como qualquer forma tecnológica inventada pelo homem, a clonagem humana serve aqui como propulsora da discórdia social, servindo somente em benefício daqueles que detêm sua técnica. Qual a mensagem do mito propagada por *Metropolis*? O pensamento dualista de um mundo que pode ser unido pela força conjunta, o desejo de unificação e satisfação coletivas liderados por personagens messiânicas, de espírito livre e comprometidas com o bem comum, sujeitos altruístas que conscientemente se oferecem ao sacrifício em prol de “algo maior” do que eles mesmos: a estruturação de uma sociedade igualitária e justa.

Por outro lado, verifica-se que o signo da massa trabalhadora desvela o seu caráter ingênuo e não-contestador perante a aceitação da forma autoritária de aquisição e substituição de crenças, tanto em seu papel, enquanto peças de uma máquina controladora, quanto como seguidores do discurso de dois messias revolucionários. Em outras palavras, a grande população proletária se encontra à mercê de algum tipo de controle superior a ela própria: de um lado o controle do Estado e, de outro, o religioso, ambas sendo formas autoritárias de controle social, suprimindo o caráter humano das massas a fim de impor seus modelos de comporta-

mento. A classe proletária simplesmente substitui um modelo por outro, sua atitude revela o caráter paternalista da sociedade de massa, sob o contexto daquela época.

Simbolicamente, a obra funciona como veículo ideológico do Estado, adquirindo *status* de “verdade” ou, pelo menos, motivo de reflexão para o espectador que o assiste. O futuro idealizado em *Metropolis* adianta a questão mais controversa e polêmica do século XXI: o homem conseguiria, a partir de uma parte de si, multiplicar-se sem perder suas características físicas e, quem sabe, intelectuais? E caso a resposta fosse afirmativa, isto seria permitido diante dos termos morais e éticos da civilização contemporânea? A clonagem humana poderia ser considerada o triunfo da humanidade ao driblar a morte, a partir da transcendência do corpo físico? Tais questões alimentam os estados de dúvida com objetivo de estabelecer uma verdade satisfatória, um hábito de ação – uma crença em que tipo de *futuro* se deseja.

Por fim, de forma jocosa, afirme-se que o máximo do narcisismo é a clonagem de si próprio. Aqueles que almejam que o seu programa genético seja duplicado, agem com vaidade de julgarem-se perfeitos, a tal ponto que estariam ajudando a Natureza a duplicar essa criatura incomparável! (FARIAS, 2006)

O início do filme adianta a “moral da história”, a mensagem do mito, ao afirmar que “*o mediador entre a cabeça e as mãos deve ser o coração!*”, ou seja, as mãos, a partir do pensamento racionalista (a cabeça) seguindo ordens estabelecidas (*que falam a mesma língua*), são os signos da habilidade humana em construir e transformar os mais variados “castelos conceituais”, as *Torres de Babel*. Seguindo tal máxima, os sentidos deveriam ser os guias do comportamento humano, enfim, neste futuro mítico, é semeada a idéia da possibilidade *imortal* do homem proveniente do fortalecimento tecnológico, abarcando a experiência genética, tanto para o bem, quanto para o mal. Porém, ao instituir *o coração* como guia do comportamento humano, institui-se também a queda da mitológica *Torre de Babel* – ou seja, ao reprimir a racionalidade com todas as suas leis e guiar-se somente através de seus sentidos (o

coração), todas as formas de comportamento seriam justificáveis fazendo com que os membros desta sociedade *não falassem mais o mesmo idioma*.

4.2 *BLADE RUNNER* E O HOMEM-MÁQUINA

O filme baseou-se no romance *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, de Philip K. Dick (1968), em que os animais de verdade se tornaram tão raros que qualquer ser vivo tem um valor exorbitante e se criam animais autômatos – e humanóides – para preencher a lacuna (e expiar a culpa). Enquanto isso, o protagonista, cujo trabalho é matar andróides contrabandeados (chamados “replicantes” no filme), luta para entender a decadência do mundo. O filme e o romance seguem linhas diferentes, mas ambos têm qualidades e defensores. (...) Na ficção científica, o maior explorador do desconhecido foi Philip K. Dick. Sua vida pessoal desregrada refletiu na sua obra, que só teve reconhecimento do público após a sua morte e o sucesso do primeiro filme adaptado de uma obra sua, *Blade Runner* (1982). (...) a sua obra sempre teve ótimas idéias e grande estilo, marcada pela busca de uma realidade ilusória. (GUNN *apud* YEFFETH, 2003: 75-76)

Em *Blade Runner – O Caçador de Andróides*, na segunda versão do diretor Ridley Scott, o desenvolvimento tecnológico trouxe certas facilidades aos humanos em 2019, porém, não são percebidas modificações na organização social. O filme tem como personagem central o policial *Deckard*, que possui a missão de capturar e matar um grupo de andróides que escapou das “Colônias Interplanetárias” e infiltrou-se na Terra com o propósito de encontrar seu criador, *Dr. Tyrell* – detentor do capital econômico e tecnológico na cidade de Los Angeles, no ano de 2019.

Enquanto o espectador é atraído pela caçada aos andróides (aspecto que define a obra enquanto “romance policial de ficção científica”), alguns signos são inseridos no desenrolar da narrativa a fim de desviar a atenção do espectador do que seria a mensagem principal do filme (a “natureza” artificial ou humana de *Deckard*). Assim, duas histórias são contadas,

porém, esta análise procura atender para os aspectos que evidenciam o conflito de identidade do protagonista. Para tanto, faz-se necessária a contextualização do que a narrativa procura propagar enquanto hábitos de ação veiculados através dos *legi-signos*, para enfim, sujeitar quatro cenas específicas à classificação peirciana dos signos.

O desvio da atenção do espectador se dá, principalmente, através de quatro cenas nas quais se percebe os signos que se desenvolvem e que, no desfecho da obra, desvendam a identidade do protagonista. Para a análise, essas quatro cenas foram tomadas isoladamente, seguindo o desenvolvimento da narrativa, para que no final, possam ser tomadas como uma “totalidade”, devido à evolução interpretativa dos signos na obra. Duas espécies de signos serão analisadas seguindo o método semiótico de classificação: três *origamis* feitos pelo policial *Gaff*, bem como o sonho de *Deckard* com um unicórnio.

Primeiramente, verifica-se o caráter passivo do personagem *J. F. Sebastian*, indivíduo conformado com a discriminação pela sua doença degenerativa, impedido de habitar as *Colônias Interplanetárias*, obrigado a viver sozinho num edifício em ruínas. Ora, se um empregado é um gênio em engenharia genética, capaz de construir substitutos humanos (andróides) para o serviço escravo, por que sua conformação em viver em ambiente tão hostil? Talvez o indivíduo “pós-moderno” tenha se acostumado à solidão, ao individualismo, deixando no passado suas antigas reivindicações, suas antigas lutas “modernas” por melhor qualidade de vida.

O domínio econômico de grandes corporações, que agora produzem em série protótipos de seres humanos, a mistura de línguas faladas nas ruas de Los Angeles, servem como índices da globalização avançada. A poluição sonora e visual dos grandes letreiros de Coca-Cola e *fast food* japonês, que convidam os habitantes a saírem do planeta em busca de uma vida nova, onde possam respirar facilmente: “*Uma nova vida te espera nas Colônias Inter-*

planetárias. A chance de começar de novo, numa terra dourada de oportunidade e aventura”.

O cenário grotesco é uma projeção dos medos atuais: protecionismo econômico num mundo global, a iminência de um colapso ambiental, indicando a ruptura com um pensamento humanista positivo e a divisão entre “realidade” e “ficção”. (Vide Anexo C: 120)

Este "indivíduo pós-moderno" de Ridley Scott conserva signos similares do trabalhador braçal de *Metropolis*. Se em meados do século XIX as lutas proletárias aspiravam a diminuição da carga horária de trabalho, a destituição do poder centralizador da classe burguesa e, principalmente, a sua organização e legitimação enquanto "classe" (MARX E ENGELS, 1847); no futuro ficcional de 2019, as lutas perderam seu caráter militante, porém, empregados serão sempre empregados, sem muitos direitos a usufruírem no novo projeto de vida: “*a chance de começar de novo*”. Percebe-se que as mazelas sociais são similares, tanto na ficção quanto na realidade: o alcoolismo do policial *Deckard*, a depressão e solidão de *J. F. Sebastian*. O desenfreado e desordenado crescimento da produção e do consumo decorrentes do sistema tecnocrata, já haviam sido reconhecidos como um grande perigo à sociedade moderna por autores como Marx (*apud* FROMM, 1975: 42), que “*acreditava que uma sociedade altamente industrializada poderia ser transformada numa sociedade humana na qual o homem, e não os bens materiais, seria a meta de todos os esforços sociais*”.

O paradoxo entre seres humanos e andróides alicerça o conflito narrativo na obra. Enquanto os homens vivem em total passividade, sem qualquer tipo de organização social, os andróides tomam para si as “antigas lutas da modernidade”, organizam-se em grupos e voltam a Terra, clandestinamente, correndo o perigo de serem caçados e mortos antes do tempo previsto. Sua luta não reivindica a diminuição da carga horária de trabalho, ou a saída da escravidão trabalhista em que se encontra; sua luta é pela vida, por mais tempo de vida – pois sua

existência foi previamente determinada pelos geneticistas da indústria *Tyrell* – ou seja, a vida dos homens-máquina é escravizada pelo tempo.

A personagem líder dos *replicantes*, *Roy Batty*, ao encontrar finalmente seu criador e constatando que em sua busca não há solução, a não ser o conformismo diante da lei maior que rege sua existência: a iminente mortalidade; acaba por matar seu *deus*, *Dr. Tyrell*. A busca de toda a sua existência acaba de maneira frustrante: há um *deus*, um criador, mas que não pode fornecer respostas ou mais tempo de vida. Há aqui outro signo que reflete os medos atuais: por mais que o homem tenha condições de criar novos seres, não pode fornecer uma resposta há tempos especulada: quem seria esse deus? Qual é a fonte da vida? Como escapar da morte iminente? Esta consciência da mortalidade fundamenta o dualismo humano: de um lado, o ser mortal, de outro, a utópica imortalidade.

A crença no signo *deus* possui a função de equilibrar o sistema vigente, as hierarquias, o funcionamento de uma prática social. Aqui, este signo refere-se simplesmente a *um homem* dotado de inteligência e poder, homem onipotente capaz de criar mais homens “à sua imagem e semelhança” através da tecnologia. Sobre esta incessante busca humana à fonte de vida e que se reflete nas narrativas míticas, retorna-se a J. Campbell (1988):

O mito não procura ser uma pista para o significado da vida, mas a busca pela própria experiência da vida. Estamos tão preocupados com objetivos a serem atingidos no plano exterior, que esquecemos que a grande procura é experimentar a vida em todos os seus sentidos e dores. Queremos pensar em termos de um Deus, quando Deus é um pensamento, uma palavra, uma idéia, um conceito que se refere a algo que transcende qualquer pensamento, qualquer palavra. O mito está no nível onde as metáforas se referem às coisas absolutamente transcendentais: “o que não pode ser conhecido, o que não pode ser nomeado exceto na nossa frágil tentativa de revesti-lo com a linguagem”. E na nossa linguagem, a palavra para designar o que há de mais transcendental é “deus”.

Neste futuro, os humanos são caracterizados por uma existência conformista, os novos modelos de andróides com memórias implantadas, são incôscios de sua verdadeira natureza. O personagem *Roy* (versão ultrapassada) faz a mediação entre essas duas consciên-

cias, servindo como lembrança daquilo que os homens foram no passado: buscando seu *deus*, sua origem, tentando retardar sua mortalidade através do tempo. As identidades de *Deckard* e *Roy* podem ser análogas às definições de Stuart Hall (2002: 10-13):

O sujeito do Iluminismo estava baseado numa concepção da pessoa humana como um indivíduo totalmente centrado, unificado, dotado das capacidades de razão, de consciência e de ação, cujo centro consistia num núcleo interior, que emergia pela primeira vez quando o sujeito nascia e com ele se desenvolvia, ainda que permanecendo essencialmente o mesmo ao longo da existência do indivíduo. (...) A noção de sujeito sociológico refletia a crescente complexidade do mundo moderno e a consciência de que este núcleo interior do sujeito não era autônomo e auto-suficiente, mas era formado na relação com outras pessoas importante para ele, que mediavam a cultura dos mundos que ele/ela habitava. (...) A identidade (do sujeito pós-moderno) torna-se uma celebração móvel; formada e transformada continuamente em relação às formas pelas quais somos representados ou interpelados nos sistemas culturais que nos rodeiam. É definida historicamente, e não biologicamente.

Enquanto *Deckard*, sobre o qual cai a dúvida quanto a sua origem, assume o papel do "sujeito pós-moderno", apresentando identidades diferentes em diferentes momentos, as quais não são unificadas num "eu coerente", *Roy* corporifica a retomada ao "sujeito sociológico" moderno, com o seu "eu" definido artificialmente, porém, dotado de razão e crente de que poderia encontrar as respostas que tanto procura, em outras palavras: sair de seu estado de dúvida para estabelecer um hábito de ação, se unido a outros de sua classe ou espécie.

A primeira cena analisada trata da discussão entre o chefe de polícia, capitão *Bryant*, e o *blade runner* aposentado, *Deckard*. O policial *Gaff* que o acompanhará na caçada, deixa um *origami* na forma de um animal, na mesa de seu escritório.²⁴ Devido à percepção das formas que vêm deste objeto, conclui-se que este "se parece" com um animal, mais precisamente com uma "ave". A dobradura possui existência concreta, o que Peirce define por "sin-signo". Levando-se em conta sua semelhança com um objeto da experiência – semelhança percebida através da comparação entre sua forma e qualidades (asas, bico, patas) -, esse *sin-signo* passa a dar a idéia de um objeto existente; portanto, é um "signo icônico de uma

²⁴ Tipo de dobradura de papéis, pela qual é possível representar diversos objetos.

ave”. O Interpretante – signo mental advindo do *origami* – o interpreta com uma palavra: "ave"; portando: um “*rema*” – o qual não traz informação alguma sobre o objeto que possa ser confirmada. Assim, na classificação peirciana, a dobradura que traz a forma de uma ave, consiste num “*sin-signo icônico remático*”.

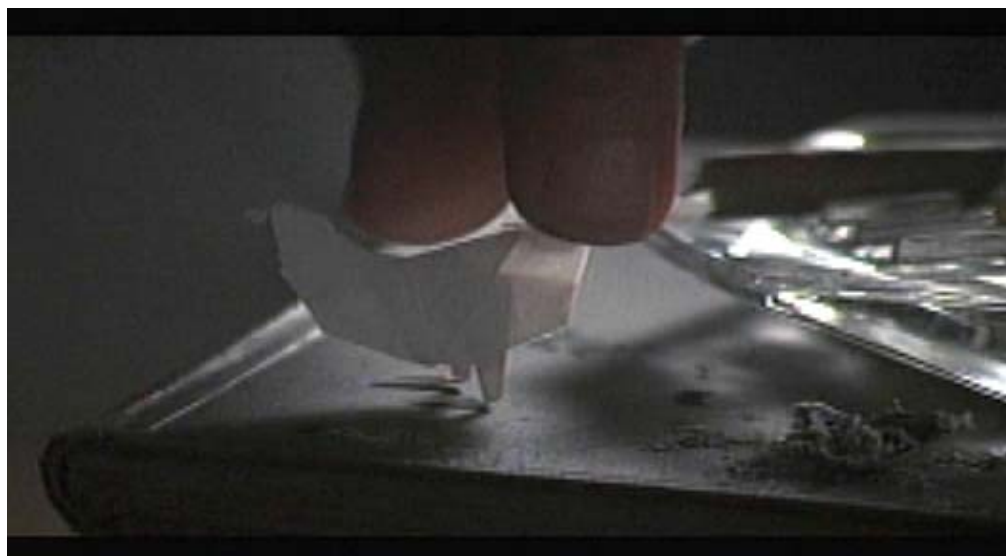


Figura 5 – Origami “ave”

Através do recurso cinematográfico do Plano Detalhe, a obra evidencia, chama a atenção, tanto do espectador, quanto do protagonista, para este signo deixado por *Gaff*. Este recurso de enquadramento da imagem demonstra o que Peirce chama de “evolução sígnica”, ou seja, o espectador atento a todas as imagens da obra pode se questionar sobre o motivo pelo qual tal evidência neste objeto em particular foi escolhida pelo diretor: “*quer dizer algo sobre a origem oriental de Gaff? O que a dobradura de uma ave poderia significar para a trama?*”. Em termos classificatórios, há o descolamento de um “*sin-signo icônico remático*” (semelhança com uma ave) para um “*sin-signo indicial dicente*” (identificação por parte do espectador quanto a possível importância deste mesmo signo para o desenvolvimento da narrativa).

Enquanto *Deckard* procura pistas (*sin-signos indiciais*) no apartamento do andróide *Leon*, *Gaff* produz outro origami. Desta vez, um objeto diferente do primeiro e que, devido às suas qualidades (duas pernas, cabeça, tronco, dois braços), é similar a um "homem"; portanto de novo: um "*sin-signo icônico remático*". Esta comparação entre dois objetos, entre dois *sin-signos icônicos* (os origamis da "ave" e do "homem") só pode ser feita através dos "*legi-signos*", das leis gerais, ou seja, dos hábitos de ação já pertencentes à mente, com as quais se pode comparar as qualidades gerais de um e de outro e, assim, classificá-los como "*uma ave e um homem*".



Figura 6 – Origami “homem”

Deckard presencia a ação de *Gaff* e o faz com um olhar questionador. Já não lhe interessa que seja o *sin-signo icônico* de um animal ou de um homem, mas sim saber o motivo desta atitude de *Gaff* em deixar um objeto estranho, uma pista de sua presença no apartamento de um andróide. Por indagar-se sobre os possíveis significados destes signos, os origamis tornam-se "*sin-signos indiciais dicentes*". A exemplo de *Deckard*, o espectador do filme nova-

mente se depara com uma nova estrada para o entendimento do filme; e novamente devido ao posicionamento da câmera. Nesta cena, o *close up* no objeto é mais longo, cerca de 5 segundos; assim, torna-se claro ao espectador que esta evidência nos origamis de *Gaff* é intencional e funciona como *índice* aos futuros acontecimentos do filme.

Tanto o origami quanto o policial *Gaff*, bem como o recurso de enquadramento em *close* dos objetos, são peças importantes que, em cenas específicas, chegam e chamam o espectador a prestar mais atenção nos acontecimentos da trama; desta forma, podem ser interpretados, todos estes elementos, como “*sin-signos indiciais dicentes*”. Quem assiste a obra pode se perguntar: *por que Gaff deixa esses origamis, e por que o deixou em "terreno inimigo"? Um origami era o sin-signo icônico de uma "ave", o outro era um sin-signo icônico de um "homem", o que eles querem dizer a mim e a Deckard? Gaff estaria ao lado dos andróides ao deixar pistas de sua presença no apartamento de Leon? Talvez, Gaff saiba de algo que tanto o protagonista quanto o espectador, não sabem ainda.*

Deckard descobre e conta a *Rachel* que ela é uma espécie de andróide mais desenvolvido, que as memórias de sua vida são implantadas e que, por isso, não sabe de sua natureza artificial. Na cena em que o policial está em casa, olhando várias fotos, percebe-se sua reflexão quanto à autenticidade das suas próprias memórias, então, *Deckard* sonha: um unicórnio branco galopa na floresta. Esta é a principal cena do filme, inserida pelo diretor, somente em sua segunda versão.



Figura 7 – O sonho de Deckard

Um "unicórnio" é um objeto inexistente no mundo “objetivo”; o intérprete deste signo o classifica através da sua semelhança com outro objeto existente: o “cavalo”. O cavalo está armazenado na mente como uma lei geral (*legi-signo*), para que ela possa identificar um unicórnio através de suas qualidades (uma espécie de cavalo com um chifre na cabeça). Sendo um objeto inexistente, o unicórnio é uma convenção humana, portanto um “*legi-signo simbólico remático*”, o qual é constituído de um “*ícone remático*” – uma imagem mental de um cavalo – e que só é classificado na mente interpretante através de sua característica distintiva de um “cavalo”, a saber, o chifre:

... uma lei necessariamente governa, ou “está corporificada em” individuais, e prescreve algumas de suas qualidades. Conseqüentemente, um constituinte de um Símbolo pode ser um Índice, e um outro pode ser um Ícone. (...) Um símbolo *genuíno* é um símbolo que tem um significado geral. Há duas espécies de símbolos degenerados, o *Símbolo Singular*, cujo Objeto é um existente individual, e que significa apenas aqueles caracteres que aquele individual pode conceber; e o *Símbolo Abstrato*, cujo Objeto único é um caráter. (PEIRCE, 1977: 71)

Para *Deckard*, que havia dormido com o pensamento voltado sobre a origem e as memórias implantadas de *Rachel*, o unicórnio e a floresta são “*sin-signos indiciais dicentes*”, ou seja, um objeto mental que nunca existiu, originado a partir de um objeto existente. Para o espectador sensível aos desvios sígnicos, o “sonho” pode ser classificado também como um “*sin-signo indicial dicente*”, ele pode ter em mente que os sonhos servem como um “vislumbre do futuro”, um indicativo das memórias de *Deckard* que, assim como os objetos de seu sonho, podem nunca ter existido.

Após a luta com o líder dos andróides (*Roy*), e ter sua vida salva por ele, *Deckard* volta para sua casa à procura de *Rachel*, com receio de que *Gaff* ou *Bryant* tenham o propósito de eliminá-la. *Deckard* a encontra dormindo e decide fugir com ela, mas ao sair de seu apartamento, encontra outro origami no chão: “*sin-signo icônico remático*” de um “unicórnio”. Para *Deckard* é a prova de sua origem, este “*sin-signo icônico*” serve como *Réplica* para essa constatação: “*Gaff sabia de meu sonho*”/ “*Logo sou um andróide*”, ou seja, formulação de uma conclusão através dos signos passados, portanto: um signo totalmente em Terceiridade, um “*legi-signo simbólico (argumento)*”.

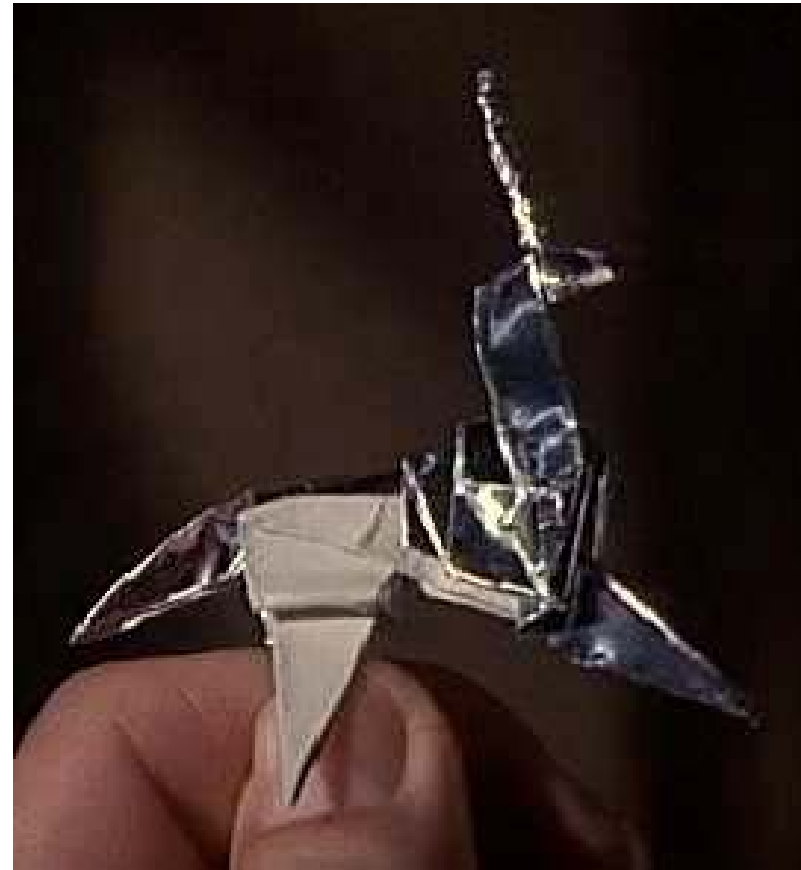


Figura 8 – Origami “unicórnio”

A constatação do protagonista é a mesma para o espectador, que através dos signos inseridos durante o filme, tem agora condições de desvendar a verdadeira origem da personagem – “sim, ele é um andróide!”. Essa constatação acontece através de um *flashback* na mente interpretante, que repensa e busca os signos que antes indicavam para alguma coisa ainda desconhecida e que agora unem-se para concluir a trama.

Os símbolos crescem. Retiram seu ser do desenvolvimento de outros signos, especialmente os ícones, ou de signos misturados que compartilham da natureza dos ícones e símbolos. Só pensamos com signos. Estes signos mentais são de natureza mista; denominam-se conceitos suas partes-símbolo. Se alguém cria um novo símbolo, ele o faz por meio de pensamentos que envolvem conceitos. Assim, é apenas a partir de outros símbolos que um novo símbolo pode surgir. Um símbolo, uma vez existindo, espalha-se entre as pessoas. No uso e na prática, seu significado cresce. (PEIRCE, 1977: 73)

No desfecho da história, *Deckard* está pendurado num prédio prestes a cair, o andróide *Roy*, que segura uma pomba branca nas mãos, diz ao *blade runner* aterrorizado diante da morte: "*Uma experiência e tanto viver com medo, não é? Ser um escravo é assim*". *Roy* salva *Deckard*, sentam-se no terraço, molhados pela forte chuva e diz suas últimas palavras: "*Eu vi coisas que vocês nunca acreditariam. Naves de ataque em chamas perto da borda de Orion. Vi a luz cintilar no escuro, na Comporta de Tannheuser. Todos esses momentos se perderão no tempo como lágrimas na chuva. Hora de morrer*" (Vide Anexo D: 121). São as frases mais *humanas* proferidas durante todo o filme, a condição dos andróides influencia a vida, até então ordinária e decadente, de *Deckard*, que parte para o questionamento de sua própria condição "humana". De um conformismo primeiro, a personagem questiona sua origem, chegando à conclusão de que sua única verdade, talvez a última que lhe havia restado, também poderia "*desaparecer na chuva*". Como ser fragmentado que é, assume sua nova condição de andróide e foge com *Rachel*, sua namorada, também um andróide, para o início de uma nova vida:

Parece, então, que a música das esferas nunca ouvida aplica-se, mais apropriadamente, como metáfora, à modernidade. De fato, toda a ciência pós-renascentista afirmou-se mecanicista, no sentido de uma fé na causalidade estrita. Um mundo suposto como uma grande máquina cartesiana, regido pelas leis da mecânica, permaneceu como modelo até o início deste século. (IBRI, 1992: 44)

4.3 *MATRIX* E A ESQUIZOFRENIA CONTEMPORÂNEA

A idéia de um mundo mecanicista se materializa na trilogia de *Matrix*, trazendo também a idéia de dois mundos: 1) o das máquinas que dominam e controlam o equilíbrio de leis causais; 2) o dos humanos, ambientado nas profundezas da Terra, mantenedor do signo da esperança, de forma similar a dos operários de *Metropolis* e dos andróides de *Blade Runner*.

O engodo criado pelo sistema controlador é a formação do que seria um “terceiro mundo ideal” e totalmente construído pela máquina, a *Matrix*. A obra reflete o pensamento cartesiano, justamente por construir três mundos coexistentes e dependentes um do outro.

Em 2199, a superfície da Terra foi destruída numa guerra com máquinas dotadas de inteligência artificial. Muito abaixo da superfície, seres humanos são criados como fonte de energia das máquinas e mantidos em estado embrionário, sonhando que vivem numa cidade americana em 1999. Esse mundo de sonho, chamado Matrix, é uma simulação de computador que visa manter as massas dóceis. Poucos humanos permanecem no mundo real e combatem as máquinas. *Morpheus*, o líder dos rebeldes, atravessa o mundo subterrâneo num *hovercraft*, como o Capitão Nemo de Júlio Verne. Da Matrix, *Morpheus* e a sua tripulação resgatam Thomas Anderson – de dia, programador de computador de uma grande companhia; de noite, *hacker* forada-lei conhecido como *Neo*. *Morpheus* está convencido de que Anderson deve ser o ‘Predestinado’ previsto pelo *Oráculo*: o homem que pode derrotar os agentes. *Neo*, cujo nome é um anagrama de ‘One’, não tem consciência de que vive numa realidade simulada. Primeiro, ele precisa ser retirado da Matrix, renascer no mundo real, ser reeducado e treinado. (GORDON *apud* YEFFETH, 2003: 101)

Segundo Gunn, a obra de ficção científica encarna a antiga tradição em questionar a natureza fundamental da realidade. Em *Matrix* esta pergunta é recorrente, trazendo outra ainda mais inquietante: “como ter certeza da natureza desta realidade?”.

A *Encyclopedia of Science Fiction* explica no verbete “percepção”: ‘As maneiras pelas quais nos conscientizamos e recebemos informações do mundo exterior, principalmente por meio dos sentidos, são denominadas percepção. Os filósofos divergem profundamente na questão de saber se a nossa percepção do mundo externo corresponde a uma realidade verdadeira, ou se ela constitui simplesmente hipóteses, construções intelectuais, que podem proporcionar uma imagem incerta ou parcial da realidade externa, ou se, ainda, a realidade externa é, de fato, ela mesma uma construção mental. A percepção é e sempre foi tema primordial da ficção científica’. (GUNN *apud* YEFFETH, 2003: 69)

Matrix inaugura na cinematografia um novo problema relativo à percepção da realidade. Em obras anteriores, a questão estava baseada num modelo preocupado essencialmente com o impacto da ciência na sociedade e na existência humana, mas a trilogia explora questões relativas à realidade e à ilusão, refletindo não mais o paradigma “pós-humano”, mas sim o “pós-real”.

Como no computador, cada religião é como um *software*, que tem seu próprio conjunto de sinais e que funciona. Caso se escolha por uma determinada religião e construa sua vida em torno de seus princípios, é melhor não largá-la, pois a mistura de sinais de *softwares* diferentes pode gerar a desordem em termos do que fazer. As máquinas não fazem os mitos, os mitos incorporam elementos de sua época, os sistemas de poder envolvidos numa cultura. (CAMPBELL, 1988)

Segundo Gunn (*apud* YEFFETH, 2003: 74), “os mundos paranóicos pressupõem que, por trás da realidade superficial que conhecemos, existe uma realidade subjacente composta de pessoas ou organizações que exercem o poder verdadeiro, como vemos em *Matrix*”. Dentro deste gênero, o autor afirma que tais pressupostos advêm de uma crença social nas chamadas “teorias da conspiração”, ou seja, a crença de que o controle social está nas mãos de organizações secretas como os maçons, os iluminados, os banqueiros judeus, os médicos, os ciganos, os helicópteros pretos das Nações Unidas, os alienígenas cinzentos, etc.

A história heróica contada em *Matrix* traz o personagem *Neo* como a representação de um “herói do Real”, ou um *deus messiânico*, com a função de dominar seus sentidos e a percepção de uma realidade construída a fim de salvar, ou *des-plugar*, grande parte da humanidade diante da narcotização da consciência, do mundo dos sonhos a que estão submetidos. *Neo* é o herói mítico que enfrenta sua aventura de forma consciente desde o início, pois se encontra em “estado de dúvida” quanto à realidade em que vive. A ação gerada por essa intranqüilidade é a busca em seu computador pelo personagem que virá a ser o seu “mentor” durante a aventura, o *hacker Morpheus*. Sua primeira prova está na escolha entre a “pílula vermelha” - responsável por inseri-lo no mundo real, o mundo desconhecido – e a “pílula azul”, signo da continuidade de seu sonho programado pelas máquinas. *Neo* enfrenta a hora de decidir entre dois mundos, no entanto, estes não lhe são apresentados, mas sim representados pelas “pílulas” – que por si próprias não trazem o conhecimento das conseqüências práticas decorrentes dessa escolha. O herói acredita em *Morpheus*, e acredita também já conhecer as conseqüências possíveis ao escolher a “pílula azul”, porém, como um ser que não acredita em “destino” – na possibilidade de não ser *dono de sua vida* – não percebe que, nesta situação, lhe é apresentada somente uma escolha: a “pílula vermelha”.



Figura 9 – As pílulas: livre-arbítrio?

O herói está pronto para escolher um dos dispositivos tecnológicos que lhe foram oferecidos e aceita aventurar-se desconhecendo as conseqüentes provas no caminho, porém, ainda não acredita que possa ser o *Predestinado*, como acredita *Morpheus*. Campbell (1988) afirma que o herói não sai de seu mundo pelo simples prazer de aventurar-se, mas sim porque ele está pronto para tal aventura e todo o ambiente da narrativa mítica combina com sua prontidão, ou seja, “*a aventura para a qual ele está preparado, é a aventura que ele tem*”.

Tanto a “pílula azul” quanto a “pílula vermelha” possuem papéis simbólicos na narrativa, ou seja, ambas funcionam como *Réplicas (sin-signos)* que materializam os conceitos de “mundo-comum” (a pílula azul), lugar onde o protagonista vivia até então; e de “mundo desconhecido” (a pílula vermelha), sinônimo de aventura e de mudança de crenças pelas quais o protagonista aspira. Tais *réplicas* podem ser classificadas como “*sin-signos icônicos dicentes*”, ou seja, sustentam os conceitos gerais, “*legi-signos simbólicos dicentes*”: tratam-se de indicações, a partir da iconicidade com o objeto “pílula”, que representam os conceitos de “escolha entre dois caminhos” - permanecer no mundo dos sonhos da *Matrix*, ou partir em busca da “realidade”.

Em sua trajetória, a personagem encontra-se diante do chamado *Oráculo*, signo feminino do desequilíbrio criado pela máquina, mas que, devido ao seu “caráter sensitivo”, é visto como um ser evoluído pelos humanos revolucionários. Em outras palavras, um programa como qualquer outro inserido na *Matrix* e que, portanto, consegue prever as atitudes dos seres humanos. Ao demonstrar compreensão quanto à luta desses seres *desplugados*, este “ser numérico” traz uma ligação mística, fundamentada pela crença fervorosa de *Morpheus*. Trata-se aqui, de um “*legi-signo simbólico dicente*”: uma lei geral que simboliza um “auxílio divino”, a esperança de que, talvez, o mundo das máquinas ainda carregue consigo alguma semente em termos “humanísticos”.

O *Oráculo* prevê que o herói não é o *Escolhido*, “*talvez em outra vida*”, afirma. *Neo* duvida de sua natureza e toma decisões cada vez mais inusitadas diante dos obstáculos que lhe aparecem, e tais ações o levam à morte. Morte e ressurreição, temas recorrentes no pensamento mítico²⁵, e na narrativa fílmica indicam que a personagem ultrapassou sua natureza humana alcançando um nível de consciência desconhecido pelo restante dos mortais.

Neo possui agora o poder mental de mover os objetos, controlar suas ações e os acontecimentos do mundo da *Matrix* com sua força sobrenatural. Aqui, o mito sugere que a transformação do ser humano deve se dar pela consciência de seu poder mental, pela razão, a noção de que o ser humano deve estar “acordado” para a percepção de seus sentidos, a fim de se tornar maior que si próprio, autônomo e não mais controlado pela mente artificial de uma realidade virtual construída. Percebe-se aqui, a propagação do paradigma platônico: o ser deve buscar o conhecimento para além das aparências, além dos signos com os quais está em contato e “decodificar” suas mensagens para entender o mundo “fora de si”.

²⁵ LÉVI-STRAUSS, Claude. O Cru e o Cozido (Mitologias I), 2004.



Figura 10 – Neo transcende as aparências e enxerga a realidade dos códigos numéricos.

Porém, o fortalecimento do mito futurista, baseado no paradigma cartesiano, encontra-se no desfecho da segunda obra da trilogia (*Matrix Reloaded*), onde o protagonista descobre que ele também é um personagem previsto pela máquina, que o que ele acabou por definir como sendo o “mundo real” (a cidade de *Zion*, sua existência fora da *Matrix*) é, em última instância, parte do mecanismo de controle das máquinas. Isso significa que tal desequilíbrio entre o mundo das máquinas e o mundo de *Matrix* é previsto e controlado pelos códigos numéricos, o *verdadeiro deus* em meados de 2199. Logo, não há diferença entre o “mundo das aparências” e o “mundo real”, pois ambos seguem os ditames numéricos, sugerindo ao herói que as conseqüências práticas vividas até então, não decorreram de suas escolhas, mas que estas também já foram previstas e calculadas como “escolhas possíveis”. A proeza do herói está em não aceitar tal verdade e enfrentar a *fonte da vida*, o que no filme seria o *mainframe* da máquina, a fim de realizar um pacto de paz.

Arquiteto: sua vida é o resultado de uma equação irregular inerente à programação da Matrix. Você é a eventualidade da anomalia que, por mais que eu me esforce, não consigo eliminar da restante harmonia de precisão matemática. Embora tal fardo seja assiduamente evitado, não é inesperado e, portanto, não está livre de um certo controle e isso levou você inexoravelmente até aqui. (*Matrix*: trecho do diálogo do personagem *Arquiteto*)



Figura 11 – O *Arquiteto*: revelação de que *Neo* é a “sexta anomalia”.

Neo é o exemplo de quebra-cabeça proposto pela máquina, a “anomalia” de Thomas Kuhn, que serve ao teste dela própria. Sua motivação pode ser comparada à do pesquisador seguidor de um paradigma estabelecido, “o mundo é das máquinas”, portanto, o projeto de vida considera o confronto entre os dois mundos a fim de retirar o conhecimento humano das rédeas das aparências. “*Na verdade, assim como com as ‘baterias’ conectadas à Matrix, é a realização dos desejos da platéia que permite a sobrevivência da grande máquina capitalista internacional. Afinal de contas, o filme quer expor o modo pelo qual cada espectador é, em si, uma bateria, cujas fantasias são manipuladas pelo capital e, assim, o alimentam*” (FELLUGA *appud* YEFFETH, 2003: 94). Essa afirmação traz as noções apocalípticas de Adorno e Horkheimer em seu conceito de Indústria Cultural, em meados dos anos 40: a prática social alimenta uma engrenagem da qual tenta, por outro lado, escapar e a negação desta engrenagem é o que determina a força cada vez maior dos meios de comunicação e suas práticas,

através da simultânea tentativa de “abrir-fechar” os olhos do espectador-leitor comum.²⁶ O modelo aqui propagado segue a noção que determina os efeitos da comunicação sobre a massa, e desta enquanto agente amorfo e conformado com tudo o que lhe é transmitido, acreditando que a sociedade “sonha” um sonho programado pela mídia. (vide Anexo E: 122)

“De acordo com Lacan, a psique humana vê-se, na verdade, num jogo entre o desejo e um ‘real’ impossível, que garante que nossos desejos nunca serão realizados completamente e, portanto, permite que eles persistam”. Por esta razão, o *Agente Smith* afirma tal paradigma declarando que a primeira versão da *Matrix* teria sido um fracasso, pois propiciava um mundo perfeito, onde todos seriam felizes, um mundo utópico de desejos realizados. O *Agente* conclui que a essência humana está em sua natureza do sofrimento, da imperfeição, e é esta natureza que proporciona o conceito de esperança, pois que o homem sempre deseja uma *realidade impossível*.

A *Matrix* é análoga à ideologia no sentido pós-moderno; para estruturar o mundo, cria a própria ‘realidade’ que nos rodeia em razão da nossa dependência não só de regras, mas também de linguagem. (...) De acordo com os pós-modernistas, essa farsa do ‘real’ existe para todos, fazendo-nos questionar as nossas ideologias, mas ela deve, por definição, permanecer fora da linguagem. Frederic Jameson refere-se a essa visão pós-modernista como a ‘prisão da linguagem’, que é uma das formas de interpretar a ‘prisão da mente’ de *Morpheus*. (FELLUGA *appud* YEFFETH, 2003: 90)

O protagonista acredita em sua “luta pela realidade”, sacrifica-se e transcende a morte no mundo das aparências, traz a esperança aos seus seguidores através da crença em suas escolhas. Acredita ser capaz de realizar duas façanhas praticamente impossíveis: salvar a vida de sua namorada (*Trinity*) e, ao mesmo tempo, a cidade de *Zion*. Para isso, enfrenta os perigos e chega à “cidade das máquinas” na tentativa de fazer um “acordo” com a Inteligência Artificial. Porém, no final do filme, percebe-se que tal acordo foi firmado somente entre os programas *Oráculo* e *Arquiteto*, mãe e pai da *Matrix*, dualidade máxima na existência dos

²⁶ ADORNO & HORKHEIMER, Theodor & Max. *Dialética do Esclarecimento*, 1985.

dois mundos que na narrativa mostram-se unidos: sonho-realidade, máquina-homem, sentido-razão.

Através deste acordo, os habitantes da comunidade de *Zion* poderão perpetuar o mito de “*Neo como o ser Escolhido*”, a fim de estabelecer a crença na história do herói e suas aventuras contra o determinismo artificial imposto pelos programas de computador, mantendo a esperança desta comunidade para as lutas futuras. Desta forma, o mito se naturaliza no espaço social, servindo de exemplo comportamental para uma eventual “emergência”, ou seja, até que a harmonia entre os mundos seja novamente ameaçada. (vide Anexo F: 123)

As metáforas de *Matrix* trazem à condição humana a impossibilidade do acesso direto à realidade. Levanta a questão materialista de que o corpo necessita mais que “*aminoácidos, vitaminas e minerais sintéticos*” para sobreviver, necessita também do espaço de fantasia, do desejo, da imaginação. Segundo a visão pós-moderna de *simulacro*, o acesso direto ao real é irmão da loucura. De acordo com muitos pós-modernistas, ficar diante da pura materialidade da existência fora da linguagem é um acontecimento extremamente traumático, um trauma que o ser humano vive comumente quando obrigado a admitir a própria morte e, para evitar o *curto-circuito de loucura*, o corpo necessita e exige as mais variadas fantasias.²⁷

É no mínimo estranho afirmar que para não enlouquecer, o ser humano necessita da ilusão. Porém, a narrativa afirma o paradigma materialista, subjugando as atividades ficcionais ao contato com a realidade. Esquizofrenia contemporânea é a metáfora aqui utilizada a fim de des-construir tal modelo, pois parte-se da hipótese de que os mundos (interno e externo) não estão separados na experiência humana e que, portanto, o conhecimento se dá através desta *continuidade entre mente-mundo*. Esquizofrenia, no sentido de que esta distinção não

²⁷ Ver BAUDRILLARD, Jean. Simulacros e Simulações. 1991.

tem relevância, dependendo do contexto em que o ser está inserido. O aprisionamento da mente através das aparências é a metáfora em *Matrix*.



Figura 12 – O equilíbrio depende do acordo entre os homens e as máquinas.

Assim como rejeitamos a distinção entre *encontrado* e *fabricado*, rejeitamos também essa distinção entre *aparência* e *real*, que pretendemos substituir pela distinção entre *mais útil* e *menos útil*. (...) Na tentativa de romper com o cenário que, nas palavras de Wittgenstein, “nos mantém cativos” – a imagem cartesiana-lockiana de uma mente tentando entrar em contato com a realidade exterior a si -, os pragmatistas começam com uma abordagem darwiniana dos seres humanos: animais que tentam ao máximo desenvolver ferramentas que lhes proporcionem mais prazer e menos sofrimento. Entre as ferramentas desenvolvidas por esses animais inteligentes, estão as palavras. Ferramenta alguma consegue romper nosso contato com a realidade. Não importa qual seja ela – um martelo, uma pistola, uma crença, uma afirmação -, seu uso faz parte da interação do organismo com seu meio ambiente. (RORTY, 1995: 122-123)

Partindo desta afirmação de Richard Rorty, pode-se fazer um último paralelo entre as obras aqui analisadas. Os heróis míticos das três narrativas são “*legi-signos simbólicos* (ar-

gumento)”, constituem-se de leis gerais materializados por casos especiais: *Freder*, *Deckard* e *Neo* são “*sin-signos icônicos remáticos*”, ou seja, são as *Réplicas* que sustentam o conceito mítico do sacrifício humano, da responsabilidade das escolhas realizadas. Os três personagens sustentam também a naturalização destas leis gerais, servindo de modelos para a experiência cotidiana. Pois, ao contextualizar os personagens, a narrativa fílmica demonstra como tais indivíduos, a princípio seres comuns e semelhantes aos espectadores, podem, através de suas dúvidas e crenças, modificar o ambiente em que vivem em benefício do “bem-comum”.

As três narrativas propagam os mesmos modelos dualistas: os operários e a burguesia; os humanos e os andróides; o real e ficção. A divisão entre os ambientes sustenta os espaços cênicos: a profundidade escravizada e a superfície lúdica de *Metropolis*; o cenário externo e decadente contraposto ao cenário interno com referências estéticas do passado, em *Blade Runner*; o espaço real e utilitário de *Zion* e o espaço construído pelos signos contemporâneos da *Matrix*. A utilidade e a dependência perante as ferramentas tecnológicas *versus* a complexidade dos sentidos humanos. A pergunta: “os andróides sonham com ovelhas elétricas?” parece perder importância, visto que a imaginação humana “implanta” suas próprias características em se tratando da linguagem cinematográfica, na tentativa de humanizar as experiências com uma “realidade” que lhe parece estar separada de seu ser. Assim, e talvez por isso, o significado geral destes mitos traz a proposta de equilíbrio entre tais dicotomias, através da mediação dos signos de “nobreza” do ser humano: a compaixão e a esperança. De 1927 a 1999, o signo mediador que naturaliza as crenças do sujeito refere-se ao “coração”.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do objetivo proposto neste trabalho, a saber, dissertar quanto à formação de sentido na narrativa mítica e a apropriação de sua estrutura naturalizadora na construção da mensagem cinematográfica; buscou-se evidenciar o papel do cinema enquanto meio de comunicação disseminador de paradigmas sociais. A fundamentação teórica englobou os conceitos de Thomas Kuhn quanto à elaboração de modelos teóricos, assim, partindo do pressuposto de que tais “modos de pensar” são construídos culturalmente, retomou-se o Pragmatismo peirciano como guia para a explanação dos conceitos de “hábitos de ação” enquanto noção crítica, a fim de vislumbrar o possível abandono do “dualismo” sustentado pelo “corte epistemológico”.

Mito é linguagem, complexa em si mesma devido aos empréstimos de aspectos tanto da realidade quanto da ficção, em determinada sociedade. O pensamento mítico fornece auxílio à resolução temporária de problemas como a divisão entre imaginário-realidade e também, quanto a problemas éticos existentes no espaço social. A partir dos conceitos de crença, percebe-se que mito é hábito de ação, propagado por meio da corrente infinita de signos e que, finalmente, os mundos até então separados pelo corte epistemológico não garantem a resolução de tais problemas.

Simbolizar é “convencionar” o sentido de algum objeto-sentimento em suas infinitas re-apresentações, a fim de que este mesmo signo seja incorporado na linguagem cotidiana dos espaços sociais. Assim, é através da comunicação social, dos diversos meios de expressão, que as narrativas mitológicas são naturalizadas socialmente. Porém, pode-se objetar

tal afirmação dizendo que nem todas as mensagens propagadas pelos meios de comunicação consistem na “verdade” e, assim, retorna-se à questão acerca de “verdades enquanto hábitos de ação”, enquanto crenças. Em sua trajetória, a filosofia buscou respostas através de um modelo dualista de pensamento, partindo do princípio de que existem dois mundos separados: o mundo interno (da mente) e o mundo externo (dos objetos reais, aqueles que existem independentes do mundo interno) e que o conhecimento deve se dar pela relação entre estes mundos: o ser humano seria composto por um corpo material contendo uma alma (espírito, essência, etc.). A fim de abandonar todas as conseqüentes dicotomias advindas deste modelo secular, um novo método filosófico origina-se nos escritos de Charles Sanders Peirce, que procurou trazer as noções de “hábitos de ação” para a filosofia – e por conseqüência, para a sua Teoria Semiótica -, afirmando que o conhecimento humano se dá através da “mediação dos signos”, mas que o conhecimento tem sua origem nos objetos do mundo, e que esta mediação traz consigo o hábito de ação, a crença, o costume.

O pensamento peirciano abre as portas para o abandono do pensamento dualista, que será desenvolvido mais tarde pelos chamados neo-pragmatistas, como Richard Rorty, por exemplo. Rorty (1995) afirma que tal separação entre mental e real não existe, muito menos poderia sustentar uma “teoria do conhecimento”. O autor sublinha que todos estes problemas são “fabricados” pelo próprio indivíduo e que a linguagem consiste numa “ferramenta humana” como qualquer outra. Desta forma, partiu-se da hipótese de que “realidade” e “ilusão” são palavras – como qualquer outra – e que as experiências práticas do ser humano não se dão de formas “separadas”, por isso, a escolha de outra palavra para esclarecer esta mediação: *continuidade*.

Neste sentido, os mitos auxiliam no convívio social, ajudam a disfarçar e justificar a separação do que é natural e do que é constituído culturalmente, ou vice-versa. Como qualquer outro meio de comunicação, o cinema serve como propagador de mitos, os quais serão

incorporados – conforme as crenças dos espectadores – no comportamento efetivo, alimentando o que se pode chamar de *feedback*. Assim, é desconstruída a idéia de que o espectador deve ser visto como um robô fazendo *downloads* das informações projetadas na tela e as absorvendo sem contestação. Adquire-se sim um hábito de ação momentâneo, através das escolhas e que depende também do “contexto da situação-cinema”, onde tal situação pode amparar o entendimento dessa tal *continuidade entre mundos nunca separados*. Enquanto seres ativos na interpretação da obra e, portanto, cientes de que as imagens não são “verdadeiras”, estabelecem o costume do envolvimento com elas (o espectador chora, amedronta-se, enfim, ao apreender as imagens, constrói a história juntamente com elas – com essas mesmas imagens que não são “verdadeiras”!).

O aspecto que reforça o pensamento mítico é a utilização de signos “arquetipos”. A estrutura narrativa do filme traz consigo o encaixotamento das personagens em “tipos” bem definidos – estrutura emprestada das tradições oral e literária – a fim de estabelecer idéias, conceitos acerca da constituição humana: quanto mais universais e mais agirem conforme as crenças já estabelecidas, mais propenso o sujeito está a identificar-se com os tais “tipos”. Quanto maior esta identificação se apresentar, mais reforçada está a mensagem do mito. Mas por que o ser humano identifica-se, se tais imagens não são “verdadeiras”, e ele está ciente disso? Pelo hábito de ação, pela crença momentânea, e pensar nestes termos ajuda-o no questionamento dos seus próprios conceitos para que seja possível a sua substituição caso não estejam mais satisfazendo suas necessidades, ou estejam concorrendo com seu comportamento efetivo. E esta é a máxima do Pragmatismo: “*que conseqüências práticas advêm das crenças que adiro?*”.

Partindo desta pergunta, que traz a responsabilidade das escolhas para o indivíduo e não para algo desconhecido, pode-se afirmar que assim como nas religiões, alguns paradigmas científicos são hábitos de ação. As religiões procuram fabricar respostas explicando-as

através de metáforas universais, as Ciências buscam nos fatos materiais as respostas para o desconhecido, ou seja, utilizam-se de outra crença, porém não estão imunes à futura contestação e a substituição de algumas delas (*Plutão não é mais um planeta!*).

Real e imaginário não são distinguidos porque isso não constitui um problema. O espectador não distingue a ilusão cinematográfica ao projetar seus medos e desejos naquelas imagens simplesmente porque naquele momento, está disposto a fazê-lo. Para Deleuze (2005), esta substituição gera o “*princípio de indeterminabilidade, ou indiscernibilidade*”, ou seja, a não distinção entre imaginário e realidade, físico e mental. Isso não quer dizer que estes últimos sejam confundidos, mas sim que essa distinção perde importância, pois a situação cinematográfica constitui um evento social, onde todos estão dispostos a ocupar parte de seu tempo “imaginando”. Tal afirmação desvenda o propósito do mito, a relação obra-espectador, bem como a utilização corrente do termo *extencionalidade*.

As imagens cinematográficas auxiliam na visualização do passado que não se viveu, construindo a “memória” deste (as grandes guerras, a Idade Média, o descobrimento do Brasil!...), bem como o futuro que o homem acredita construir (a guerra biológica, o derretimento das camadas glaciais, a clonagem humana, a Inteligência Artificial subjugando a humanidade, porém inventada por ela!)... Se os mitos, a linguagem em geral, reforçam essa espécie de esquizofrenia, por que não abandona-los? Simplesmente porque se trata de mais uma ferramenta necessária na tentativa de solucionar problemas práticos e responder perguntas sem respostas concretas, pois que estabelecem “modos de comportamentos”, conceitos, leis “éticas” para o convívio em sociedade.

O problema não está na aquisição de crenças, mas sim em dá-las o *status* de “verdade única”, se o sentido de crença como hábito de ação fosse observado, seria mais fácil e possível a tolerância entre as diferentes visões de mundo e, por consequência, o aprendizado a partir delas. As crenças estabelecidas proporcionam a “racionalização”, a articulação das ati-

vidades mentais para que seja possível o entendimento interpessoal. Por que Bakhtin (1929) traz a idéia de “dialogismo”, a saber, em poucas palavras, que o sujeito se constitui discursivamente com a constituição discursiva do outro? Porque se está em constante *extencionalidade* em termos realistas e imaginários – ambos os conceitos estão “no ser”.

Entende-se, portanto, que diante da fragmentação do sujeito pós-moderno, é evidenciada a idéia de reconstrução dos castelos conceituais fortemente erigidos pelos modelos platônico e cartesiano de pensamento, ou seja, é percebida a consciência crescente na possibilidade de se repensar e substituir velhos hábitos de ação. O indivíduo sente isso porque entende que certos hábitos não suprem mais suas necessidades – a identificação da “anomalia”, definida por Thomas Kuhn -, ou porque simplesmente os identificou como hábitos de ação - portanto, passíveis de objeções.

Ora, quando ao sair da sala de cinema, o espectador sente-se como se tivesse vivenciado as cenas que foram projetadas, segue suas experiências cotidianas tentando trazer para essa “vida real” os exemplos que lhe marcaram no “mundo da ilusão” (frases feitas, atitudes), ou desconfia desta mesma “realidade” em que vive, assim como o herói *Neo* de *Matrix*, antes de ser *desplugado*. Ou, ainda, quando ocupa parte de seu tempo tentando encontrar a frase, o trecho da música, a poesia... que o possa “definir” aos que visitarem seu “perfil” no *Orkut*²⁸, quando manipula digitalmente suas fotografias (cortando pessoas, modificando o fundo, criando iluminações e efeitos) e ainda, escolhendo “legendas” para elas (os seus *slogans!*). enfim, este é o sentido do termo esquizofrenia utilizado no último filme analisado.

Quanto à estrutura mítica, verificou-se que as três obras analisadas trazem em sua narrativa os temas recorrentes do pensamento mítico, os quais constituem a “mediação” entre dois conceitos, a saber, os sentidos humanos (“o coração”, em *Metropolis*). Em *Blade Runner*,

²⁸ Site de relacionamento que possibilita ao usuário configurar um espaço virtual onde possa definir seus interesses, seus álbuns de fotografias e sua lista de “amigos ou conhecidos” para trocar mensagens de texto. (www.orkut.com)

os paradigmas estabelecidos secularmente projetam-se na crença social do que seria o futuro, levantando questões éticas atuais. *Matrix* levanta as antigas questões sobre o poder da mídia em detrimento da massa sem forma e sem consciência crítica, dos seus efeitos diretos na interpretação dos indivíduos. Com o auxílio do conceito de crença enquanto hábito de ação, as relações dicotômicas tratadas aqui se tornam meros jogos de palavras, elementos puramente lingüísticos e que, portanto, são passíveis de revisões conceituais. Espera-se que, a partir destas considerações iniciais, as questões levantadas neste trabalho sejam mais desenvolvidas e aprofundadas em estudos futuros.

REFERÊNCIAS

ADORNO & HORKHEIMER, Theodor & Max. **Dialética do Esclarecimento: fragmentos filosóficos**. Rio de Janeiro, RJ: Ed. Jorge Zahar, 1985.

AUMONT, Jacques. **A Imagem**. Campinas, SP: Ed. Papirus, 1993.

BAKTHIN, Mikhail. **Marxismo e Filosofia da Linguagem**. Campinas, SP: Ed. da UNICAMP, 1998.

BARTHES, Roland. **Mitologias**. Rio de Janeiro, RJ: Ed. Bertrand Brasil, 2001.

_____. **Elementos de Semiologia**. São Paulo, SP: Ed. Cultrix, 1964.

_____. **A Câmara Clara**. Rio de Janeiro, RJ: Ed. Nova Fronteira, 1984.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e Simulações**. São Paulo, SP: Relógio d' Água, 1991.

BENJAMIN, Walter. **Magia e Técnica, Arte e Política - Obras Escolhidas - Vol. I**. São Paulo, SP: Ed. Brasiliense, 1994.

BENSE, Max. **Pequena Estética**. São Paulo, SP: Ed. Perspectiva, 1975.

BOURDIEU, Pierre. **Razões Práticas. Sobre a teoria da ação**. Campinas, SP: Ed. Papirus, 1996.

_____. **O Poder Simbólico**. Rio de Janeiro, RJ: Ed. Bertrand Brasil, 2004.

CAMPBELL, Joseph. **O Poder do Mito**. São Paulo, SP: Log On Ed. Multimídia, 1988.

CANDIDO, Antonio & outros. **A Personagem de Ficção**. São Paulo, SP: Ed. Perspectiva, 2004.

DAVIDSON, Donald. "La Mesure du Mental" *in* ENGELS, Pascal. **Lire Davidson, interpretation et holism**. Paris: Éditions de L'Éclat, 1994.

DELEUZE, Gilles. **Cinema I: A Imagem-Movimento**. São Paulo, SP: Ed. Brasiliense, 1985.

_____. **Cinema II: A Imagem-Tempo**. São Paulo, SP: Brasiliense, 2005.

_____. **Lógica do Sentido**. São Paulo, SP: Ed. Perspectiva, 2003.

DESCARTES, René. **O Discurso do Método**. São Paulo, SP: Ed. Abril S/A, 1973.

DESCOMBES, V. “Le Sujet des Relations Triadiques” in **Les Istituições du Sens**. Paris: Les Éditions de Minuit, 1996.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**. São Paulo, SP: Ed. Perspectiva, 2001.

_____. **A Obra Aberta**. São Paulo, SP: Ed. Perspectiva, 1991.

FARIAS, Paulo José Leite. **Clonagem humana e escravidão genética: o dever de ser bem sucedido por determinação de outrem**. Disponível em <<http://www.jus2.uol.com.br/doutrina/texto>> - visitado em 16 set. 2006.

FOUCAULT, Michel. **As Palavras e as Coisas**. São Paulo, SP: Ed. Martins Fontes, 2002.

FROMM, Erich. **A Revolução da Esperança**. São Paulo, SP: Kahar Editores, 1975.

GIDDENS, Anthony. **As Conseqüências da Modernidade**. São Paulo, SP: Ed. UNESP, 1991.

GEERTZ, Clifford. **A Interpretação das Culturas**. Rio de Janeiro, RJ: Ed. LTC, 1989.

GODOY, Hélio. **Documentário, Realidade e Semiose: os sistemas audiovisuais como fontes de conhecimento**. São Paulo, SP: Ed. Annablume: Fapesp, 2001.

HALL, Stuart. **A Identidade Cultural na Pós-Modernidade**. Rio de Janeiro, RJ: DP&A Editora, 2002.

IBRI, Ivo Assad. **Kósmos Noêtos: a arquitetura de Charles S. Peirce**. São Paulo, SP: Ed. Perspectiva, 1992.

JAKOBSON, Roman. **Lingüística e Comunicação**. São Paulo, SP: Ed. Cultrix, 1962.

JAMES, William. **Pragmatismo**. São Paulo, SP: Ed. Nova Cultural, 1989.

KANT, Immanuel. **Crítica da Razão Pura**. São Paulo, SP: Ed. Abril S/A, 1974.

KUHN, Thomas S. **A Estrutura das Revoluções Científicas**. São Paulo, SP: Ed. Perspectiva, 1991.

KUNDERA, Milan. **A Insustentável Leveza do Ser**. São Paulo, SP: Ed. Companhia das Letras, 1982.

LÉVI-STRAUSS, Claude. **Antropologia Estrutural Dois**. Rio de Janeiro, RJ: Ed. Tempo Brasileiro, 1993.

_____. **Antropologia Estrutural**. Rio de Janeiro, RJ: Ed. Tempo Brasileiro, 2003.

_____. **O Cru e o Cozido. Mitológicas I.** São Paulo, SP: Ed. Cosac & Naify, 2004.

MARINETTI, Fillippo. **Manifesto Futurista.** Itália: 1909.

METZ, Christian. **A Significação no cinema.** São Paulo, SP: Ed. Perspectiva, 1972.

NOTH, Winfried. **Panorama da Semiótica: de Platão a Peirce.** São Paulo, SP: Ed. Annablume, 1995.

NOTH, Winfried & SANTAELLA, Lúcia. **Imagem: cognição, semiótica, mídia.** São Paulo, SP: Ed. Iluminuras, 1997.

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica. The Collected Papers.** São Paulo, SP: Ed. Perspectiva, 1977.

_____. “La Logique de la Science” in **Revue Philosophique.** Paris: 1878-79.

PLATÃO. **A República.** São Paulo, SP: Ed. Martin Claret, 2002.

RAMOS, Fernão Pessoa (org.). **Teoria Contemporânea do Cinema.** São Paulo, SP: Ed. Senac, 2005.

RORTY, Richard. **A Filosofia e o Espelho da Natureza.** Rio de Janeiro, RJ: Ed. Relume-Dumará, 1994.

_____. “Relativismo: encontrar e fabricar” in **O Relativismo enquanto visão de mundo.** Rio de Janeiro, RJ: Ed. Francisco Alves, 1995.

SANTAELLA, Lúcia. **O Que É Semiótica.** São Paulo, SP: Ed. Brasiliense: Coleção Primeiros Passos, 1983.

SARTRE, Jean-Paul. **O Ser e o Nada.** Petrópolis, RJ: Ed. Vozes, 2005.

SAUSSURE, Ferdinand de. **Curso de Linguística Geral.** São Paulo, SP: Ed. Cultrix/ USP, 1969.

STAM, Robert. **O Espetáculo Interrompido: literatura e cinema de desmistificação.** Rio de Janeiro, RJ: Ed. Paz e Terra, 1981.

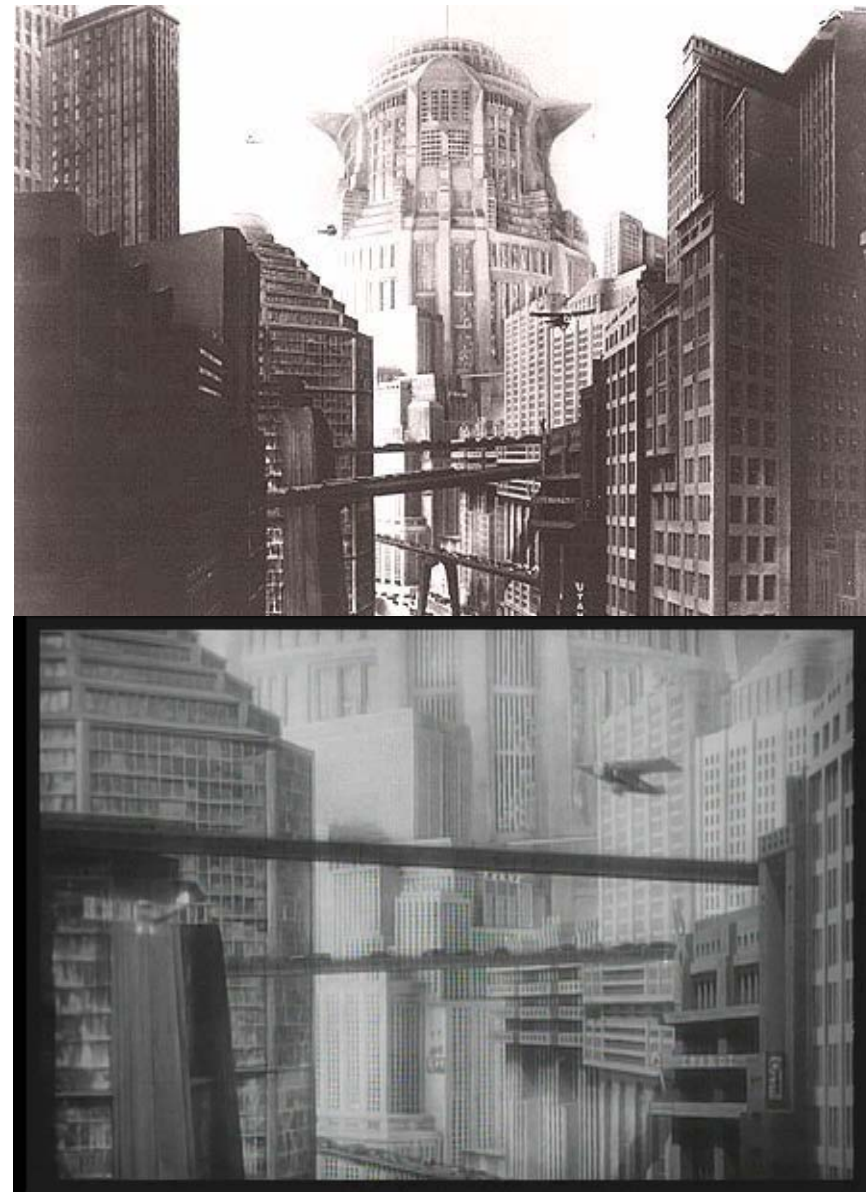
_____. **Introdução à Teoria do Cinema.** Campinas, SP: Ed. Papyrus, 2003.

YEFFETH, Glenn (org.). **A Pílula Vermelha: questões de ciência, filosofia e religião em Matrix.** São Paulo, SP: PubliFolha, 2003.

ANEXO A – MARIA: “OLHE, ESTES SÃO SEUS IRMÃOS” - A PORTA QUE DIVIDE OS MUNDOS DE METROPOLIS



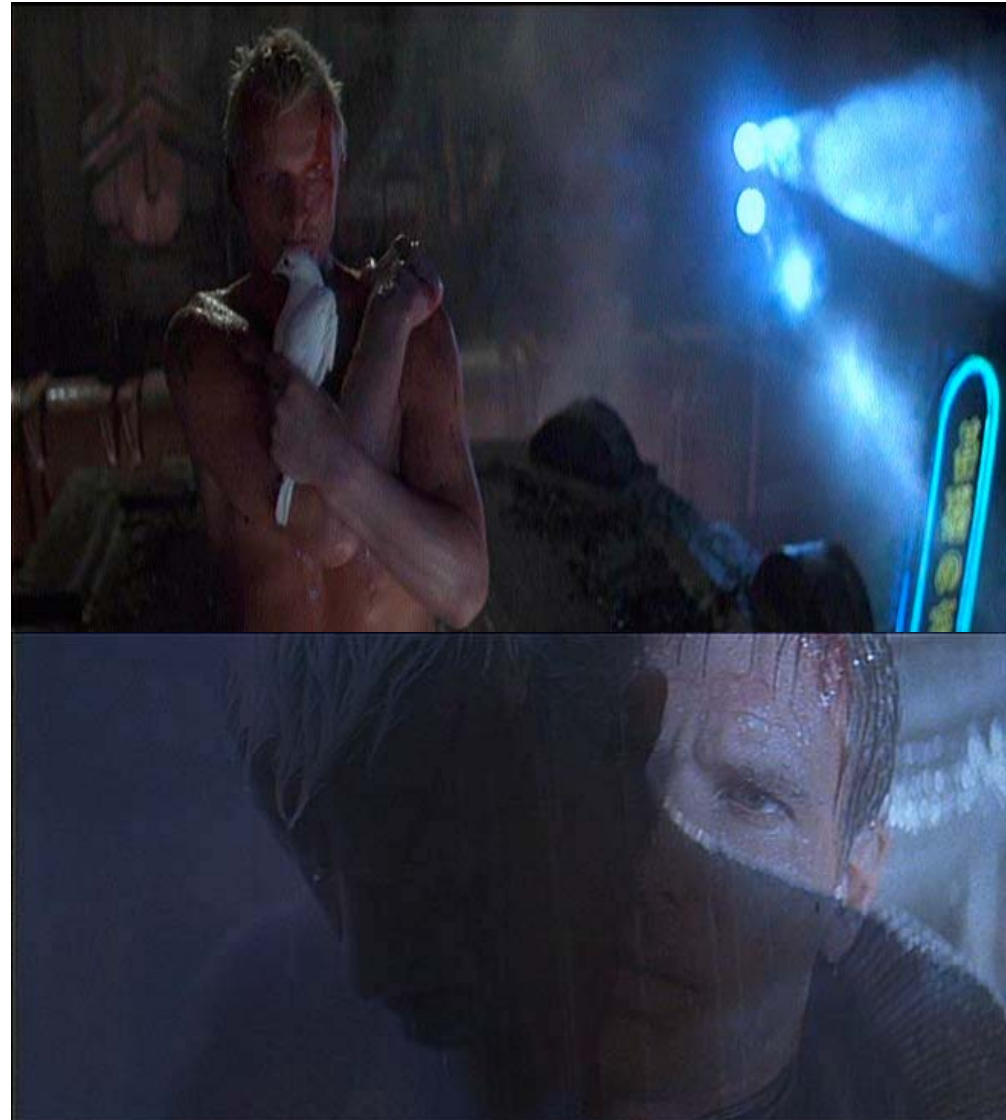
ANEXO B – “A NOVA TORRE DE BABEL”



ANEXO C – *BLADE RUNNER* : CENÁRIO EXTERNO

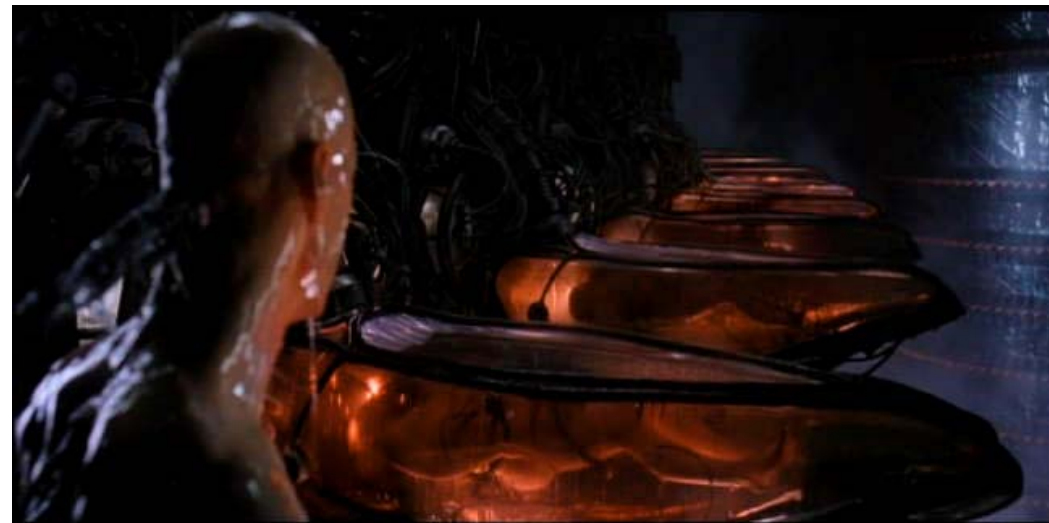


ANEXO D – ROY: “TODOS ESSES MOMENTOS SE PERDERÃO NO TEMPO COMO LÁGRIMAS NA CHUVA...”



... HORA DE MORRER.”

ANEXO E – *NEO* ACORDA DO SONHO



ANEXO F – O ACORDO COM A MÁQUINA E O SACRIFÍCIO DO HERÓI

