

Cogito e Simulacro

Miriam Gorender*

Palavras-chave: *Cogito*; simulacrum; virtual; espelho.

Disse Tweedledum a Alice:
Ora, você é apenas um tipo de coisa no sonho dele!
Se o Rei ali acordasse, adicionou Tweedledum, você apagaria - bang! - como uma vela! (Carroll, p. 20)

Resumo

Este trabalho discute, por meio do filme *O 13º andar* e do livro correspondente *Simulacron 3*, questões referentes à irrealidade do cogito e suas relações com a irrealidade do mundo externo.

Apresento, neste trabalho, uma discussão sobre o filme *O 13º andar*, o qual foi debatido no Núcleo de Cinema do CPB em 2011.

Uma das coisas que mais me chamou a atenção foi o início do filme, literalmente a partir do *cogito*. Na verdade, o diretor desse filme de 1999, Josef Rusnak, comenta que o ponto de partida foi o desejo de realizar um filme sobre o *cogito*. Ele havia proposto a ideia ao produtor Roland Emmerich, de *Independence Day* e *Godzilla*, e ambos passaram a buscar um roteiro que traduzisse o que queriam. Após longa procura, descobriram o roteiro da série de televisão produzida por Fassbinder em 1973, *Welt am Draht*, que se traduziria por *Mundo em um fio*, e baseada na novela *Simulacron-3*, de Daniel Francis Galouye (11 de fevereiro de 1920 - 7 de setembro de 1976). Galouye foi um repórter e piloto de testes da Marinha na Segunda Guerra, e um autor pouco conhecido de ficção científica, com poucas obras publicadas, mas com uma tendência a ser "redescoberto".

Farei um resumo da história, que possui uma trama bastante complexa, com vários níveis de realidade, inclusive fazendo com que os atores interpretem dois e até três personagens interligados, sendo que a complexidade da

história e dos personagens reflete bem a complexidade do tema.

Simulacron 3 é a história de uma cidade virtual ("simulador total de ambiente") para pesquisa de mercado, desenvolvida por um cientista para reduzir a necessidade de pesquisas de opinião. O filme difere na história em alguns detalhes, especialmente de época, mantendo fielmente o essencial de seu sentido. Vejamos:

No final dos anos 90, em Los Angeles, Hannon Fuller (Armin Mueller-Stahl) é proprietário de uma empresa de computação multimilionária e o inventor de uma simulação de realidade virtual (RV) recém-terminada, a qual representa a Los Angeles de 1937. Quando Fuller é assassinado assim que inicia testes prematuros do sistema de RV, seu amigo e *protégé* Douglas Hall (Craig Bierko) torna-se o principal suspeito. A evidência contra ele é tão forte que Hall começa a duvidar de sua própria inocência.

Entre interrogatórios realizados pelo detetive Larry McBain (Dennis Haysbert) da Polícia de Los Angeles, Hall conhece Jane Fuller (Gretchen Mol), a filha de Hannon Fuller que vivia afastada e que está se ocupando com o fechamento do novo sistema de realidade

¹ Comentários do diretor de *O 13º Andar* [DVD de 2006, Edição Especial].

*Psicanalista, membro do Círculo Psicanalítico da Bahia, professora adjunta do Departamento de Neurociências e Saúde Mental da UFBA, doutora em Psicanálise pelo Instituto de Psiquiatria da UFRJ.

virtual. Hall se apaixonou por ela. Quando um garçom local afirma ter testemunhado um encontro entre Hall e Fuller na noite em que Fuller foi assassinado, Hall é preso. Ele é libertado quando Jane lhe fornece um álibi.

Com a ajuda de seu associado Whitney (Vincent D'Onofrio), Hall tenta encontrar a mensagem que Fuller havia deixado para ele dentro da simulação. Entrando na realidade virtual, Hall se torna um bancário chamado John Ferguson. Ele descobre, primeiramente, que Fuller também tem um duplo cujo "corpo" usa enquanto estiver dentro do sistema (na nomenclatura do filme, Fuller é seu usuário), um pacato dono de uma loja de antiguidades e que vinha usando este "corpo virtual" para divertir-se em um hotel de luxo com jovens garotas. Segundo, que um garçom desse mesmo hotel chamado Jerry Ashton (Vincent D'Onofrio) ficou ciente de que ele é uma criação artificial depois de ler a mensagem de Fuller para Hall. Assustado e com raiva, Ashton tenta matar Hall. Hall mal consegue sobreviver para escapar da realidade virtual.

Agora incapaz de achar Jane, Hall descobre o duplo dela, Natasha Molinaro, trabalhando como caixa de um supermercado - mas Molinaro não reconhece Hall. Isso leva Hall a realizar um experimento fora do sistema de realidade virtual, algo que a carta de Fuller o havia instruído a tentar: dirigir-se para um lugar para onde ele jamais teria considerado ir. Ele faz isso e chega a um lugar que se assemelha a um modelo quadriculado computadorizado. Hall percebe a verdade, o significado da mensagem de Fuller: a Los Angeles de 1990 onde vive é também uma simulação.

Trago para vocês um pequeno trecho do livro referente a esse

momento de descoberta:

Mesmo que nosso mundo fosse um mundo material, tangível, mesmo assim não seria pouco mais do que nada? Ao longo de bilhões de anos-luz, até a estrela mais remota da galáxia mais distante estende-se um vasto mar, quase completamente vazio, semeado aqui e ali de porções infinitesimais do que chamamos de "matéria".

Mas a própria matéria é tão intangível quando o vácuo sem fim que cerca as estrelas e os planetas. A matéria é composta, em última análise, de partículas "subatômicas" que não passam, na realidade, de "cargas" imateriais. Seria este conceito tão incompatível assim com a descoberta do Dr. Fuller - de que a matéria e o movimento eram apenas reflexos do movimento de cargas eletrônicas em um simulador?

Eu não era nada - apenas um conjunto de cargas simuletrônicas adequadamente distribuídas. Mas mesmo assim eu tinha que existir. Era a lógica que me dizia. Penso, logo existo. Mas eu não era a primeira pessoa a ser atormentada pela dúvida a respeito da realidade objetiva. E os solipsistas, os berkeleyanos, os transcendentalistas? Durante toda a história da humanidade, a realidade objetiva fôra submetida a um exame crítico. Os subjetivistas não estavam sozinhos em suas opiniões a respeito da verdadeira natureza do mundo. E mesmo a ciência pura havia adotado o fenomenalismo, com o seu princípio de indeterminação, o seu conceito de que o observado é inseparável do

observador.

Na realidade, a ontologia sempre prestara tributo ao conceitualismo. Para Platão, a realidade última existia apenas em um plano de idéias puras. Para Aristóteles, a matéria era uma substância passiva sobre a qual o pensamento atuava para produzir a realidade. Em essência, esta última definição não estava muito longe do conceito de capacidade subjetiva de uma unidade ID, polarizando e sendo polarizada pelo ambiente simuletrônico.

Meu conhecimento recém-adquirido a respeito da realidade fundamental exigia apenas mais uma concessão: o Fim do Mundo, quando ocorresse, não seria um fenômeno físico, mas apenas o desligamento geral de circuitos simuletrônicos. (GALOUYE, 1968, p.79).

Hall percebe, por fim, que seu mundo é um dos milhares de mundos virtuais, mas é o único no qual seus ocupantes desenvolveram um mundo virtual próprio. Jane Fuller vive no mundo real fora da simulação de 1990, e entrou na versão virtual apenas para assumir o papel da filha de Fuller, ganhar controle da companhia de seu "pai" e fechar a realidade simulada de 1937. Hall foi criado segundo o modelo de David, o marido de Jane no mundo real. Foi David quem cometeu os assassinatos usando o corpo de Hall, e também levado pelo ciúme quando Jane se apaixonou pelo personagem de Hall.

Whitney entra na simulação de 1937, assumindo o papel do garçom Jerry Ashton, do qual é "usuário". Ashton havia sequestrado Ferguson (a identidade de Hall em 1937) e o aprisionado na mala de seu carro.

Quando Whitney morre num acidente de carro na simulação de 1937, a consciência de Ashton toma o controle do corpo de Whitney na simulação de 1990. David toma o controle de Hall novamente para matar Ashton, e então tenta estuprar e matar Jane. Jane é salva pelo Detetive McBain, o qual atira em David e o mata, e pede a Jane que os deixe em paz "aqui embaixo", implicando que ele também havia-se dado conta da estrutura da realidade.

A morte de David no corpo de Hall na simulação de 1990 permite à consciência artificial de Hall tomar o controle do corpo de David no mundo real. Ele acorda em 2024, conectado por um aparelho ao sistema de realidade virtual. Ele desconecta o sistema e encontra Jane e o pai dela, o Hannon Fuller real. Jane quer contar a Hall mais sobre a simulação, mas, quando ela começa, o filme termina, a imagem da tela escurecendo como um monitor de computador sendo desligado.

Veamos algumas questões sobre o conceito de simulacro:

O filósofo francês Michel Maffesoli fala

[...] de simulacro, ou seja, daquilo que não remete a um modelo original, daquilo que não busca se lançar para além das aparências a fim de atingir a essência. A noção de simulacro deve ser entendida 'como uma construção artificial destituída de um modelo original e incapaz de se constituir ela mesma como modelo original' (MAFFESOLI, 1984, p.116).

Segundo Mucci (2012), citando o Livro VII de *A República*, de Platão:

Tratar do simulacro remete,

imediatamente, a Platão, filósofo que estruturou o conceito de mimesis como imitação, imitação da natureza. Há, segundo a fundadora filosofia platônica, uma oposição insuperável entre o mundo sensível e o mundo das Idéias. Sendo, cabalmente, imitação da imitação, toda arte é um desvio em relação à essência, uma mentira, que aponta para o mero simulacro... [...] Platão desenhou, para transmitir a natureza de sua filosofia ideal, o cenário de uma caverna, prenúncio da magia moderna do cinema. Na caverna, real, projeta-se o filme da irrealidade que os expectadores crêem ser a realidade, crua e nua.

Ainda em Mucci, Giles Deleuze, o filósofo de *Logique du sens* (1969), propõe uma "reversão do platonismo": promove o triunfo do simulacro, que "nega tanto o original quanto a cópia, criando um jogo, no qual os signos descobrem-se máscaras" (apud MUCCI, 2012)

Para além dos signos "máscara", "duplo", "reflexo", "sombra", "tradução", "simulação", "fingimento", "artifício", "quimera", "cópia", outra categoria que refere o simulacro é "virtual". O filósofo francês Pierre Lévy, em sua obra *O que é o virtual?*, afirma:

[...] a palavra virtual vem do **latim** medieval *virtualis*, derivado, por sua vez, de *virtus*, força, potência. O virtual tende a atualizar-se, sem ter passado, no entanto, à concretização efetiva ou formal [.] o virtual não se opõe ao real, mas sim ao atual. Contrariamente ao possível, estático e já constituído, o virtual é como o complexo problemático, o nó de

tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer, e que chama um processo de resolução: a atualização. (LÉVY, 1996, p.16-17).

Ao menos no livro, a finalidade da construção do simulador é reduzir a necessidade de pesquisas de opinião, inclusive com uma subtrama sobre a utilização como ferramenta política. James Ballard afirma que a função do escritor e artista mudou a partir do século XX. Antes, vivia-se em uma realidade e o papel da arte era a criação da ficção. Agora vivemos cercados de ficções, como a publicidade e a política. A partir daí, a função da arte passa a ser a criação da realidade. (BALLARD, 2007, [Prefácio])

O que foi que me encantou mesmo neste filme? Todas as questões pertinentes a duplos, espelhos, sombras, reflexos de reflexos sempre me fascinaram. Desde as ruínas circulares de Borges, nas quais um homem sonha um outro apenas para descobrir que ele próprio é também matéria de sonho, ao sonho do filósofo chinês Zhuang-Zi (Chuang-tzu), que viveu no século IV a. C, o qual, ao despertar de um sonho em que era uma borboleta, não tinha mais certeza se não seria uma borboleta sonhando ser um homem.

O *13º Andar* foi lançado pouco antes de *Matrix*, sendo mais do que um pouco atropelado pelo sucesso deste. Passado o burburinho, parece-me que a subida ao nosso andar propicia mais campo à reflexão, ainda que não um entretenimento tão espetacular.

Segundo o próprio diretor, a cena clímax do filme, aquela para a qual todo ele converge, é a do

supermercado, uma vez que é lá que o personagem principal dá-se conta de sua irreabilidade. Como o próprio Rusnak comenta: "Penso logo existo? Não aposte muito nisso"¹.

O filme vai além do *cogito*, entretanto, para questionar não apenas a realidade do sujeito, mas vinculá-la à irreabilidade do mundo. E não é o extraordinário da experiência dos personagens que nos toca, mas o fato de esta experiência ser absolutamente ordinária e cotidiana. Douglas Hall afirma: "não sou real", e, olhando pela janela, diz: "é tudo fumaça e espelhos", expressão americana que indica uma ilusão ou truque. Ao acompanhar a trama, somos remetidos tanto à nossa própria incerteza quanto à realidade, tanto de nós mesmos como do mundo externo. As reflexões do personagem no livro não se aplicam apenas a seu mundo virtual, mas principalmente ao nosso, que afinal de contas segundo os físicos pode ser apenas uma superfície bidimensional de informação na qual a aparência de tridimensionalidade seria apenas um efeito holográfico.

À pergunta, somos reais?, a resposta é certamente não. Nossa existência enquanto sujeitos únicos, coesos e imutáveis, não passa de ilusão. Fumaça e espelhos. O mundo como o vemos é uma realidade absoluta? Não aposte muito nisso. Nossas realidades são sempre mediadas pelo que percebemos e pela forma como percebemos, e a essência absoluta da realidade é, virtualmente, inalcançável. O filme propositadamente aponta para isso no final, não apenas no apagar da tela de uma história imaginária como também dando a entender, através de um desvio da cor, que aquele terceiro mundo também

pode ser um simulacro. Ao voltar de sua primeira incursão no simulador, Douglas Hall afirma que há um problema de ajuste de cor, mas que as unidades não percebem. No terceiro mundo, o mundo "acima", há um problema de ajuste de cor, que também não é percebido a não ser pelo espectador atento.

Outra experiência cotidiana a surgir no filme sob a capa do extraordinário é a de um Outro, algo ou alguém a nos tomar, usando corpo, voz e sentidos para fins e interesses próprios. Nem sequer o apagamento da memória fica de fora. A experiência de Grierson, usado por Fuller para satisfazer seus desejos, ao ser pressionado no hotel por Douglas, tem seus correspondentes. Vejam o seguinte texto:

Quando um homem era colocado em estado de sonambulismo, era levado a experimentar toda espécie de coisas, em forma alucinatória, e, depois, era despertado; de início parecia nada saber do que acontecera durante seu sono hipnótico. Bernheim então lhe pedia, sem rodeios, para relatar o que lhe havia acontecido sob hipnose. O homem afirmava que não conseguia lembrar-se de nada. Bernheim, porém, se mantinha firme, pressionava-o para falar, insistia em que o homem sabia e devia recordar. E eis que o homem era tomado de incerteza, começava a refletir e recordava de forma indistinta uma das experiências que lhe tinham sido sugeridas, e depois outra parte, e a memória se tornava cada vez mais clara e mais completa e finalmente vinha à luz, sem falha. (FREUD, [1916]2006, p.108).

Essa descrição foi feita por

Freud daquilo que presenciou em 1889 em Nancy, tendo sido as experiências com hipnotismo uma das pistas que levaram à descoberta do inconsciente.

São as possessões do filme uma metáfora para nosso inconsciente? Creio que não, ao menos não de forma deliberada. Mas a fantasia e a experiência nas quais se fundam não nos são estranhas, o que torna fácil a identificação com os personagens "tomados" por um outro. Embora não possamos, como na fantasia realizada no filme, livrar-nos de nosso próprio Outro malicioso, caprichoso ou malévolos.

Uma terceira questão diz respeito à criação de um outro eu. No livro e no filme, Fuller se refere aos habitantes do mundo simulado como "minhas crianças". O que está em jogo aqui é a fantasia de um outro eu como espelho, um filho ou criação que seja uma repetição do sujeito, sem vida própria, fantasia que se tem manifestado também na cultura pop através das figuras do clone e do avatar. Na história da civilização ocidental, reduplica-se a história do duplo, que parece ser um traço do ser humano, à busca de si no outro, espelho da identidade, Não reza a Bíblia, em seu primeiro livro, Gênesis, que o homem foi feito à imagem e semelhança de Deus?

No filme, assim como na vida, as criações como as crianças podem demonstrar o fenômeno, incômodo para o criador, de um desejo próprio. Esse outro especular teria de ser, idealmente, tão parte e parcela do criador quanto Peter Pan e sua sombra.

Encerro, então, com a poesia de Afonso Romano de Sant'Anna do livro *O homem e sua sombra*:

Era um homem com sombra
de cachorro

que sonhava ter sombra de
cavalo
mas era um homem com
sombra de cachorro e isto de
algum modo o incomodava.
Por isto aprisionou-a num
canil
e altas horas da noite
enquanto a sombra lhe
ladrava
sua alma em pêlo galopava
(SANT'ANNA, 2006).

REFERÊNCIAS

- BALLARD, James G. *Crash!*. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.
- BAUDRILLARD, Jean. *Simulacra and Simulation*, Michigan: University of Michigan Press, 1994.
- CARROLL, Lewis. *Through the looking-glass*. Project Gutenberg Etext: The Millennium Fulcrum Edition, 2003.
- FREUD, S. Conferências Introdutórias sobre Psicanálise (1916-1917 [1915-1917]) In: _____. *Edição standart brasileira das obras psicológicas completas*. Trad. de Jayme Salomão. Rio de Janeiro: Imago, 2006. v.XV.
- GALOUYE, Daniel. *Simulacron 3*. Rio de Janeiro: O Cruzeiro, 1968.
- MUCCI, Latuf Isaias *Nascemos todos e vivemos sob o signo do simulacro*. Disponível em: <<http://www.ucm.es/info/especulo/numero35/nascemos.html>>. Acesso em: 28 out. 2012
- MAFFESOLI, Michel. *A conquista do presente*. Trad. Márcia C. de Sá Cavalcante. Chapecó, Santa Catarina: Argos, 1984.
- SANT'ANNA, Affonso Romano de. *O homem e sua sombra*. Porto Alegre: Alegoria, 2006.

Cogito and Simulacrum

Keywords: *Cogito*; simulacrum; virtual; mirror.

Abstract

This paper brings to discussion, through way of the movie *The 13th Floor* and the corresponding book *Simulacron 3*, questions pertaining to the irreality of the cogito and its relationship with the irreality of the external world.