

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA
DO RIO DE JANEIRO



Luis Claudio Moutinho Rocha

O Amor e o Simulacro

Algumas Narrativas

Dissertação de Mestrado

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Literatura, Cultura e Contemporaneidade do Departamento de Letras do Centro de Teologia e Ciências Humanas da PUC-Rio

Orientadora: Prof. Vera Lúcia Follain de Figueiredo

Rio de Janeiro
Junho de 2016



LUIS CLAUDIO MOUTINHO ROCHA

O Amor e o Simulacro: algumas narrativas

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Literatura, Cultura e Contemporaneidade do Departamento de Letras do Centro de Teologia e Ciências Humanas da PUC-Rio. Aprovada pela Comissão Examinadora abaixo assinada.

Profa. Vera Lucia Follain de Figueiredo

Orientadora

Departamento de Letras – PUC-Rio

Profa. Rosana Kohl Bines

Departamento de Letras – PUC-Rio

Profa. Claudete Daflon dos Santos

UFF

Profa. Denise Berruezo Portinari

Coordenadora Setorial do Centro de Teologia
e Ciências Humanas – PUC-Rio

Rio de Janeiro, 24 de junho de 2016

Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial do trabalho sem a autorização da universidade, do autor e da orientadora.

Luis Claudio Moutinho Rocha

Graduou-se em História da Arte na UERJ (Universidade Estadual Do Rio de Janeiro) em 2009. É professor de artes do Estado e do Município do Rio de Janeiro.

Ficha catalográfica

Rocha, Luis Claudio Moutinho

O amor e o simulacro : algumas narrativas / Luis Claudio Moutinho Rocha ; orientadora: Vera Lúcia Follain de Figueiredo. – 2016.

89 f. : il. color. ; 30 cm

Dissertação (mestrado)–Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Letras, 2016.

Inclui bibliografia

1. Letras – Teses. 2. Simulacro. 3. Narrativa. 4. Amor. 5. Corpo. 6. Imagem. I. Figueiredo, Vera Lúcia Follain de. II. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Departamento de Letras. III. Título.

CDD: 800

*Para meus pais, José Luis e Marcia,
por indicarem o caminho até aqui.*

Agradecimentos

À minha orientadora, Vera Follain de Figueiredo, por ter aceitado essa pesquisa e acreditado na minha capacidade de realizá-la.

A todos os professores do programa de Pós Graduação em Literatura, Cultura e Contemporaneidade da PUC – Rio.

Às minhas amigas Ana Paula e Patrícia pelo apoio nas diversidades e reveses da vida.

Aos meus colegas de turma pelas ideias, apontamentos, e interesse na minha pesquisa.

À Florbela, Méliès e Richard Parker, os gatinhos que me fazem crer no caos necessário.

À PUC-Rio, pela bolsa que me foi concedida, sem a qual eu não poderia ter cursado este mestrado.

Resumo

Rocha, Luis Claudio Moutinho; Figueiredo, Vera Follain de. **O Amor e o Simulacro: Algumas narrativas**. Rio de Janeiro, 2016. 89 p. Dissertação de Mestrado – Departamento de Letras, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

A dissertação consiste na leitura de obras de diferentes campos artísticos – literário, cinematográfico e artes plásticas – que tematizam a relação amorosa entre personagem e simulacro. Partindo dessa leitura e de uma experiência pessoal no que diz respeito à contemplação de uma imagem fotográfica, discute-se a mudança do estatuto do simulacro ao longo do tempo, bem como a simbolização, na modernidade, das relações com o corpo.

Palavras chave

Simulacro; narrativa; amor; corpo; imagem

Abstract

Rocha, Luis Claudio Moutinho; Figueiredo, Vera Follain de (Advisor). **Love and Simulacrum: some narratives.** Rio de Janeiro, 2016. 89 p. MSc. Dissertation – Departamento de Letras, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

The dissertation consists of reading works of different artistic fields - literature , film and visual arts - thematizing loving relationship between character and simulacrum. Based on this reading and personal experience with regard to the contemplation of a photographic image , the change of the simulacrum status over time as well as the symbolization of the relationship with the body in modernity are discussed.

Keywords

Simulacrum; narrative; love; body; image

Sumário

1. Introdução – Os olhos de Gula	12
2. Breve explicação sobre o conceito de simulacro	19
3. O simulacro como busca e saudade	27
4. A casa das bonecas: cadáveres, manequins e silicones	41
4.1. As bonecas de Bellmer e a lógica de Frankenstein	42
4.2. Pequeno interlúdio para Stella	52
4.3. Bianca e outras Galatéias de silicone	56
5.. Samantha e Ava: O amor descorporificado ou a reafirmação do amor	62
5.1. Her	66
5.2. Breve cisão para Rachel, a replicante	73
5.3. Ex Machina	76
6. Conclusão – O amor e o simulacro	82
7. Referências bibliográficas	86

Índice de ilustrações

Epígrafe – Fotografia de Shabart Gula por Steve Macurrin	11
Figura 1 – “Narciso” por Michelangelo Caravaggio	28
Figura 2 – “Pigmalião e Galatéia” por Jean-Leon Gérôme	31
Figura 3 – Frame do filme “Metropolis” de Fritz Lang	35
Figura 4 – Fotografia “Avenue de l’Observatoire” por Eugene Atget	42
Figura 5 - “Die Puppe” de Hans Bellmer	47
Figura 6 – Frame do filme “A Noiva de Frankenstein” de James Whale	50
Figura 7 – Boneca de Hans Bellmer	51
Figura 8 – Fotografia de Benita Marcussen para a série “Mens & Dolls”	55
Figura 9 – Cartaz estadunidense da metade da década de 60	57
Figura 10 –Frame do filme “A Garota Ideal” de Craig Gillespie	61
Figura 11 – Frame do filme “Ela” de Spike Jonze	67
Figura 12 – Frame do filme “Ela” de Spike Jonze	72
Figura 13 – Frame do filme “Blade Runner” de Ridley Scott	75
Figura 14 – Frame do filme “Ex Machina” de Alex Garland	77
Figura 15 - Frame do filme “Ex Machina” de Alex Garland	81
Figura 16 - – Fotografia de Shabart Gula por Steve Macurrin	85



1

Introdução

Os Olhos de Gula

“Nesse deserto lúgubre, me surge de repente tal foto, ela me anima e eu a animo.”

Roland Barthes – A Câmara Clara

Antes de qualquer coisa, faz-se necessário afirmar que esta dissertação, ao contrário do que uma primeira visada possa fazer parecer, não almeja, de forma alguma, refletir sobre o cinema ou estar dentro do campo de especulações da ficção científica. Partindo de uma experiência pessoal, este estudo nasce, primeiramente, de um apaixonamento e, depois, de um espanto. Por mais que alguns dos objetos aos quais pretendo orbitar, com mais ou menos preciosidade, sejam filmes, a dissertação pretende pensá-los a partir do lugar de uma narrativa contemporânea que não só relê e reafirma outras, cujo rastro pode ser seguido de volta até a Antiguidade, como também me parece preponderante para se estabelecer o estatuto do simulacro, do que é artificial, a partir da experiência do amor e da solidão.

Lembro-me de, por volta dos treze anos de idade, me deparar com uma revista que estampava em sua capa o retrato de uma menina recoberta com um manto cor de vinho surrado emoldurando sua pele bronzeada, possuidora de olhos com uma impiedosa cor indefinível. Tudo ali, naquele retrato, era um acontecimento: meus olhos que a princípio divagavam dentro dos dela (suas retinas com manchas amarelas como explosões solares), quando voltavam a si passeavam em um movimento circular pela sua face e encontrava, em cada mancha de pele, cada sinal, uma alegria indizível. As sobrancelhas grossas e ralas, sem vaidades, ressaltavam seus olhos que eu evitava quase sem sucesso para, ao novamente ser por eles capturado, não ter que refazer todo trajeto. Seu nariz sugeria o de um felino. Eu tentava furiosamente adivinhar seus cabelos para além da burca, e escolhi pensá-los curtos, revoltos, quase os de um menino. A boca laboriosamente traçada, uma beleza semitensa, parecia ser incapaz de sorrir. Os tecidos cor de

açafraão que a cobriam possuíam um excesso de dobras, um panejamento barroco, um rasgo que denunciava sua pobreza, e no fundo me inspirava cuidados. Aquela menina esteve diante mim, eu a conheci, e seu rosto na fotografia foi uma experiência de primeiro amor. O pensador alemão Siegfried Kracauer, que no seu lindíssimo ensaio sobre fotografia e memória, já no primeiro parágrafo, nos faz vislumbrar essa evocação:

Assim é como parece uma diva do cinema. Ela tem 24 anos, está na capa de uma revista ilustrada, diante do Hotel Excelsior no Lido. Estamos em Setembro. Se alguém olhasse através de uma lupa veria, na retícula, os milhões de minúsculos grãos que forma a diva, as ondas e o hotel. Certamente a imagem não pretende mostrar uma retícula de grãos, mas a diva de carne e osso no Lido. A reportagem a chama de demoníaca. Nossa diva demoníaca. (KRACAUER, 2009, p. 63).

Kracauer expõe, dessa forma, não só a potência ilusionista da fotografia, mas também como, mesmo quando temos a consciência clara da natureza do artifício (uma mera fotografia de revista, grãos numa retícula ainda que quase não visíveis), não deixamos de ser atingidos por aquela beleza, de contemplá-la, de desejá-la, como no pôsteres dos ídolos que colamos na parede do quarto, como as mulheres nuas nos antigos calendários masculinos.

Recordo vivamente que, por aquela menina (fotografia da menina?) me apaixonei a ponto de perder a fome. Era um sentimento misturado a uma profunda frustração, pois já ali, naquela tenra idade, sabia que conhecê-la era uma impossibilidade. À noite, antes de dormir, tecia em meus pensamentos narrativas em que nós nos encontrávamos. Mais tarde, não lembro quando, já superada a febre, fui conhecer a história por trás daquela fotografia. Era uma refugiada afegã de 12 anos de idade, chamada Sharbat Gula, que havia perdido os pais num bombardeio soviético sobre seu país de origem. Na época, o fotógrafo estadunidense Steve McCurry, tomou a sua imagem num raro momento em que as mulheres afegãs se permitiam estar sem a burca. É uma foto bem famosa e que, ao figurar na capa da revista *National Geographic* acabou sendo premiada. Mas até aí, saber dessa história não importava mais, pois aquele sentimento de quando mais jovem havia desvanecido. Mas quando vi a imagem pela primeira vez e vivi aquele tempo de afetuosa estranheza, ela não tinha nome e nem história: era – ainda que seu semblante fosse de extraordinária eloquência – um rosto mudo apenas, uma imagem imóvel, um simulacro. E incrivelmente, para minha surpresa

tardia, descobri já na vida adulta que o que seria apenas uma idiossincrasia da minha infância, esse arrebatamento pelo que é imagem, de fato, aparece comumente nas diferentes linguagens narrativas ao longo da história, desde os próprios mitos gregos.

Proponho aqui, neste primeiro momento, em um processo semelhante ao de Roland Barthes, um dos mais importantes pensadores da França no século XX, em seu pequeno livro *A Câmara Clara*: escolher não a “melhor” fotografia para expor minha teoria, mas partir da imagem que me afeta, que gera esse lastro, o corte que me atinge, tentar me espalhar pelo tema dissertado até alcançar a abrangência pretendida. É a partir de uma experiência atravessada pela pessoalidade que darei partida a esse trajeto teórico.

Então nos detenhamos um pouco mais sobre Sharbat Gula.

O primeiro detalhe que ressaltou a grande parte das pessoas a quem mostrei essa fotografia (quase nunca revelando minha relação com ela), foram os olhos da menina. Há, na forma como ela nos devolve o olhar, uma seriedade, uma ferinidade que não evidencia a sua infeliz situação de refugiada. As retinas de Gula exalam uma nobreza perigosa, parecida com a do tigre que congela a gazela apenas com o mirar. São olhos condenatórios, talvez apontando o quanto sejamos culpados por todas as tragédias que sua gente teve que passar, mas que eu, aquela altura apenas um garoto, com pouca ou nenhuma noção das desgraças da humanidade, achei que falavam de outra coisa, de um sentimento que não poderia compreender. De acordo com Barthes, esse ponto que, em uma fotografia, especialmente nos alcança, e que nem todas as imagens possuem, é o que ele chama de *punctum*.

[...] pois o *punctum* é também picada, pequeno buraco, pequena mancha, pequeno corte – e também lance de dados. O *punctum* de uma foto é esse acaso que, nela me punge (mas também me mortifica, me fere) (BARTHES, 1984, p. 46).

Os olhos de Gula são o “detalhe descentrado” da fotografia, que nos atinge de uma forma no mínimo inusitada, quando não com uma potência outra, estranha, mas que evoca o poder que uma imagem tem de trazer o objeto representado a nossa presença, pois o que vemos ali não é a fotografia *per se*, pois desta esquecemos, e apenas enxergamos a realidade do referente.

seja o que for que ela dê a ver e qualquer que seja a maneira, uma foto é sempre invisível, não é ela que vemos (BARTHES, 1984, p. 16).

Aqui, Barthes corrobora o pensamento de Kracauer ao alegar que não é o objeto fotografia que enxergamos realmente, não é uma imagem gravada em um suporte bidimensional de papel, mas sim, quando imersos numa esfera de afeição pela fotografia que ela atinge o ápice do seu potencial de engodo, pois não acreditamos estar ante mesmo o próprio referente em carne e osso.

A fotografia de Gula é, sem dúvida alguma, uma fotografia magistralmente tomada, feita por um fotógrafo profissional, de uma revista conceituada, e munido de um equipamento de fina qualidade. Mas me pergunto até onde isso importaria tanto se, nessa relação afetiva com a representação, é outro algo que buscamos, e encontramos. Nos capítulos posteriores veremos que, muitas vezes, não é a “maestria” da aparência que nos provoca afeição, mas é o objeto representado mesmo.

O que intencionalizo na foto não é nem a Arte, nem a Comunicação, é a Referência, que é a ordem fundadora da fotografia (BARTHES, 1984, p.115).

Com isso Barthes reconhece que a fotografia, e a isso ousou estender todas as imagens técnicas, anseiam, mais do que a perfeição plástica, mais do que a imitação minuciosa do Real (a despeito dos avanços da imagética digital), trazer em si um referente que nos demova, um objeto prezado, o rosto amado. Barthes concorda com Walter Benjamin no sentido de que as fotografias familiares, esse apreço que trazemos por esses registros, seriam um último baluarte de resistência à destruição da “aura” pela reprodução técnica. O teórico de cinema Jacques Aumont vai dizer:

Assim uma imagem pode criar uma ilusão, pelo menos parcial, sem ser réplica exata de um objeto, sem constituir-se num duplo desse objeto (AUMONT, 2011, p. 102).



Esse trabalho vai seguir não um trajeto cronológico, mas girar em torno de recortes bem pontuais, para se pensar o estatuto das relações afetivas com o artifício. Para isso, começarei com um segundo capítulo que explicará o conceito de simulacro e como ele foi encarado de forma diversa por pensadores da antiguidade e da modernidade (Platão, Deleuze, Baudrillard). Isso servirá como um pontapé inicial para que estes recortes esmiuçados fiquem mais palatáveis. De modo algum esse texto pretende esgotar o assunto, mais que isso, reforço que essas escolhas foram feitas seguindo critérios pessoais, mas sem perder de vista a relevância dessas escolhas.

O terceiro capítulo lança a hipótese de que a afetividade, com relação ao simulacro, sempre se funda muitas vezes numa saudade de algo, ou alguém, que em algum momento se perdeu ou se perderá. Para longe de afirmar que isso serviria a todos os casos, é nítido que em grande parte deles o simulacro substitui um referente “vivo” (ou que viveu) mais ou menos distante; e como a visão – o olhar – vai desempenhar papel central nesse jogo de relação com o simulacro, que em grande parte das vezes são substitutos imagéticos ao que se perdeu, ou ao que se busca, potencializando assim as teorias de que o simulacro existe apenas enquanto imagem mesmo, substituto sem a essência do referente original.

No capítulo seguinte, volto a atenção para objetos indispensáveis quando se pensa relações afetivas com simulacros: as bonecas. Sem desejar cair na discussão a respeito da questão fetichista que nos assalta logo num primeiro momento, mas sim abrir um precedente e trazer a baila a produção do artista alemão surrealista Hans Bellmer e que, portanto, escapa a abstração da narrativa pura, já que são objetos plásticos e concretos, e que trazem em si relatos bastante potentes. As bonecas disformes de Bellmer, que mais parecem ser pedaços de corpos femininos diversos “costurados” de forma macabra, lembram um personagem clássico da literatura: a Criatura de Frankenstein. Em uma expansão cinematográfica do romance original que James Whale filma na década de 30, o clássico do cinema de horror (esse gênero tão injustamente posto em segunda escala na história da sétima arte) *A Noiva de Frankenstein*: outro simulacro, ainda que não disforme, mas análogo ao processo de feitura de Bellmer, que nasce devido a uma imposição apaixonada. Seguindo mais adiante, no início da década de 70 do século passado, temos o pequeno conto de humor negro “Amor por \$17,50” de

Charles Bukowski, no qual o protagonista-narrador, que se confunde com o próprio autor, se apaixona perdidamente, e tem impulsos sexuais vorazes com um manequim de loja.

Ainda no capítulo 4, após uma pequena contextualização histórica do surgimento das bonecas sexuais, atravessando uma série fotográfica de homens que realmente vivem relações afetivas com bonecas de silicone, nos debruçaremos sobre a narrativa de um filme, mais recente, chamado *Lars and Real Girl* (que aqui no país recebeu o nome de *A Garota Ideal*) que, por mais que seja a narrativa mais leve desta pesquisa, no sentido de não carregar a tragicidade ou o caráter funesto de grande parte das outras histórias de amor ao simulacro, não poderíamos deixar de incluí-la, pois trata de uma relação amorosa com uma dessas indefectíveis bonecas de silicone.

Com o capítulo 5 chegaremos, neste trajeto, ao século XXI e ao advento das novas tecnologias que planejam criar simulacros de aspecto indistinguível aos dos seres vivos (como os Replicantes do filme *Blade Runner*, ou Ava no filme *Ex Machina*, os quais mencionarei também nesta pesquisa) e, através de dispositivos avançadíssimos, da inteligência artificial, retomar o trabalho de Afrodite ao insuflar vida no marfim de Galatéia, aproximando o cientista do labor divino. Neste ponto, ao olharmos com maior acuidade para os filmes *Ela* de 2013 e *Ex Machina* de 2015, cujo tema e desenvolvimento narrativo guardam similaridades, mas que na verdade guardam um antagonismo a respeito do que nos interessa neste ponto: qual a relevância do corpo quando se legitima a máquina como uma nova possibilidade de investimento afetivo? Tem a ver com entender o modo como essas narrativas – que nem mais futuristas são, mas sintomas do que já vivemos – na verdade revisitam os mitos gregos de uma antiguidade distante.

Aprofundando-se nesse princípio, é possível tentar estabelecer como a “reversão do simulacro” operada na modernidade vai elevar o artificial a um novo estatuto e, através de sua celebração, o que antes poderia ser encarado como uma perversão no território da patologia, hoje passa a ser visto como uma nova possibilidade de potência afetiva. Assim, nesta espécie de breve genealogia, que mais tem a ver com recolhimento de narrativas esparsas e semelhantes do que com uma preocupação cronológica, pretendo através de escolhas bem pontuais e

propositalmente diversas (a mitologia grega, a literatura, o cinema, as artes visuais...) destas histórias onde o protagonista escolhe, ou não, investir afetivamente num simulacro, demonstrar como essa possibilidade afetiva habita as mais diferentes manifestações humanas, se antes como ficção, hoje como possibilidade extremamente palpável. Para longe de análises psicanalíticas ou mesmo da gravitação em torno do conceito de “afeto” (cuja bibliografia já é bem ampla), o estudo almeja pensar como essas relações transitam entre materialidade do corpo (a escultura Galatéia, o autômato Olímpia, as *Puppets* de Hans Bellmer) em contraponto à imaterialidade da fantasmagoria (o reflexo de Narciso, o espectro de Faustine, o “software” Samantha). As narrativas de Narciso e Pigmalião, dois mitos fundantes na Grécia antiga, , falam desse mesmo princípio de apaixonamento, porém se contrapõem justamente se as colocarmos diante do binômio materialidade x imaterialidade. E o mais interessante é notar, e que talvez seja um dos pontos fulcrais desse trabalho, como todas as narrativas posteriores podem ser encaradas como uma revisitação a essas histórias da antiguidade.

Mas pode-se apontar que, se pensamos na imagem de Sharbat Gula, e conseqüentemente em todas as fotografias pela qual guardamos algum afeto, e avançando até mesmo às raias da ontologia da fotografia, se instala uma crise no sentido da representação: a fotografia se coloca no meio termo entre o palpável e o impalpável. Ela possui a materialidade do suporte não a concretude do referente. Tal qual Barthes, que não quer gravitar em torno da fotografia em geral, mas sim de escolhas pessoais, me dou a liberdade de dizer aqui, pensando em minha experiência afetiva, que Sharbat Gula se coloca como cisão, como um entre-lugar da materialidade para a imaterialidade. O rosto da refugiada estava ali, inegavelmente, me olhando. Eu poderia tocá-lo com as pontas dos dedos, seguir seus contornos, porém tudo o que sentia era a textura do papel, era o frio do suporte bidimensional. Dou, assim, dignidade não só à Gula, mas também à minha experiência, pois ao inserir essa narrativa pessoal aqui, entre tantas outras, digamos, legitimadas, coloco-a na mesma altura das demais. E ainda mais do que isso: na oposição materialidade / imaterialidade, a Sharbat Gula se coloca entre Narciso e Galatéia, entre Olímpia e Faustine, entre Ava e Samantha. A imagem de Gula traz em si todas elas, algo que carrega o desejo de ser corpo, mas que não precisa ser corpo para estar vivo, algo que se funda numa falta, no Eros, que está

no princípio mesmo das paixões humanas, e portanto tão possível de ser vivido de forma legítima, como Theodore e Samantha, os protagonistas do filme *Ela* vão demonstrar na contemporaneidade. Para o historiador da arte romeno Victor Stoichita

Hoje, depois de Nietzsche (e de Freud), ninguém pode continuar a duvidar de que as imagens fabricadas pelo homem sejam receptáculos de poder, dispositivos de desejo, e que tanto a sua criação como a sua contemplação obedecem a pulsões, entre as quais a de ordem erótica são, se não as únicas, pelo menos as mais fortes. (STOICHITA, 2011, p.13).

Agora que acabei de trazer à luz o motor primeiro que me moveu a escolha desse tema para a pesquisa e, de forma superficial, apontei como ela se desenvolverá, antes de nos aprofundarmos nas histórias selecionadas passaremos por este primeiro capítulo que visa contextualizar o conceito de simulacro, de modo bastante breve, mas dessa forma emprestando uma maior profundidade à leitura do restante da pesquisa.

2

Breve explicação sobre o conceito de simulacro

Definimos a modernidade pela potência do simulacro.

Gilles Deleuze

Antes de começarmos a adentrar as ficções que fazem parte desta pesquisa, é preciso se espriar brevemente sobre o conceito de simulacro, e como, historicamente, ele foi rebaixado ao status de cópia imperfeita para, na modernidade, ser redimido por Gilles Deleuze, ou mesmo ganhar um caráter apocalíptico, de acordo com Jean Baudrillard. Estes dois teóricos que se contrapõem, que estão entre os mais proeminentes pensadores franceses da modernidade e da pósmodernidade, se voltaram ao conceito. Baudrillard, inclusive, escrevendo um livro inteiro sobre ele, o seu notório *Simulacro e Simulação*, como ponto imprescindível para se pensar a sua época.

Mas para falarmos de simulacro é preciso retornar ao popular mito da caverna platônica, também conhecido como *Alegoria da Caverna*. Essa parábola, que consta no Livro VII da *República* de Platão, grosso modo, nos diz como, através da luz da verdade, podemos nos libertar das aparências desse mundo sensível, onde tudo seria sombra e ilusão.

A alegoria conta a história de homens aprisionados desde o nascimento em uma caverna. Acorrentados e virados para a parede no fundo da caverna, onde apenas uma fogueira iluminava. A luz proveniente desse fogo projeta na parede as sombras das estátuas de homens e animais desempenhando ações. Como nasceram e cresceram presenciando aquilo, os prisioneiros começaram a dar nomes às imagens e às ações que elas desempenhavam. Até que um dia, um dos acorrentados conseguiria se libertar de suas amarras, e explorando e tateando com dificuldade na semiescuridão da caverna, caminharia em direção à luz que exalava da sua entrada. Ao sair da caverna, este homem se depararia com a verdade: passou a vida inteira diante de sombras projetadas de estátuas. Olhando mais à

frente, com seus olhos ainda desacostumados com a claridade, veria que o mundo fora de sua caverna era composto por homens, animais e plantas “verdadeiros”. Maravilhado e espantado com a descoberta, a primeira atitude desse homem seria voltar à caverna para contar a seus companheiros, ainda aprisionados, do que havia descoberto lá fora. E aqui reside o ponto crucial do mito: acostumados a ter apenas as sombras como verdade absoluta, os prisioneiros hostilizariam o liberto, o tomariam por louco, chagando as raias de ameaçá-lo de morte.

Assim, fica óbvia a metáfora do prisioneiro liberto como o filósofo que alcançou a verdade inacessível ao cidadão comum, que estaria tão imerso em seu mundo de aparências (a ponto de não se saber dentro dele), que consideraria aquele que alcançou a verdade como alguém fora de si. Essa alegoria serve para que Platão institua um dos pilares do seu pensamento que é a cisão entre o mundo sensível e o mundo inteligível. A caverna seria o mundo sensível onde vivemos, e nós todos somos os prisioneiros das falsas aparências que enxergamos. Essas aparências seriam meros reflexos sem a essência do que é verdadeiro, o Bem, a luz que ilumina o mundo inteligível em paralelo ao Sol que ilumina o mundo sensível.

Portanto, quando enxergamos um objeto, o que temos é apenas o seu aparecimento no mundo sensível, e isto não é o seu *ser*. Toda aparência é na verdade uma cópia do ser original, esta forma originária que é anterior à experiência. Estas cópias, que são os objetos e seres da natureza, ainda guardam uma semelhança mesmo que interna. com essa origem; mas ainda assim, para o pensador grego, estão um degrau abaixo da Ideia. Porém, a *tekné*¹ do homem permitirá criar objetos que estão mais distantes ainda da Ideia originária. A imitação por meio da arte, dos objetos do mundo sensível, o caráter ilusório da *mimesis*², colocariam esses objetos mais distantes ainda da Ideia, a ponto de Platão considerá-los um não ser, um simulacro.

¹ Tekné, conceito muitas vezes traduzido como técnica, em grego significa arte, no sentido de fazer ou produzir. É uma técnica pura e racional, que também brota da experiência (*emperia*), mas mais que um saber fazer, é um fazer do saber. Opõe –se, de certa forma, a *poiesis* (poética), conceito que tem mais a ver com a ação, no sentido quase metafísico mesmo, do que com a produção.

² Termo de múltiplos significados, mas que comumente é usado para se referir à imitação da natureza (mimetismo) e que, segundo Aristóteles, estaria no cerne de todas as artes. Para este filósofo, o artista, o poeta seriam imitadores por excelência. Este conceito guarda parentesco com o de simulacro, pois na modernidade, alguns pensadores, incluindo o próprio Deleuze, vão afirmar

[...] trata-se de selecionar os pretendentes, distinguindo as boas e as más cópias ou antes as cópias sempre bem fundadas e os simulacros sempre submersos na dessemelhança. Trata-se de assegurar o triunfo das cópias sobre os simulacros, de recalcar os simulacros, de mantê-los encadeados no fundo, de impedi-los de subir à superfície e de se "insinuar" por toda parte (DELEUZE, 1998, p. 262).

O conceito de simulacro – do latim *simulacrum* – em sua origem, tem a ver com imitação, cópia imperfeita, algo (ou alguém) desprovido das qualidades e da “alma” do referente original. Para Platão, a arte sempre foi a fazedora de simulacros por excelência. E, o que seria pior ainda, simulacros de “segunda categoria”: a cópia imperfeita da cópia. Para o filósofo grego, se uma cama feita por um carpinteiro já é uma cópia desprovida da *anima* da ideia universal de cama, uma cama pintada num quadro seria de nível mais baixo ainda, pois nem ao menos para deitarmos o corpo cansado ela serviria. Desse modo, o pensador grego opera novamente a distinção entre essência e aparência, inteligível e sensível, ideia e imagem, original e cópia. Para Platão, as cópias são rebaixadas, pois apenas podem pretender ser o original, imitá-la apenas em superfície, sem guardar em si sua essência. Portanto, o simulacro, em toda a sua dissimilitude, seria apenas uma perversão, um desvio degradado.

distinguir a essência e a aparência, o inteligível e o sensível, a Idéia e a imagem, o original e a cópia, o modelo e o simulacro. Mas já vemos que estas expressões não são equivalentes. A distinção se descola entre duas espécies de imagens. As cópias são possuidoras em segundo lugar, pretendentes bem fundados, garantidos pela semelhança; os simulacros são como os falsos pretendentes, construídos a partir de uma dissimilitude, implicando uma perversão, um desvio essenciais (DELEUZE, 1998, p. 262).

Os dogmas cristãos, que devem tanto de sua origem ao platonismo, também vão colocar a humanidade nesse lugar de simulacros para assim inferiorizá-la perante a divindade. Assim, quando Deus cria o homem a sua imagem e semelhança (essência), devido a sua desobediência na popular passagem do fruto proibido narrado no livro Gênesis, este último perde a “semelhança” e preserva somente a “imagem”. Ou seja, se despe da essência divina e passa a ser meramente uma cópia esvaziada. Neste sentido, tal como o Deus cristão com a humanidade, Platão rebaixa o simulacro a uma cópia degradada. Deleuze supõe e denuncia a

que a imitação, numa obra de arte, se dá pelas diferenças e não pelas semelhanças, por isso uma pintura, por exemplo, nunca seria igual a outra.

motivação platônica ao tratar dessa questão que, fortuitamente, também cabe ao mito de origem cristão

A cópia é uma imagem dotada de semelhança, o simulacro, uma imagem sem semelhança. O catecismo, tão inspirado no platonismo, familiarizou-nos com esta noção: Deus fez o homem à sua imagem e semelhança, mas, pelo pecado, o homem perdeu a semelhança embora conservasse a imagem. Tornamo-nos simulacros, perdemos a existência moral para entrarmos na existência estética. A observação do catecismo tem a vantagem de enfatizar o caráter demoníaco do simulacro (DELEUZE, 1998, p. 263).

O filósofo francês Gilles Deleuze, seguindo os passos de Nietzsche, vai nos apresentar a reversão do platonismo e, no seu rastro, a “redenção” do simulacro. É na dissimilitude, na singularidade, na diferença entre a cópia e o original que Deleuze vai identificar, e apreciar, o valor da cópia em detrimento do modelo. É exatamente na dissonância do simulacro com seu referente que reside a sua potência. A reversão do platonismo significa

[...] então: fazer subir os simulacros, afirmar seus direitos entre os ícones ou as cópias. O problema não concerne mais à distinção Essência-Aparência, ou Modelo-cópia. Esta distinção opera no mundo da representação; trata-se de introduzir a subversão neste mundo, “crepúsculo dos ídolos”. O simulacro não é uma cópia degradada, ele encerra uma potência positiva que nega tanto o original como a cópia, tanto o modelo como a reprodução (DELEUZE, 1998, p.266).

Jean Baudrillard vai dedicar boa parte de sua obra para pensar os efeitos da pregnância dos simulacros e da simulação na sociedade contemporânea. Ao contrário de Nietzsche e Deleuze, a visão de Baudrillard é bem pessimista, tanto que alguns comentadores de sua obra utilizam muitas vezes o termo “apocalíptico”³ para se referir a ela. Para Baudrillard, vivemos tão imersos e rodeados de simulacros, que este é que passou a figurar na esfera do que é verdadeiro, no que ele chama de “simulacro da realidade”. Neste sentido, perdemos o modelo do que é real e a antiga realidade, que agora está para além e aquém do mundo dos simulacros, ele batiza de hiperealidade⁴

³ Na verdade, muitos atribuem esse sentido apocalíptico de Baudrillard a quase todo seu sistema de pensamento que navega no contrário da maré do típico deslumbre dos pensadores da modernidade, criticando a sociedade pós-moderna que, vivendo o tempo depois do fim dos tempos, é tão regulada pelos dispositivos midiáticos que chega ao ponto de perder a noção do que é real e do que é simulação.

⁴ Conceito bastante atrelado ao pensamento de Baudrillard, com o qual ele estabelece que vivemos num mundo-cópia, um mundo permeado de simulacros que devem sua existência apenas para provocar estímulos sensoriais a quem trava contato com eles e nada mais, a hiper-realidade é a

A simulação já não é a simulação de um território, de um ser referencial, de uma substância. É a geração pelos modelos de uma real sem origem nem realidade. Hiper-real. O território já não precede o mapa, nem lhe sobrevive. É agora o mapa que precede o território[...]. (BAUDRILLARD, 1991, p. 08).

Para Baudrillard, o real nunca interessou a ninguém, pois ele é um lugar de desencantamento, um lugar de acúmulo e caminhada em direção à morte. Portanto, o real é visto pelo autor como algo catastrófico e trágico. E, sob esta ótica, o que temos então é uma espécie de catástrofe imaginária por trás do real. E se o simulacro substitui o real a ponto de tomar seu lugar, se vivemos, segundo Baudrillard, a simulação de forma tão premente a ponto de perdermos o contato com o real, a questão que este estudo aponta é sobre a possibilidade do amor romântico se manifestar em direção a um simulacro.

[...] a simulação põe em causa a diferença do “verdadeiro” e do “falso”, do “real” e do “imaginário”. O simulador está ou não doente, se produz “verdadeiros sintomas?” (BAUDRILLARD, 1991, p. 09).

Decerto, para que isso aconteça, para que se assuma outra vida dentro do campo da simulação, é necessário um abandono mais ou menos consciente. Penso nos populares jogos *second life*⁵, em que dentre a miríade de atividades possíveis ao avatar do usuário estão o flerte, a conquista, a relação sexual, e até mesmo a constituição de família. Ora, mas isso tudo é possível na realidade, por que seria interessante repetir estes processos do real na esfera da simulação? Baudrillard responde a isso, de forma assertiva, dizendo que o real não basta: ”Quando o real já

simulação quase onipresente de coisas que nunca existiram e está estreitamente vinculada à sociedade de consumo. Mas é interessante citar aqui que existiu um movimento de arte chamado Hiper-realismo, que jogou com o paradoxo ao assumir esta simulação total para contrariá-la. Uma vanguarda que vigorou no final da década de 60 do século passado até meados da década posterior e propunha a representação da realidade de forma tão realista, em pinturas que confundiam-se com a exatidão de uma imagem fotográfica, que dizia-se que a arte hiper-realista “era mais real que o próprio real”. Dessa forma, aponta para a possibilidade de vivermos em um cenário que seria uma cópia indiferenciada da realidade, nos gerando também a incapacidade de diferenciar o real do simulacro.

⁵ Criado no fim da década de 90 do século XX, o ambiente virtual conhecido como Second Life ou SL, foi um misto de jogo com rede social que se propunha, dentro das limitações tecnológicas da época, a ser um simulador total da realidade dentro da virtualidade. O nome deste jogo explicita que a vida real seria a “primeira”, e a que desfrutamos na virtualidade seria essa “segunda vida”. Todos os objetos do cenário neste ambiente podem ser manipulados, há ciclos de dia e noite e, os “avatars”, personagens criados para serem o nosso “eu” no mundo virtual, podem desempenhar atividades que são simulações do que fazemos na vida real, como trabalhar, dormir, desenvolver relações amorosas e de amizade, e até mesmo cometer crimes. Com o avanço tecnológico, o mundo em 3D foi ganhando contornos cada vez mais detalhados e realistas e, até meados da primeira década do século XXI, Second Life ainda contava com mais de 70.000 usuários simultâneos fazendo uso, ou “logados”, nos dias de pico e fins de semana.

não é o que era, a nostalgia assume todo o seu sentido”. (BAUDRILLARD, 1991, pág.14)

Essa noção de nostalgia atrelada ao simulacro, esse senso do que se perdeu, uma saudade e uma busca associada à imagem do objeto amado, vai ser melhor esmiuçada no capítulo 3; mas aqui ela já insinua como o real se torna desinteressante diante da possibilidade de se recriar o mundo, destruí-lo e recriá-lo novamente, dentro do universo do simulacro.

Essa visão apocalíptica de Baudrillard parte de um pressuposto de que o homem contemporâneo está envolto em um mundo no qual o sentido do real já não tem mais importância e o que realmente interessa é a imersão do homem no outro real do simulacro. Para o pensador, num mundo governado pelo esvaziamento, pela aniquilação, pela violência e destruição, não existe mais sentido na realidade: para ele vigora a noção de esvaziamento do signo sem qualquer compromisso com o significado. Desta forma, conceitos binômicos como verdadeiro-falso, imaginário-real, já não podem subsistir. Dentro desse contexto tenebroso, as relações humanas se diluíram em meio à instabilidade da hiper-realidade, estão fragilizadas, no costume da indiferença.

Conversando outro dia com uma amiga casada há uns bons anos, ela me contava como mantinha um namoro virtual dentro do universo de um desses jogos de simulação da vida. Ela me dizia como ali se sentia jovem novamente, tomada por aquele fulgor que os amantes possuem no início da relação, no período da conquista, em que o outro ainda é um território desconhecido, incerto. E que, por mais que ela não deixasse isso claro, eu não pude deixar de notar o quanto havia de lamento em sua voz, pois isso tudo que ela buscava em sua *second life* havia há muito se perdido na sua relação com o marido. Em determinado momento, Baudrillard enuncia

Não seria uma pulsão de morte que levaria os seres sexuados a regredir para uma forma de reprodução anterior à sexuação(...) e que os levava ao mesmo tempo metafisicamente a negar toda a alteridade, toda alteração do Mesmo para não visar já senão a perpetuação de uma identidade(...) (BAUDRILLARD, 1991, p.125)

Esse capítulo não pretende esgotar a questão, mas sim fazer uma pequena explanação e um brevíssimo percurso das vicissitudes que o pensamento a

respeito do conceito de simulacro sofreu ao longo do tempo. Se no início Platão rebaixa o simulacro e o cristianismo em sua esteira lhe dará ares demoníacos, os pensadores da modernidade reconheceram que o valor do simulacro repousa justamente no que, a princípio, seria considerado torpe: sua dessemelhança com a cópia, sua subversão da cópia. Ainda que Baudrillard seja bastante pessimista em relação à sociedade dos simulacros, seu pensamento não deixa de ser bastante arguto e atento ao caminhar de uma sociedade onde as representações e imagens estão cada vez mais onipresentes, a ponto de tomar mesmo o lugar do referente.

Ao longo da pesquisa veremos que esse percurso andou sempre a par com as narrativas românticas em que uma protagonista (sempre masculino), se apaixona por um simulacro, e como esses envolvimento afetivos desenvolvem um determinado trajeto coerente com relação à mudança de estatuto do simulacro. No fim das contas, esta pesquisa é um estudo que pretende não esmiuçar qualquer filosofia sobre o conceito, mas sim apontar como a história da humanidade é repleta dessas narrativas e como, independente de tempo e linguagem, elas conversam e guardam estreitas semelhanças entre si.

3

O simulacro como busca e saudade

por favor, diga-me como você, um rapaz razoável, pôde perder a cabeça por aquele rosto de cera, aquela boneca de madeira?

E.T.A Hoffmann – O Homem de Areia

Vejamos, por exemplo, o popular mito de Narciso. Talvez tenha sido esta narrativa a primeira, ou ao menos a mais conhecida, em que conhecemos uma personagem que cai de amores por um reflexo, uma imagem, o seu próprio simulacro. Este mito antigo já carrega em si todas as questões fundantes para se pensar a ontologia das imagens e seu poder de enganação, de hipnose, de persuasão, de apaixonamento e, sobretudo, de morte. Narciso, ao se debruçar sobre o lago, é capturado através do olhar: se apaixona por um outro, sem perceber que este era ele mesmo. O teórico francês Philippe Dubois em seu *O Ato Fotográfico* vai dizer:

Se a imagem observada na fonte por Narciso é seu próprio reflexo pintado e se o quadro, como a fonte, é também uma pintura-reflexo, então o que reflete será sempre a imagem do espectador que a observa, que nela se observa. Sou, portanto, sempre eu que me vejo no quadro que olho. Sou (como) Narciso: acredito ver um outro, mas é sempre uma imagem de mim mesmo.(DUBOIS, 1993, p.143)



A imagem pode, neste sentido, ser uma busca por este outro, um encontro que nos captura e que vem carregado de afeição e, se pensarmos que o desejo quase sempre pode trazer em si uma maior ou menor parcela de sofrimento, estar diante de uma imagem suscita o pathos, uma paixão fundada neste desejo.

As imagens foram a princípio feitas para evocar as aparências de algo ausente. Aos poucos foi se tornando evidente que uma imagem podia ultrapassar em duração aquilo que ela representava: mostrava, então, como uma coisa ou alguém havia antes se parecido (...).(BERGER, 1999, p. 12).

Aqui, posso voltar a dar voz a Barthes, dessa vez em seu belíssimo *Fragments de um Discurso Amoroso*:

Encontro pela vida milhões de corpos; desses milhões posso desejar centenas; mas dessas centenas, amo apenas um. Foram precisos muitos acasos, muitas coincidências surpreendentes (e talvez muitas procuras), para que eu encontre a Imagem que, entre mil, convém ao meu desejo. Eis o grande enigma do qual nunca terei a solução: por que desejo esse? Por que o desejo por tanto tempo, languidamente? É ele inteiro que desejo (uma silhueta, uma forma, uma aparência)? (BARTHES, 2010, p. 14-15).

O outro barthesiano é essa “Imagem que convém ao meu desejo”, que também pode ser “uma silhueta, uma forma, uma aparência”. O outro enquanto imagem, uma imagem enquanto um outro.

Se for assim, depois de ouvirmos Berger e Barthes, podemos afirmar que a retórica das imagens, assim como a do amor, se funda essencialmente em uma escolha e, sobretudo, em uma falta, em uma espécie de saudade.

É na Grécia clássica que a arte, mesmo que ainda enraizada na sacralidade, vai se preocupar extensivamente com a exatidão da representação escultórica dos corpos humanos. Se antes os egípcios, aos quais os gregos devem sua herança artística num primeiro momento, obedeciam a regras rígidas de representação que tinham um caráter mágico e fúnebre (reencarnação da alma do morto na imagem), os gregos abandonam esses pressupostos para se render à preocupação mimética do corpo belo. Os dois primeiros períodos da arte grega são povoados de deuses e deusas de corpos realisticamente talhados no mármore. No entanto, antes de avançar mais nesse pensamento, convém retornarmos um pouco à origem da pintura (e conseqüentemente das artes) atribuída a Plínio.

Conta-nos Plínio que existiu uma moça, filha de um oleiro, chamada Dibutades, que amava um rapaz que deveria partir para empreender uma longa viagem. Em sua última noite juntos antes da partida, os dois amantes se encontram em um quarto escuro iluminado parcamente por uma tímida fogueira que joga sobre a parede suas ondulantes sombras:

A fim de conjurar a ausência futura de seu amante e conservar um traço físico de sua presença atual, nesse instante precioso, todo tenso de desejo e medo, à moça recorre a ideia de representar na parede com carvão a silhueta do outro aí projetada: no instante derradeiro e flamejante, e para matar o tempo, fixar a sombra daquele que ainda está ali, mas logo estará ausente (DUBOIS, 1993, p. 117).

Aqui nesta narrativa que também é mito, o mito da pintura, encontramos o que fora mencionado anteriormente: a imagem enquanto escolha e falta. Interessante

perceber que Plínio, que julgava a pintura como a mãe de todas as artes, aloca a sua origem não só no amor, mas na despedida do objeto amado que precisaria ser substituído por um vestígio que rememorasse imagetivamente a ele: o contorno da sua sombra, o seu simulacro. Estas narrativas, de Narciso e Dibutades, no entanto, nos apontam diretamente para uma das histórias que me interessam aqui: o mito de Pigmalião e Galateia.

Pigmalião foi um escultor que, por encontrar tantos defeitos nas mulheres que conhecia, acabou por querer viver sozinho. Com maestria, acabou por criar uma escultura de marfim que, por ser tão realista, se passaria por uma mulher “de verdade”, não fosse sua total imobilidade. O escritor estadunidense do século XIX, Thomas Bulfinch, nos reconta o mito de Pigmalião e Galateia que originalmente nos foi narrado pelo poeta romano Ovídio:

A Arte, por sua própria perfeição, ocultava-se, e a obra parecia produzida pela própria natureza (...) Muitas vezes, apalpa-a, como se para assegurar se era viva ou não, e não podia mesmo acreditar que se tratasse apenas de marfim (BULFINCH 1998, pág. 78).

Por fim, como se fosse inevitável, se apaixonou pela sua criação. Dias depois, durante as festividades em honra à deusa do amor, Afrodite, Pigmalião lhe fez preces para que conseguisse uma esposa ao menos semelhante à Galateia, como foi chamada sua amada de marfim. Afrodite, compadecida de tão fervoroso pedido, resolveu atender-lhe secretamente. Ao retornar para casa

[...]Pigmalião foi ver a estátua e, debruçando-se sobre o leito, beijou-a na boca. Os lábios pareceram-lhe quentes. Beijou-a de novo e abraçou-a; o marfim mostrava-se macio sob seus dedos, como a cera do Himeto (BULFINCH 1 p.79).



Após isso agradecido à Afrodite de todo seu coração, Pigmalião acabou casando com Galateia e, algum tempo depois, acabaram por ter um filho chamado Pafos.

Se nos debruçarmos sobre os pormenores desta história, veremos que Pigmalião, assim como Narciso, se apaixona justamente pela imagem do outro, pelo vertiginoso realismo da escultura. Isso se confirma no pedido que o escultor faz à deusa do amor: que ele encontrasse alguém que se *assemelhasse* a sua obra de marfim. O desejo de Pigmalião era puramente estético. O outro, no caso aqui Galateia, até então, não lhe sorria, não lhe falava nada. Em Galateia, enquanto escultura imóvel, não havia, grosso modo, uma subjetividade. Ora, se o misógino Pigmalião não suportava os “defeitos de caráter das mulheres”, como poderia ele supor que Galateia, ou a mulher parecida com ela de suas orações, não os traria consigo? Talvez a resposta seja simples: é quase impossível, diante de uma imagem, não imbuí-la de uma narrativa, de uma *personalidade*.

Pigmalião projetou em Galateia a mulher que não existe (ao menos para ele) e que seria o reflexo da perfeição, dotada de qualidades e ausente dos defeitos das mulheres que o cercavam. Galateia, para Pigmalião, seria o simulacro que superaria o referente: já ali podemos concluir que a criação do escultor era movida pelo lampejo de um princípio que perpassa todas essas narrativas de amor de que trata este estudo: só é possível o amor feliz recriando o simulacro do outro sem seus defeitos. A imagem do outro é, deve ser, o outro sem seus defeitos.

Bulfinch demarca o gesto derradeiro, que afirmaria que Galateia realmente estava dotada do sopro da vida, quando ela “abrindo seus tímidos olhos à luz fixou-os, no mesmo momento, em seu amante” (BULFINCH 1998, p. 79). Novamente são os olhos, nesta dialética do olhar narcísica, que vai atestar a veracidade do simulacro. “Um poder do olhar atribuído ao próprio olhado pelo olhante: ‘isto me olha’”, diz Didi-Huberman (1998, p. 148) às voltas com a aura benjaminiana. A partir disso, a verdade de Galateia para Pigmalião, como foi a verdade de Shabart Gula para mim, habitava aí, no olhar que é devolvido e que, cartesianamente, admite: “se te percebo, é porque existo”.

Notável, neste mito, é o fato de que foi preciso a intervenção divina para animar o inanimado, para insuflar vida no que antes pedra. Galateia era uma *entusiasmada*. Só a guisa de rememoração, nas narrativas abramícas também somos. Nós,

humanos, oriundos do barro que o deus bíblico tornou “carne e osso e alma”, à sua imagem e semelhança. Isso nos remete diretamente à história judaica dos Golens. O Golem é um ser artificial (quase sempre de barro), cuja vida é insuflada através de vicissitudes mágicas atribuídas a cabala judaica. O paralelo, e metáfora, da criação cristã são óbvios.

El golem se vincula con un peculiar rito teúrgico y entra en relación con la exégesis mágica de los nombres divinos. Su creación imita el acto con el cual Dios creó al hombre (BRAVI 1998, p.2).

A criação dos Golens só era possível às pessoas santas que guardassem determinada proximidade com Deus. Se antes, para brotar vida em Galateia, foi preciso a mão divina agindo diretamente, no mito dos golens é o homem que adquire esse poder outrora só possível a um deus. Talvez seja interessante perceber que, a partir da Revolução Industrial, com o progresso científico e tecnológico e sua eventual substituição à religião como panaceia para as mazelas da humanidade, o estereótipo do cientista passa ou a substituir a função dos homens santos, ou ser a figura clássica do homem que desafia as leis de Deus. É nesse contexto que o escritor do romantismo alemão E.T.A. Hoffmann escreve seu célebre conto *O Homem de Areia*, e é talvez aqui que, ainda que a narrativatenha o inegável apelo sobrenatural comum à época, se prenuncia o simulacro tecnológico como possibilidade de investimento amoroso.

Natanael, o protagonista da sinistra narrativa, ao observar através de um binóculo pela sua janela a sombra da figura de Olímpia (novamente apenas o indício do ser amado, a imagem, aquilo que falta, como no mito contado por Plínio) se apaixona por ela sem poder conceber ainda sua propriedade puramente mecânica, levando-o mesmo, no desenrolar da narrativa, a rejeitar sua noiva Clara. Como é próprio aos românticos, dos quais Hoffmann era um representante notório, o final da história é trágico. Ao contrário de Pigmalião que, por ter tido ajuda direta da deusa do amor, viveu “feliz para sempre” com sua amada Galateia; em Hoffmann, o tenebroso final representaria a visão de uma época ainda assustada com o avanço tecnológico e científico nascente e com o discurso científico explicando o mundo em oposição às narrativas bíblicas. Se estes homens, cientistas hereges, sem comunhão alguma com Deus, são capazes de criar autômatos sem a centelha divina, nada de bom poderia resultar desta afronta. Seguindo este raciocínio,

Galateia era a mulher-escultura epítome da beleza, porque “o bom há de ser belo”, Olímpia nada mais era que um arremedo de mulher, apenas *um rosto de cera, aquela boneca de madeira*.

Natanael permanece imóvel. Tinha visto tudo direitinho. O rosto de cera de Olímpia, de mortal palidez, não tinha mais olhos, apenas cavidades negras. Era uma boneca sem vida. [...] Então a loucura enfiou nele suas garras ardentes, lacerando-lhe alma e pensamentos (HOFFMANN, 1986, p 24).

[...] Em Olímpia, um automato apenas, encontrará sua destruição, pois ela apenas simulacro de vida, morte, portanto. [...] A relação de Natanael com o mundo se dá através do olhar e, no conto, de forma distorcida através de binóculo. Ironicamente, uma lente de aumento que deveria ajudá-lo a ver melhor o mundo, distorce este mundo e lhe dá conseqüentemente uma falsa imagem do mesmo. Com as lentes vê vida onde há fria mecânica (em Olímpia) e morte onde há vida (em Clara). Tomado por forças demoníacas, torna-se autômato [...] de poder transformar uma boneca em ser vivo, humano, dando-lhe vida pelo olhar (HUBER, 2015).

Valburga Huber observa que Natanael, ao se apaixonar por Olímpia, torna-se ele mesmo, a despeito de sua sandice, um autômato. Voltamos novamente ao narcisismo imbricado à contemplação das imagens. Nos tornamos aquilo que olhamos, somos o que desejamos, e a grande eficácia das imagens é porque elas são objetos de desejo e ao mesmo tempo um objeto que devolve o olhar para quem as contempla. O filósofo e crítico de arte francês George Didi-Huberman abre seu livro *O que vemos, O que nos olha* com a seguinte sentença: “O que vemos só vale – só vive – em nossos olhos pelo que nos olha” (DIDI-HUBERMAN, 1998, p.29).

A imagem, ao nos olhar, se apropria do olhante, o possui e dele se torna dona. É um fascínio que caminha no limiar da alucinação. Nesta lógica, contemplar a imagem é correlata à experiência da paixão. Huberman, que remete a Walter Benjamin frequentemente, destaca um trecho da célebre *A Obra de Arte na Era da Reprodutibilidade Técnica*:

[...] uma figura singular, composta de elementos espaciais e temporais: a aparição única de uma coisa distante por mais perto que ela esteja (BENJAMIN, 1996. p.170).

Podemos pensar em Olímpia ali, na janela, sua sombra indiferente a Natanael, esta aparição singular que o captura e o sequestra, essa distância que o faz se apaixonar justamente porque é distante, imóvel, inalcançável. Quando Olímpia se revela um autômato já não importava mais a Natanael, pois Olímpia já havia se tornado pra ele um *outro real*. E se é o jogo de olhares entre o olhado e o olhante que, de certa



forma, funda essa relação de paixão com a imagem, com o simulacro, é quando Natanael percebe que Olímpia, além de ser uma boneca desprovida de vida, possui as órbitas oculares vazias e, como se encontrasse ali dois abismos escuros, se precipita neles e encontra a loucura.

O movimento expressionista na Alemanha, ainda sob a égide da República de Weimar, vai produzir, nas três primeiras décadas do século XX, filmes únicos na história do cinema. São filmes mudos, em preto e branco, que figuram visões, fantasmas, sonâmbulos. A realidade nas telas é quase uma abstração que nasce do terror da humanidade ao ser incapaz de ver sentido na cadeia de eventos que a rodeia. É o pós-guerra e todo seu horror, seus traumas e visões dos jovens mortos pelos campos. Nesse contexto, o diretor austríaco Fritz Lang, já no fim do movimento, vai estrear seu filme *Metrópolis*, baseado no livro homônimo da atriz e escritora Thea Von Harbour, que também foi esposa do cineasta.

Uma das estrelas do filme é o *Maschinenmensch*⁶, na figura de Hel, que nada mais era que uma tentativa da personagem Rotwang, um cientista, de recriar a mulher amada que havia morrido, mas que ao longo do filme acaba por servir a propósitos escusos. Novamente vemos aqui o autômato como recriação, e mais do que isso, a recriação alicerçada à falta, ao desejo de retorno, ainda que enquanto cópia, de alguém que se amou. Mas diferente de Olímpia, cuja visão a princípio é nebulosa e fantasmagórica, Hel é posta sob a luz desde o início. Ela é um acontecimento, um feito, a celebração do homem enquanto criador da vida artificial. Em determinado momento do filme, Rotwang brada que Hel não está morta mas, na forma de um robô, um autômato, ela vive.

A história se passa em 2026, hoje um futuro próximo, mas que foi exatos 100 anos após a produção do filme, e nos mostra uma cidade utópica e reluzente, onde tudo é limpo e ordeiro, acimando um subterrâneo onde trabalhadores, em regime quase escravocrata, se sacrificam para manter Metropolis funcionando. O filho do dono de Metropolis, Freder, um rapaz sensível e perdido em devaneios que vive em um jardim nada semelhante ao ambiente tecnológico a sua volta. Ele se apaixona por Maria, que reside no mundo subterrâneo dos trabalhadores e decide ir, pela primeira vez e em segredo, até o local em busca de sua amada (aqui percebe-se uma ligeira semelhança com o mito de Orfeu e Eurídice). Chocado com aquela realidade e presenciando um acidente que matou diversos trabalhadores, Freder fica traumatizado com a experiência.

Logo depois, Fredersen, o pai de Freder e dono da cidade superior, vai visitar Rotwang, um cientista, para que este possa traduzir um mapa encontrado e que parece denunciar uma rebelião dos trabalhadores. Aqui conhecemos a história de Hel, a mulher por quem Rotwang foi apaixonado, mas que acabou se casando com Fredersen. Hel morre ao dar à luz à Freder e, com o propósito de revivê-la, Rotwang constrói um simulacro da mulher. Fredersen convence Rotwang a dar a aparência de Maria a Hel e usá-la para provocar caos entre os trabalhadores. O cientista então sequestra Maria e transfere sua aparência para Hel que, a solta na cidade, provoca o desejo e a desordem por onde passa. Nota-se aqui que a “falsa” Maria, insana e sedutora, trazia muito da imagem surrealista sobre o feminino. A historiadora da arte britânica, Briony Fer vai afirmar que as mulheres, para os surrealistas, estavam mais próximas daquele “lugar de

⁶ Conceito criado por Thea von Harbou no romance, em tradução livre seria algo como máquina-humana. No livro, a escritora descreve Hel de forma um pouco diversa a que vemos no filme de Lang. Enquanto na película ela é um ser metálico, ainda que guarde a aparência feminina, no romance original ela é descrita como um ser quase angelical, sem rosto, com a carne de cristal revestindo os ossos de prata.

loucura”, do inconsciente, do que os homens, e é através de uma construção particular da “mulher” que a preocupação surrealista com a fantasia e o inconsciente foi definida (FER, 1998, p. 176).

Após diversas reviravoltas que culminarão na rebelião dos trabalhadores e num clímax apocalíptico, a Hel-Maria, após provocar o caos nos dois mundos, Metropolis e o subterrâneo, acaba sendo, à moda inquisitorial, sendo queimada numa fogueira. Depois disso, decreta um acordo definitivo e justo entre Grot, líder dos trabalhadores, e Freedersen. Freder, após lutar com o ensandecido Rotwang nos telhados, provocando a queda deste para a morte, termina a narrativa junto a sua amada Maria.



Cerca de 150 anos depois de *O Homem de Areia*, Bioy Casares, escritor argentino que assumidamente devia muito a Hoffmann, vai escrever seu romance fantástico *A Invenção de Morel*. Na narrativa, a personagem principal, um fugitivo da justiça que busca esconderijo em uma ilha deserta, se surpreende ao encontrar outras pessoas habitando o local. Ao observá-los escondido, ele não tarda a perceber que esses moradores cultivam hábitos anacrônicos, e seus gestos, ao longo dos dias, acabam por se repetir. Um desses estranhos habitantes, uma mulher chamada Faustine, logo desperta a paixão do protagonista que passa a observá-la escondido em meio à vegetação, dia após dia.

Nas pedras há uma mulher observando o pôr-do-sol, todas as tardes. Traz consigo um lenço colorido atado a cabeça; as mãos juntas, sobre um joelho; sóis pré-natais devem ter dourado sua pele; pelos olhos, o cabelo negro, o busto, parece uma dessas boêmias ou espanholas dos quadros mais detestáveis (CASARES, 2006, p. 25).

[...]e que poderia olhar da sua janela o quarto em que Olímpia ficava, muitas vezes sozinha, reconhecendo nitidamente sua silhueta, embora as feições se tornassem confusas, indistintas (HOFFMANN, 1986, p. 19).

Como se vê, há o observador secreto aqui também, como há no conto de Hoffmann. Mas se este último escrevia sob a lente escura do romantismo, com toda sua sombra e obscuridade, Casares nos apresenta Faustine sob o sol do fim de tarde que, a despeito da distopia tecnológica da sua narrativa, é também a

representação do maravilhamento moderno com o advento dos novos meios de reprodução de imagens cada vez mais sofisticados. Faustine, por conta de toda sua realidade, não precisaria ali de nenhum artifício para fazer apaixonar o protagonista com o esplendor de sua aparição. Olímpia, ao contrário, era a boneca de madeira, desarticulada e sem olhos e, a princípio, era um indício de mulher. No entanto, existe em ambas as narrativas, num primeiro momento, este observar às escondidas, contemplar à distância o objeto de interesse, ainda que ele estivesse tão próximo.

O simulacro implica grandes dimensões, profundidades e distâncias que o observador não pode dominar. É porque não as domina que ele experimenta uma impressão de semelhança. O simulacro inclui em si o ponto de vista diferencial; o observador faz parte do próprio simulacro, que se transforma e se deforma com seu ponto de vista (DELEUZE, 1969, p. 264).

É como se fosse preciso divisar antes a imagem, vencer o medo que ela nos causa, para reconhecer o convite à aproximação. Este processo é muito semelhante ao primeiro nível da conquista amorosa, quando o amante ainda se sente inseguro, aquém do ser amado, com medo de se mostrar e ser rechaçado. Podemos intuir, neste sentido, que tanto *O Homem de Areia* quanto *A Invenção de Morel* trazem poderosas metáforas da nossa relação com as imagens enquanto análogas a esse processo de aproximação afetiva.

E quando finalmente ele se aproxima do seu interesse romântico, o protagonista-narrador não entende por que Faustine não o vê e nem o ouve. Desfaz-se ali o encanto do jogo entre olhado e olhante do amado-imagem, como se desfaz quando Natanael se dá conta dos olhos mortos de Olímpia.

Faz tanto tempo que não me vê. Creio que vou mata-la ou enlouquecer, se ela continuar com isso. Às vezes penso que a insalubridade extraordinária da parte sul da ilha deve ter me tornado invisível (CASARES, 2006, p. 46).

A sombra da loucura e o instinto homicida aparecem aqui como um prenúncio de algo que pode se abater sobre o narrador caso a sua amada não volte a enxergá-lo (como ele pressupunha que ela fazia antes).

Até que, no que talvez seja o momento chave da narrativa, ele descobre que Morel, um antigo veranista da ilha (assim como os habitantes que o protagonista

contempla todos os dias), havia criado uma máquina fabulosa onde ele gravou, em todas as dimensões possíveis, uma semana das férias dessas pessoas. Morel, antes de morrer, e logo após ele todos os veranistas, deixa sua máquina ligada utilizando como fonte de energia o movimento das marés, criando assim um filme exibido em *looping* e *ad eternum* na ilha. Na parte final do romance, cabe ao protagonista decidir entre apenas assistir, durante o resto dos seus dias, àquelas imagens, ou “gravar” a ele mesmo (e assim morrer como os outros) ao lado de Faustine, e viver eternamente como simulacro imagético de si próprio.

Por acaso, recordei que o fundamento do horror, que alguns povos sentem, de que se verem representados em imagens, é a crença de que, ao se formar a imagem de uma pessoa, a alma passa para a imagem e a pessoa morre (CASARES, 2006, p. 113).

Nota-se aqui, como na história de Natanael e Olímpia, a estreita relação com a morte que advém da relação mais próxima com o simulacro.

A ficção de Casares carrega relações tanto com o mito de Pigmalião quanto com o conto de Hoffmann. Quando o fugitivo avista o seu objeto de desejo, é a realidade de Faustine que o atrai. A máquina de Morel, ao capturar todas as dimensões dos seres, eleva ao máximo o poder de engodo de uma imagem. O fugitivo, assim como Natanael a Olímpia, toma Faustine como uma mulher real, mas ao mesmo tempo é a beleza desta – que se mostra inteira, clara, palpável como a de Galateia (Olímpia era uma nebulosidade, uma insinuação) – que desperta o interesse do narrador-protagonista.

Quando a mulher chegou às pedras, eu observava o poente. Ficou imóvel, procurando um lugar para estender a manta. Depois caminhou até mim. Teria bastado esticar o braço para tocá-la. Essa possibilidade horrorizou-me (como se eu corresse o risco de tocar um fantasma) (CASARES, 2006, p.35).

Se antes, nas narrativas mais antigas, Galateia; Olímpia; a Hel de *Metropolis*; o simulacro era construído matericamente, moldando-o, reunindo partes (seja de madeira, aço, ou mesmo de cadáveres, como veremos no próximo capítulo), lhe dando um corpo físico, enfim, e era preciso uma divindade ou o cientista tomando este lugar para incuti-lhe vida, seja através de máquinas fabulosas ou rituais mágicos, o advento das tecnologias de reprodução de imagens vai tornar esta experiência, a de paixão pelo simulacro, cada vez mais imaterial, espectral. Como

abarcam uma relação de amor, que também passa, e sobretudo passa, pelo encontro de duas corporalidades (ainda que uma delas seja da esfera do artifício), se estas máquinas de reprodução técnica nos imergem cada vez mais em narrativas fantasmagóricas. Como se apaixonar pelo que aparece e desvanece, pelo que é só imagem ou voz, pelo que tem propriedade de fantasma?

Para além do fetichismo da robotização humana, é fato que em um mundo globalizado e mediado pelas telecomunicações, o corpo conectado às redes torna-se a interface entre o real e o virtual sem que, por isso, denote que nos tornaremos equipamentos de carne obsoletos. Afinal, ao mesmo tempo em que esses corpos são diluídos em uma massa descarnada, feita de informação, essa mesma massa de dados duplica sua existência como telepresença e presença física (BEIGUELMAN, 2004, p. 1).

4

A Casa das Bonecas: cadáveres, manequins e silicone

Bonecas são objetos muitas vezes associados a crianças ou a colecionadores sofisticados. Mas, para além desses intuitos, essas representações em cera, plástico ou resina, de figuras femininas (infantes ou adultas), serviram/servem como efígies de apaixonamento, mais ou menos sexuais, muitas vezes mórbidos. Desde as Barbies da cultura de massa que, numa estranha inversão de paradigmas, ao invés de parecerem cada vez mais reais, despertam o desejo nas mulheres de se parecerem com elas, passando pelo manequim das lojas de roupas, como todo seu *sex-appeal* das modelos de passarela, até mesmo as bonecas sexuais de aparência absurdamente realista. Pensar nestas questões nos levaria, invariavelmente, ao território psicanalítico do fetiche e da perversão. Stoichita, vai dedicar toda parte final de seu *O Efeito Pigmalião* a traçar um histórico das bonecas Barbies e do seu lugar na cultura dos simulacros. Ao se deparar com a falta de realismo do formato corporal destas bonecas, Stoichita conclui que elas tocam a fantasmagoria:

O seu corpo de elastolin está feito para ser vestido, despido, vestido de novo; os seus cabelos de nylon podem ser penteados, despenteados e repenteados. É o resultado de um trabalho muito mais requintado sobre as aparências (...), o seu corpo “estilizou-se” até o limiar do inverossímil (até, portanto, ao limiar do fantasma) e é espantoso ver como as primeiras fotografias publicitárias do novo produto o colocam naquela zona ambígua onde real e irreal se juntam (STOICHITA, 2011, p. 215).

Stoichita aponta que, desde sua criação, as bonecas Barbies seguiam a lógica corporal do manequim. Essa proximidade com o fantasma vai estar muito presente ao longo da história do cinema de horror. Bonecas e manequins sempre são apresentados como “corpos” que guardam espíritos malignos ou vingativos, ou como prenúncio de situações funestas. De qualquer modo, estas bonecas e manequins já se enraizaram no imaginário coletivo de tal modo que, por diversas vezes, ouvimos falar (ou sentimos mesmo) da impressão que seus olhos nos acompanham, ou até do receio de que a qualquer momento elas possam se mover. Estes simulacros, geralmente para longe das representações infantis, que são as que nos interessam aqui, também carregam em si todo um latente imaginário de sexualidade.

A ideia de que a figura feminina em particular podia ser evocada desse modo, como uma mera ilusão do real, um simulacro, para ser infinitamente repetida em torno das ruas de Paris, era a mais recente expressão da ideia da mulher como objeto e também desencadeava os mais estranhos efeitos (FER, 1998, p. 191).

4.1

As bonecas de Bellmer e a lógica de Frankenstein

E é num trânsito entre o binômio amor e a morte, como na produção do alemão Hans Bellmer, e até mesmo no cinema pop, como no filme *A Noiva de Frankenstein*, que esse subcapítulo atravessará estas duas narrativas, oriundas de linguagens diferentes, onde estes simulacros sejam de plástico, ou de carne humana, são protagonistas de relações afetivas. Poderíamos colocar nesse rol também a Olímpia de Hoffmann, mas o fantoche pareceu ter sido mais interessante quando posta em jogo no capítulo anterior. Essas narrativas, a despeito da espécie de simulacro em comum, e de flutuarem dentro de uma camada de tragicidade (todas elas falam de morte), trazem como protagonistas mulheres artificiais que nascem de fragmentos reunidos. Novamente, os casos



aqui selecionados são todos falocêntricos e tratam de protagonistas que, assim como Pigmalião, possuíam relações problemáticas com as mulheres. Não pretendo desvendar os ecos psicanalíticos dessa atração pelo corpo feminino fragmentado, ou fragmentável, mas usando Bellmer como paradigma, tentar pensar essas relações sob a luz da matriz romântico-surrealista.

Outro ponto que convém ressaltar é que as bonecas de Bellmer, apesar de não serem personagens de uma narrativa ficcional, a priori, servem como propositoras mesmo de narrativas imbricadas à vida do próprio artista, além do óbvio caráter afetivo que Bellmer impingia a elas, quando vistas sob a ótica dessa biografia.

O corpo despedaçado, ainda que reunido, foi um passo para o corpo fantasmático. Tanto é que, menos de 10 anos depois, Casares escreveria *A Invenção de Morel*. Então, se uma década antes da *Die Puppe* e da *Noiva* tivemos a *Hel* de Lang, a celebração do corpo artificial anatomicamente perfeito, e do seu engodo (vontade que retornará, na contemporaneidade, em *Ex machina*, filme do qual tratarei no próximo capítulo), aqui o corpo em pedaços age como uma diluição, um retorno, mais ou menos violento, da impalpabilidade narcísica. Como Eliane Robert Moraes aponta em seu *O Corpo Impossível*, deformar o real é desrealizá-lo.

Do corpo fragmentado ao corpo ausente – a anatomia moderna desrealiza por completo a forma humana (...), a época assistiu a esse empenho e dissolução orgânica na estética; o corpo, erotizado, era lançado a sua fantasmagoria absoluta (MORAES, 2002, p. 70).

É sob influência do conto de Hoffman, além de um meio de expurgar a relação com um pai autoritário e nazista, que o alemão Hans Bellmer, em meados da década de 30, constrói sua primeira boneca, que o inserirá definitivamente na história da arte mundial e o legitimará como um dos grandes componentes do surrealismo. Nascido em 1902, em Kattowitz, na Alemanha, desde muito cedo Bellmer foi obrigado pelo pai a trabalhar em uma mina de carvão e uma fábrica de aço. Ainda jovem, conseguiu expor alguns trabalhos na Polônia e, em Paris, teve contato com os artistas franceses. Apesar de seu contato íntimo com a Bauhaus, renegou seu utilitarismo e começou a produzir bonecas que, segundo ele, nascem também de uma resistência ao fascismo que florescia incontrolavelmente em seu país natal e por toda Europa. Financiou esses primeiros trabalhos com o próprio dinheiro, e sua publicação na revista surrealista francesa *Le Minotaure* é o que

impulsiona sua produção e o coloca definitivamente sob a luz do movimento de arte do período.

Sua primeira boneca, batizada de Die Puppe, data de 1933. Após assistir a uma peça de teatro sobre *O Homem de Areia*, e vivendo uma paixão pela prima que foi morar em Berlim, com seu aflorado senso romântico de saudosismo e nostalgia – a *Sehnsucht*⁷ alemã – Bellmer vai cristalizar essa vaga sentimental com a confecção de mulheres artificiais anatomicamente absurdas. Na verdade, a erotização do corpo feminino e o interesse pelos manequins e mulheres mecânicas vem de encontro ao projeto surrealista.

As mulheres, para os surrealistas, estavam mais próximas daquele “lugar de loucura”, do inconsciente, do que os homens, e é através de uma construção particular da “mulher” que a preocupação surrealista com a fantasia e o inconsciente foi definida (FER, 1998, p.176).

Como um movimento de oposição ao racionalismo, o surrealismo parece ter fascinado Bellmer quando em contato com os artistas parisienses. Há de se notar que, no ideário surrealista, o fazer artístico deveria obedecer a determinado *automatisme*, palavra francesa que se refere a movimentos maquínicos, que é próprio dos autômatos. Grosso modo, para esse grupo de artistas, o automatismo preza pela ação inconsciente em detrimento da atividade consciente, deixando surgir sobre o suporte, seja da escrita ou da pintura, por exemplo, tudo o que vier de imetiado à mente, priorizando a intuição sobre a memória, o irracional sobre o racional. De mãos dadas às teorias do inconsciente de Freud, os surrealistas foram seduzidos pela estética dos sonhos e do absurdo e, como grande parte dos seus artistas eram homens, então fica obvio que a maioria esmagadora dos trabalhos desse grupo remete aos desejos masculinos.

Os sonhos que emergem no Surrealismo talvez envolvam os sonhos e as fantasias do inconsciente masculino, mas o modo como são revelados é sempre uma questão de representação (FER, 1998, p.180).

Portanto, se o movimento surrealista é notório por colocar sob os holofotes o desejo e a sexualidade, e se esse desejo está sempre no território da representação,

⁷ Ainda que não tenha tradução literal, a palavra alemã *Sehnsucht* é o que mais se aproxima, grosso modo, do conceito de saudade presente nas línguas latinas. É uma falta intensa de alguém ou de uma terra distante, um desejo e um anseio, que também se dirige a algo inalcançável ou inexplicável. O conceito tem relações profundas com a melancolia romântica e aparece em menor ou maior grau em diversos trabalhos de poesia desse período.

seria um caminho natural que estes artistas recorressem em algum momento aos simulacros, ou aos objetos, para concretizar suas obras. Numa passagem bastante auspiciosa de seu romance *Nadja*, André Breton, mentor e propositor do movimento francês, estabelece: “Sinto, perto dela, que estou mais próximo das coisas que estão perto dela do que dela.” (BRETON, 2007, p. 86).

As bonecas de Bellmer são capazes de causar, simultaneamente, fascinação e repulsa. Numa série de mais de cem fotografias, somos apresentados a meninas inanimadas, não apenas mutiladas, mas em disposições corporais grotescamente eróticas. É sempre um caminho fácil associar as bonecas do artista aos corpos destroçados pela guerra, e é inegável que todo esse contexto deixou raízes profundas em Bellmer. Com o fascismo cada vez mais crescente e sobretudo com a ascensão da ideologia nazista, essas bonecas são uma afronta direta ao ideal de suposta pureza e perfeição dos corpos arianos. Elas remetem a corpos de mulheres jovens, algumas com apenas uma perna, ou duas pernas a mais onde a cabeça deveria estar, algumas sem os braços, ou com os cabelos em apenas uma parte do crânio, como se eles tivessem sido arrancados ou raspados.

Ao afirmar a proeminência do corpo do desejo sobre o corpo natural, o surrealismo colocava em cena imagens nas quais diversos membros e órgãos tornavam-se intercambiáveis (MORAES, 2002 p. 69).

São sempre dispostas penduradas ou de pé de forma desajeitada como se fossem fantoches, autômatos trágicos. Ou pior, nossa associação mais imediata quase sempre atravessará a visão de corpos decompostos de mulheres vítimas de uma violência sádica. Como o surrealismo primava pela estética do corpo desmontável, erotizava esse corpo fragmentado, estas bonecas eram personificações dessa mulher adaptável, articulável, que serviria às configurações do desejo masculino e, ao mesmo tempo, encarnaria as percepções do estatuto do corpo na modernidade.

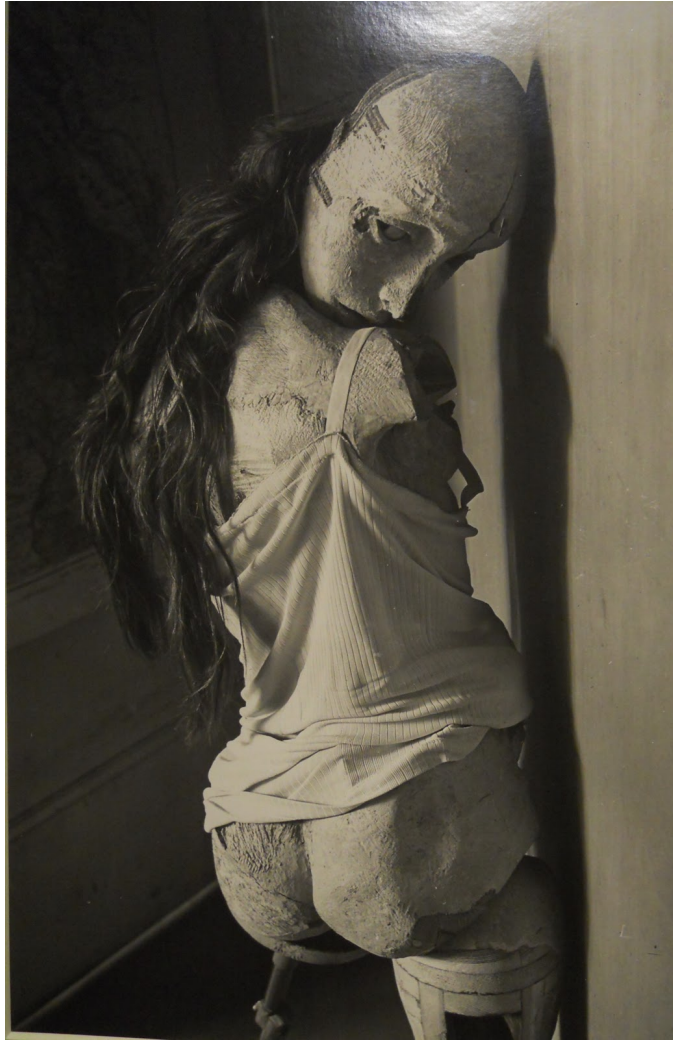
Numa era de integridade perdida, o mundo só podia revelar-se em pedaços [...] À fragmentação da consciência correspondeu a imediata fragmentação do corpo humano (MORAES, 2002. p.59).

Mas para esse estudo, o mais interessante apontar é como Hans Bellmer não só perpassa a grande narrativa da Guerra, mas infunde em suas bonecas também as micro-narrativas afetivas de sua vida. Vivendo uma paixão mal resolvida com a

sua prima Ursula, de 15 anos, as criações de Bellmer serviram para sublimar essa atração. Não é à toa que suas bonecas todas representam moças jovens, nas quais os pelos pubianos começam a aflorar, com suas zonas erógenas num sugestivo tom rosado. Pode parecer bem simbólico, então, que essas obras sugiram uma espécie de infância brutalizada, violentada, a imagem de uma perversão. As bonecas de Bellmer parecem ser incompletas, como se ali, naqueles corpos, se cristalizasse também a falta que o artista sentia de sua prima. Era sua frustração por esse amor distante, que inconscientemente o fazia configurar essas bonecas desajeitadas, mal formadas, porém extremamente eróticas:

A menina desarticulada de Bellmer não era uma escultura, tampouco uma marionete, mas um objeto provocante, [...] (MORAES, 2002. p. 67).

Desiludido com humanidade e com o amor, Bellmer constrói suas bonecas no limite entre o corpo real e a fantasmagoria. Sua paixão reprimida se manifesta nessa representação violenta do corpo que parece em vias de se dissolver, cujos membros vão desvanecendo aos poucos. Elas encarnam um desejo que flui entre a vida e a morte, mas que, pela arte, transcendem julgamentos morais.



Em 1815, a escritora inglesa Mary Shelley começa a escrever um romance que, por muitos, é considerado o primeiro livro de ficção científica da história, ainda que mais comumente esteja associado ao horror gótico: *Frankenstein, ou o moderno prometeu*. Neste livro, somos apresentados a Victor Frankenstein, que enviado a uma universidade logo após o falecimento de sua mãe trava contato com a alquimia e as ciências naturais. Estudando incansavelmente os mistérios da vida e da morte, acaba por descobrir como gerar vida a partir de um corpo morto. Para isso, Frankenstein reúne pedaços de diversos cadáveres e os “costura” formando um corpo, ainda que antropomórfico, abominável.

Depois de dois anos de isolamento e abdicação da saúde e do convívio social, o estudante consegue realizar seu intento. Mas, sentindo repulsa pela sua criação, acaba fugindo, deixando a Criatura abandonada e à mercê da própria sorte. A narrativa continua numa espécie de trama de vingança em que a Criatura, disposta

a trazer sofrimento ao seu criador, acaba assassinando seu irmão. Mas o momento da trama que é importante destacar aqui é que, em determinado momento, o monstro promete a Frankenstein que o deixaria em paz caso esse construísse, no mesmo processo que o trouxe a vida, uma mulher para mitigar sua solidão. Ainda que contrariado, o rapaz inicia uma nova criação, mas no meio do processo se arrepende e receia que isso pudesse ser o início de uma nova raça de monstros. Ele destrói a criatura fêmea antes de terminá-la.

Victor Frankenstein acaba se casando com sua esposa Elizabeth, mas na lua de mel o monstro os encontra e assassina a mulher. O clímax do romance é a perseguição de Victor à Criatura até o norte congelado onde, encontrado por um barco pesqueiro, acaba adoecendo e morrendo. Sem motivos para continuar vivendo, a Criatura acaba decidindo por sumir na desolação congelada com a ideia de suicidar-se.

O historiador e crítico de arte Giulio Carlo Argan afirma que foi no romantismo que se tomou a primeira postura anticlássica, sendo esse movimento que inauguraria então a Arte Moderna. Se pensarmos o romance de Shelley dentro desse prisma romântico, veremos que aqui já se anuncia a desintegração do corpo que perpassaria quase toda a modernidade. A lógica construtiva do monstro de Frankenstein é, à parte o material usado, a mesma das bonecas de Hans Bellmer, o que é coerente, pois se é sabido que o Surrealismo, em sua devoção ao irracionalismo do inconsciente, e na suas representações de mulheres inalcançáveis, dentre outras coisas, foi um movimento que deveu muito ao espírito romântico.

Para que as artes modernas levassem a termo seu projeto, foi preciso, antes de mais nada, destruir o corpo, decompor sua matéria, oferecê-lo também “em pedaços” (MORAES, 2002 p. 60).

Entretanto, como já havia apontado antes, as bonecas de Bellmer, para além da representação da desintegração das subjetividades e da coporalidade de seu tempo, também eram simulacros afetivos de uma paixão mal resolvida. No romance de Frankenstein, o que temos é a solidão do próprio simulacro que, incapaz de ser amado pelo seu criador, exige que se crie outro simulacro para lhe ser companheira. Assim, como no romance de Hoffman, o desfecho dessa trama é

trágico, bem como também foi o de Prometeu, cujo título do livro faz referência. Aliás, a tragicidade, com exceção notável do mito de Pigmalião e Galateia (e talvez no filme *Ela*, como veremos no próximo capítulo), são pontos fulcrais destas narrativas. Em determinado trecho do romance, Victor Frankenstein conclui: “Para examinarmos as causas da vida, precisamos primeiro recorrer à morte”, e aqui podemos perceber que o binômio vida e morte atravessa também as bonecas de Bellmer, o Eros e o Tântatos.

Em paralelo ao artista alemão, coincidentemente ou não, o diretor estadunidense James Whale roda em 1935 a história de uma mulher feita de fragmentos, um clássico do cinema de horror: *A Noiva de Frankenstein*. Filmado como uma espécie de continuação da adaptação livre do livro *Frankenstein* de Mary Shelley, que havia filmado quatro anos antes, a história consiste no reencontro da Criatura (interpretada nos dois filmes pelo indefectível Boris Karloff) com seu criador, o Dr. Henry Frankenstein (no romance original, este personagem se chamava Victor Frankenstein e era ainda um estudante) que pareciam haver morrido no final do primeiro filme (como também no romance). Decidido a não mais levar a cabo as terríveis experiências de antes, o doutor Henry acaba conhecendo um cientista claramente perturbado, Pretorius, que exige sua ajuda para criar uma companheira fêmea para o monstro original. Recusando a proposta, Pretorius com a ajuda da Criatura, acaba sequestrando Elizabeth, a esposa de Henry (no filme anterior, ao contrário do livro, ela não é morta pelo monstro). Se vendo forçado a cumprir



Os ditames de seus algozes, Henry acaba por ajudar a insuflar vida na contraparte feminina da sua criação original. E é aqui, se pensarmos na história do cinema de horror, esse gênero tão injustamente subconsiderado, que veremos a aparição de uma das figuras mais icônicas do cinema: a *Noiva*. Dotada de uma aparência peculiar, em parte devido a seus cabelos armados, com a inconfundível mecha frisada e grisalha, além do longo vestido-mortalha na cor branca que ressalta sua estatura incomum, acompanhada por seus perturbadores movimentos em *stacatto*, que o close em seu rosto “retalhado”, mas assustadoramente belo, reafirma; o seu nascimento, que acontece apenas na parte final do filme, já prenuncia ares apocalípticos. Inesperadamente, a Noiva acaba sentindo ojeriza da Criatura que, num acesso de fúria, acaba explodindo todo o laboratório. Apenas Henry e sua esposa conseguem fugir a tempo.

A permanência em cena da Noiva, portanto, que leva o título do filme, e é seu motor e peça chave da narrativa, não dura nem dez minutos. Assim como surge triunfal, sua aniquilação ganha contornos apoteóticos. Fer, a propósito do poema “A Une Passant” de Baudelaire, indica esse caráter efêmero da musa romântica e da mulher surrealista: “*A imagem da mulher é passageira, ela se perde assim que aparece*” (FER 1998, pág.187). Isso, se recorrermos novamente à biografia de

Bellmer, se apresenta no fato dele ter cristalizado, através de suas bonecas, a “desaparição” de sua prima que, ao ir morar em Berlim, se tornou essa mulher de passagem, essa mulher que brevemente existe.

Esta história de Whale, que se diferencia das outras desta pesquisa pelo fato de tratar de uma pretensa relação afetiva entre seres artificiais e não entre homens e simulacros, na verdade toca a produção de Bellmer não apenas por serem sensíveis a sua época, ao despedaçar de corpos ante as guerras que grassavam a Europa (ainda que o livro de Mary Shelley tenha sido escrito pouco mais de cem anos antes), mas também por serem simulacros criados para suscitar paixões degeneradas. James Whale notoriamente criava sua cinematografia de horror sob influência do Expressionismo Alemão, que vigorou na década de 20 do século XX, portanto um pouco anterior a seus filmes. O cinema desse movimento, além de ser dotado de um estilo próprio de deformação dos cenários, o método dramático e antinaturalista de representação, do contraste onipresente entre luz e sombra, foi povoado de monstros, sonâmbulos, bruxas, vampiros e outros sortilégios. Era um cinema que utilizava esses recursos para metaforizar o terror e a repulsa que os alemães sentiam pela violência e obscurantismo da guerra. O historiador da arte Arnold Hauser, em algum momento da sua *História Social da Arte e da Literatura*, afirma que “o povo alemão já foi o mais triste sobre a face da Terra”. Então, nesse sentido, parece ser sintomático que Bellmer, criado nessa atmosfera, e Whale, influenciado pela arte cinematográfica deste contexto,



conversassem de algum modo. É notável perceber que o fotograma da Noiva exposto acima se assemelha muito à aparição de Hel no fotograma selecionado no capítulo anterior.

Se o corpo pode ser tomado como a unidade mais imediata do homem, formando um todo através do qual o sujeito se compõe e se reconhece como individualidade, num mundo voltado para destruição de integridades ele tornou-se, por excelência, o primeiro alvo a ser atacado (MORAES, 2002, p. 60).

Ambas, a *Puppe* e a Noiva, nos atraem e repelem simultaneamente, ambas falam de desejo de dentro de um território de morbidez. Há de se pensar que se as bonecas de Bellmer podem ser encaradas como representações de corpos de moças mutiladas, caso elas fossem de carne e osso, poderiam muito bem estar na composição de algum dos “retalhos” da Noiva de filme de Whale. Essas criações transgridem aqui as narrativas anteriores por já apontarem a possibilidade da dissolução total do corpo, as relações virtuais, o início de uma época de possíveis simulacros fantasmagóricos.

4.2

Pequeno interlúdio para Stella

Porém, antes de passar para o próximo capítulo, pode ser importante trazer aqui uma narrativa literária posterior. No início da década de 70, o escritor estadunidense (ainda que tenha nascido na Alemanha, portanto conterrâneo de Bellmer) Charles Bukowski, escreve um conto que integra a coletânea “*Ao Sul de Lugar Nenhum*” chamado *Amor por 17,50*. Nesta pequena narrativa somos apresentados a Robert, protagonista e narrador do conto, que ao passar de carro por uma loja de badulaques acaba avistando um manequim na vitrine:

Foi lá que a viu, parada, com um longo vestido vermelho. Usava uns óculos sem armação, tinha boa forma; digna e sexy como costumavam ser. Uma gata de classe. (BUKOWSKI, 1973, p. 42).

Há aqui não só o humor negro típico do autor, mas também um suposto caráter de perversão ligado ao fato do protagonista manter relações sexuais com uma manequim de loja. Caindo no território do fetiche e, portanto, do interdito, o conto – o único desta pesquisa em que a relação sexual se consuma (como convém à poética de Bukowski) Robert que, antes mesmo de adquirir o manequim numa loja de variedades (o título do conto apresenta o valor pelo qual a boneca foi comprada), já havia invadido um museu fechado para “fazer amor com as mulheres de cera” (BUKOWSKI, 2010, p. 42), e vivia fantasiando com estátuas e manequins.

Imagens de manequins e outros autômatos podem ser encontradas espalhadas pelas páginas de várias revistas surrealistas (...) e o manequim age como uma figura de desejos e sonhos. (FER, 1998, p. 189).

Robert leva a manequim para casa e a batiza de Stella, com a qual mantém relações em segredo dos seus amigos e da própria namorada. O conto, de alto teor machista, pois o protagonista ressalta que uma das qualidades de Stella era nunca reclamar ou falar demais como era típico das outras mulheres é, nitidamente, uma reinvenção mais carnal e “suja” do mito de Pigmalião e Galateia.

Acariciava-a e dava-lhe presentes como as jovens gostam: conchas brilhantes e pedras polidas, pássaros e flores de diversas espécies, contas de âmbar. Colocou vestidos sobre seu corpo, anéis em seus dedos e um colar em seu pescoço, brincos na orelhas e cordões de pérolas no peito. Vestiu-a e ela não pareceu menos encantadora do que nua. (BULFINCH, 1998, p. 78).

Comprou para Stella várias calcinhas, uma cinta-liga, meias longas e finas, uma adereço de tornozelo. Também comprou brincos e ficou chocado ao descobrir que seu amor não possuía orelhas. (BUKOWSKI, 2010, p.45).

Em determinado momento, Robert se surpreende porque em Stella “até os olhos pareciam reais”. Lembremos que Pigmalião atesta que Galatia vive quando esta abre os olhos, que o *punctum* barthesiano na fotografia de McCurrin está nos olhos de Gula, que as órbitas vazias de Olímpia potencializam a loucura de Natanael... É interessante reafirmar como os olhos desempenham papel preponderante em grande parte destas narrativas. No final do conto, quando a namorada de carne e osso de Robert descobre que ele mantinha relações com o manequim, ela o quebra antes de ir embora. Este final trágico, em que o escritor se

permite algum lirismo, é o que reforça a importância do olhar no jogo afetivo com o simulacro, pois Robert

Apenas ficou no corredor, chorando e esperando. Os dois olhos de Stella estavam abertos e frios e bonitos. Encaravam-no. (BUKOWSKI, 2010, p. 48).

Esse conto mostra-se importante, pois é só nele, dentre essas narrativas selecionadas, já na década de 70 do século XX, que se lança pela primeira vez a questão que vai perpassar a construção do meu pensamento no próximo capítulo e que vai de encontro à redenção do simulacro na modernidade, quando a relação afetiva com o ser artificial deixa de ser aberrante e passa a tomar o território de mais uma possibilidade de apaixonamento. Antes, ou o simulacro servia como substituto de alguém que se perdeu, ou então o amante não o reconhecia como simulacro. Aqui é onde essas dinâmicas são postas pra baixo do tapete:

O relacionamento que no começo era sexual, mas gradualmente ele estava se apaixonando por ela, podia sentir que estava acontecendo. Considerou a hipótese de ir a um psiquiatra, então decidiu que não. Afinal de contas, era necessário amar um ser humano real? (BUKOWSKI, 2010, p. 46).

Robert, o protagonista, não vê em Stella semelhança alguma com alguém que já tenha amado e nem mesmo acha que a manequim está viva ou que é uma pessoa de carne e osso. Ele sabe que é um simulacro pura e simplesmente e escolhe essa afeição. Temos nesta narrativa demonstrações de como essa relação era encarada como algo doentio, quando Brenda, a namorada do protagonista, no exato instante em que descobre a relação de seu namorado com a boneca, exclama:

– Oh, meu Deus! Sério? Por essa coisa? Esse negócio? (...)

– Você ama mais essa coisa do que a mim? Esse pedaço de celuloide, ou seja lá do que foi feita essa merda? Quer dizer que você ama mais essa coisa do que a mim? (BUKOWSKI, 2010, p. 48)

Até mesmo Robert titubeia ao cogitar a ida a um psiquiatra. Mas logo muda de ideia e chega ao questionamento que vai ser o primeiro passo, a primeira tomada consciente de posição, ante a relação de afeto com o simulacro que propiciadas, sobretudo, pelas novas tecnologias e o avanço das inteligências artificiais, vai nos propor a reflexão de Robert que, neste sentido, ganha ares hamletianos:

Afinal de contas, é necessário amar um ser humano real?



4.3

Bianca e outras Galatéias de silicone

Em nosso imaginário pós-moderno, sempre que nos referimos a relações amorosas com um simulacro é quase certo que o primeiro impulso que nos vem é pensar nas indefectíveis bonecas sexuais de silicone. Tendo origem a partir das bonecas de borracha, que surgiram no final do século XIX, apesar de relatos não muito confiáveis de que já no século XV existiam bonecas sexuais de pano, costuradas e recheadas com palha ou algodão, e que costumavam a acompanhar marinheiros em suas longas e solitárias viagens.

Mas a boneca inflável, precursora das ultrarrealistas bonecas de silicone de hoje em dia, tem uma origem muito mais funesta do que possa parecer: o nazismo. Durante a Segunda Grande Guerra, os comandantes da SS nazista desenvolveram uma solução para que diminuíssem as mortes provocadas por doenças sexualmente transmissíveis entre suas tropas. O projeto chamado *Borghild* tinha como objetivo fabricar uma boneca inflável, voluptuosa o suficiente para que mitigasse o desejo dos soldados alemães de encontrarem prostitutas. Relatos não totalmente confiáveis afirmam que a polonesa Ruth Handler, a criadora das populares *Barbies*, pensou as formas e a aparência destas a partir das bonecas nazistas.

Hoje em dia, essas bonecas, que tinham uma existência firmada quase que num território de obscuridade, se disseminaram e popularizaram de tal forma que qualquer sex-shop de médio porte possui várias delas, da mais barata e tosca às mais sofisticadas e realistas. E foi no Japão, notório por suas excentricidades sexuais, ao menos sob a ótica do Ocidente, que surgiram as chamadas *Dutch Wives*, bonecas de silicone cuja textura imita a pele com perfeição, tão realistas que passariam facilmente ao observador mais desatento como uma mulher de carne e osso. Dotadas de articulação corporal completa, olhos e cabelos extremamente parecidos ao de uma mulher “real”. Vendidas por valores um pouco suntuosos, elas são totalmente customizáveis quando encomendadas: o comprador pode escolher altura, cor da pele, dos olhos e dos cabelos etc.

NEW!
FOR FUN HUMOR GAIETY

© 1964
INSTANT PARTY DOLL

FOR OFFICE
... BEACH
... POOL PARTY
... CONVENTIONS
... PARADES
... CLUBS
ADVERTISING DISPLAYS

Here's today's newest fun toy! This Instant Party Girl is a new dimension in dolls ... stands 5'5" and measures 40-20-40. An instantly inflatable beauty that leaves you breathless. Molded of highest quality vinyl with lovely soft-skin finish. She's a great gift idea, too! And an instant success for party gaiety. Illustrated fun booklet included. SHE'S THE DOLL WITH THE INFLATED EGO. Available as Blonde, Brunette or Redhead. The removable wig and cloth bikini subject to styling changes. (Shoes not included)

\$29⁹⁵ Please add \$2.00 postage U.S. only Shipping weight 14 lbs.

10 day Money Back Guarantee

SEND CHECK OR MONEY ORDER - Please no cash

INSTANT, INC. C-8
444 West Camelback, Phoenix, Arizona 85013

I enclose \$31.95. Please ship my Instant Party Doll as a BLONDE BRUNETTE REDHEAD

NAME _____
ADDRESS _____
CITY _____ ZONE _____
STATE _____

Essas bonecas de silicone, construídas “a gosto do freguês”, que na verdade vem de encontro ao anseio da mulher idealizada, da mulher construída, é a cristalização do mito de Pigmalião. Cada boneca desta, ainda que, por enquanto, não seja magicamente animada por algum demiurgo interessado no amor, são todas Galateias contemporâneas. Esse pensamento se confirma através do trabalho da fotógrafa dinamarquesa Benita Marcussen, em sua série intitulada *Mens & Dolls*. Nestas fotografias são retratados seis homens que escolheram viver com bonecas de silicone e fazer delas suas companheiras. Aqui, novamente incorremos à velha questão que atravessa toda esta pesquisa: os seis homens que participam da série, passam, ou passaram, por relações complicadas com mulheres, sendo que um deles nem mesmo teve namorada alguma ao longo da vida.

Aqui, como na obra de Bellmer, temos exemplos de relações – ainda que de natureza que se concretiza de forma diversa ao do artista alemão – que extrapolam o âmbito da ficção e acontecem na vida dita real. Os relatos sobre essas relações de homens com suas bonecas de silicone contam como eles passam um bom tempo do seu dia vestindo suas bonecas, cuidando de sua aparência e cabelo. Objetificações da mulher à parte, não há como não lembrarmos de Pigmalião enfeitando sua Galatéia ou, como vimos ainda pouco, Robert tratando o manequim Stella no mesmo sentido.

A série de de fotografias de Marcussen trata com muita sensibilidade do tema e em nenhum momento pretende expor ou denunciar qualquer suposto caráter aberrante dessas relações, mas, antes disso, parece ressaltar de forma esteticamente bastante relevante a afeição que estes homens dedicam a suas amadas artificiais, fazendo questão inclusive de deixar claro como problemáticas afetivas à parte, são pessoas, em outros campos sociais, completamente inseridas em suas comunidades. No entanto, o fato dessa série escolher estas relações como tema, não deixar de nos revelar o quanto isso se funda no inusitado, o quanto essas relações carregam de tensão sócio-afetivas, ainda que seja possível que elas também sejam indicadores de novas possibilidades amorosas.

.....

E, depois dessa breve contextualização sobre esses simulacros que povoam o imaginário sexual-afetivo dos homens e mulheres contemporâneos, chegamos aqui a um filme que, apesar de fazer concessões à natureza fetichista e sexual dessas relações, é uma interessante narrativa protagonizada por uma dessas bonecas de silicone.

No ano de 2007, é lançado nos cinemas o filme *A Garota Ideal*, do diretor australiano Craig Gillespie. O filme, narrativa escolhida aqui para representar essas relações afetivas com simulacros de silicone, trata da história de Lars Lindstrom (o ótimo ator canadense Ryan Gosling), um rapaz que mora na garagem de seu irmão Gus e de sua cunhada Karin, cujo nível de introversão causa a ele extrema dificuldade de manter qualquer relação social. Ele parece

resistir, ou mesmo não perceber, as constantes investidas amorosas de uma colega de trabalho. Até que num dia qualquer, ele anuncia a sua família que pretende apresentar sua namorada. Após a surpresa, e a flagrante felicidade de seu irmão e sua cunhada, pois parecia que, finalmente, Lars havia encontrado alguém com quem pudesse manter uma relação saudável, ele nos apresenta Bianca, uma religiosa missionária brasileira que, devido a uma doença só se locomove sobre uma cadeira de rodas. A questão aqui é que Bianca, na verdade, é uma boneca sexual de silicone. O filme que, numa camada mais superficial, passa ao largo de se aprofundar sobre o caráter fetichista dessa relação (ainda que, uma análise da narrativa em níveis mais profundos, permita essa chave de leitura), apresenta tudo de uma forma mais leve, entremeando o drama com cenas de alívio cômico, quando por exemplo, Lars conversa com Bianca como se ela realmente dialogasse com ele. Lars, dessa forma, tem com Bianca uma relação anímica inconsciente, como era com Natanael e Olímpia, pois os dois atribuem vida ao simulacro inanimado (diferente dos simulacros tecnológicos que veremos no próximo capítulo) sem perceberem que eles são, na verdade, objetos sem *anima*⁸. Lars justifica o fato de não poder dormir com Bianca por serem ambos extremamente religiosos.

Chocados com a revelação, Gus e Karin resolvem procurar a médica local que constata que o rapaz sofre de um distúrbio delusional e que, pra que ele se livre dessa patologia, é necessário que todos a sua volta participem da sua fantasia, fingindo que Bianca realmente é uma mulher viva e não uma boneca de silicone. É aí que o filme se torna uma narrativa que, por mais surreal que possa parecer, nos aponta pra algo que, logo depois, filmes como *Ela*, que tratarei no próximo capítulo, aprofundará: ainda que carregada de tensões, a relação com o simulacro acaba por se tornar socialmente legitimada.

A princípio relutante, Gus, convencido pela médica e por sua esposa, acaba aceitando participar da fantasia do irmão. Logo, os fiéis da igreja, o pessoal do trabalho, a cidade inteira, por fim, acabam aceitando Bianca como mais um

⁸ Derivado do latim, o conceito de *anima*, dependendo do contexto em que se aplica, muitas vezes é traduzido como *alma*, ou *mente*. Pode ser encarada como a essência que dá vida aos seres, promovendo sua individualidade e força vital. Conceito estreitamente atrelado à “alma” do cristianismo, também pode ser vista dentro das crenças de alguns povos tribais que costumam atribuir vida a seres não humanos, como plantas, animas e objetos, dogma ao qual a Antropologia se refere como *animismo*.

membro daquela comunidade. Bianca consegue um emprego como professora voluntária numa creche, chegando ao ponto de Lars sentir ciúmes de Bianca quando ela é convidada para festas e ele não. Em contrapartida, Margo, a colega de trabalho de Lars que é apaixonada por ele, entristece ao ver Bianca junto de quem ela gosta.

Durante as consultas com a médica, que arranja a desculpa de que Bianca anda doente para assim convencer Lars a visitá-la semanalmente, em alguns pontos da conversa vamos nos dando conta que a relação do protagonista com a boneca carrega algo de narcísico também. A afirmação disso vem no momento em que Lars conta a todos que sua amada é órfã, pois sua mãe morreu em seu parto, coisa que havia acontecido com o próprio Lars. Mas, conforme a relação avança, as brigas entre o casal começam a acontecer. Lars inclusive pede Bianca em casamento e alega que ela recusa. E aqui que se inicia o processo de separação.

Lars então surpreende a todos ao acordar gritando dizendo que Bianca está desmaida. Levada com urgência ao hospital, a médica que acompanhava o caso anuncia que Bianca está em estado terminal. Na verdade, isso implica que é Lars que está matando Bianca em si, é Lars que está escolhendo, ainda que dentro do processo delusional, a morte da amada. Talvez, no que seja a parte mais tocante do filme, acompanhamos Lars se dedicar, até o último minuto, a cuidar de Bianca. Aqui, o processo de luto é real, a despeito de Bianca ser apenas um simulacro. Lars sofre, a comunidade onde ele mora sofre. A boneca de silicone é elevada ao estatuto de pessoa e, por pessoa, se entende aqui, para além da corporalidade de carne e osso.

O filme de Gillespie ousa, ainda que escamoteie essa ousadia numa sutil comicidade narrativa, pois não trata de um futuro (como veremos nos filmes do capítulo seguinte) cujo distanciamento temporal causa ao espectador uma maior aceitação dessa possibilidade afetiva, mas trata do presente mesmo no qual Lars, a exemplo dos homens nas fotografias de Marcussen, levam a cabo, contra a normatividade imposta pela moral ocidental, a redenção do simulacro através da relação afetiva: o mais potente reconhecimento, a afirmação máxima do “isto também é digno do meu amor e do meu luto”.



5

Samantha e Ava: o amor descorporificado ou a reafirmação do corpo

Como vimos anteriormente, em 1940, pouquíssimos anos depois de Bellmer e do filme de Whale, o escritor argentino Adolfo Bioy Casares escreve a *Invenção de Morel*, romance onde Faustine, a mulher que desperta paixão no protagonista narrador, era apenas uma imagem, ainda que gravada em todas as dimensões possíveis, sem nenhuma substancialidade. A máquina de Morel, que na época do livro ser publicado tinha ares de ficção científica, seguindo o estranho costume visionário da literatura, prenuncia o mundo de hoje, em que impressoras que “imprimem” objetos em três dimensões começam a se propagar, videogames de realidade aumentada que nos permitem interagir com os personagens e objetos do jogo projetados no ambiente onde estamos (como uma espécie de Faustine interativa), e notícias cada vez mais surpreendentes dos avanços da Inteligência Artificial. A máquina do conto de Casares já nos soa hoje uma quinquilharia arcaica.

Aumont nos aponta o conceito de *Einfühlung*, que muito utilizado no campo da psicologia, e comumente traduzido para o francês como “empatia”, um sentir com, nos aponta a tendência própria da natureza humana de vivenciar o outro, mas também de se confundir com os objetos do mundo. Numa época em que estamos cada vez mais atados a aparelhos tecnológicos que atuam não só como extensões mesmo da nossa vida, mas como próteses literais e/ou simbólicas do nosso corpo, nada pode soar mais natural que esta empatia não só tenha sido reforçada, mas que os limites entre homem e máquina estejam se diluindo rapidamente. Svendsen, em seu *Filosofia do Tédio*, atribuirá a essa afecção, grande parte da responsabilidade por essa “empatia”

O problema é que ocorreu um deslocamento contínuo, com demasiada ênfase sendo posta no estado intermediário, em detrimento da polaridade entre o homem e o mundo externo, em detrimento da polaridade entre o homem e o mundo interno. Se a polaridade entre os dois é perdida, tudo se torna idêntico, indiferente e imanente. Tecnologia e tédio são relacionados e parecem se reforçar mutuamente. A tecnologia passa a dominar grande parte da nossa relação com o mundo. (SVENDSEN, 2006, p. 94).

Diversos filmes mais antigos já traziam narrativas a respeito da simulação perfeita, através da ciência tecnológica, de um ser vivo, a ponto de duvidarmos, ou nem sequer imaginarmos que se tratava de um simulacro. Películas pioneiras como *Metropolis*, ou mais ou menos recentes, como *Blade Runner* (que trataremos um pouco mais a fundo daqui a pouco), ou até mesmo a comédia adolescente do anos 80, *Weird Science* (que aqui no Brasil recebeu o péssimo título de *Mulher Nota Mil*), de Jonh Hughes, e conta a história de dois adolescentes desprezados pelas meninas da escola. Em busca de romance, criam através de uma simulação de computador a mulher ideal. Mas como era de se esperar, uma tempestade (tal qual o mito do monstro de Frankenstein e sua Noiva) faz com que esse simulacro ganhe vida e escape ao controle de seus criadores. Acho que já fica claro, até aqui, que novamente se apresenta uma narrativa que se vê as voltas com protagonistas masculinos que detém questões problemáticas para com as mulheres.

Se reunirmos as narrativas que foram pontuadas aqui, veremos que a presença de materialidade, ou de um corpo, em relação ao simulacro, pode ou não existir. Podemos contrapor os dois simulacros fundantes dessa dissertação, Galateia e o reflexo de Narciso, justamente neste ponto: Galateia era, a princípio, uma escultura de Marfim talhada com preciosidade realista, mas ali havia o corpo, a tateabilidade, a textura, o peso e o volume matérico. Pigmalião a acariciava e a vestia, como se fosse uma mulher de carne e osso. Já Narciso, como é próprio das relações imagéticas, só poderia contemplar, sem tocar, seu reflexo e, no entanto, isso parecia lhe bastar. O reflexo de Narciso era uma bidimensionalidade sem concretude, uma representação insubstancial. A partir daí, percebemos que há um trajeto coerente rumo ao desaparecimento do corpo do simulacro. Das bonecas fragmentadas de Bellmer, caminhando rumo à dissolução do corpo e abrindo alas para a mulher fantasmática de Casares, chegaremos, com o advento da IA, à aniquilação absoluta da representação corpórea.

O antropocentrismo deu origem ao tédio, e quando foi substituído pelo tecnocentrismo, o tédio tornou-se mais profundo. A tecnologia envolve a desmaterialização do mundo, com as coisas desaparecendo na pura funcionalidade. (SVENDSEN, 2006, p. 95).

Porém, não sem uma resistência, pois é possível que estas inteligências tecnológicas, num afã de se parecerem “mais humanas”, busquem obsessivamente um corpo. A partir desta oposição, proponho, neste capítulo, no qual finalmente chegaremos às narrativas da tecnologia pós-moderna, pôr lado a lado dois filmes exibidos nesta segunda década do século XXI. *Ela*, de Spike Jonze, filme de 2013; e *Ex Machina*, de Alex Garland, de 2015. Na narrativa de Jonze, o simulacro é apenas uma voz, e isso é suficiente para se instituir uma presença e para que o protagonista da história se apaixone. Em contrapartida, em Garland, o simulacro está claramente exposto como uma artificialidade, e no entanto, sua corporalidade é tão realista, seu corpo é tão sensualizado em sua artificialidade, que seu objetivo é nos levar (e ao protagonista) a esquecer que interagimos com uma IA.

É preciso também distinguir a imagem ilusória do simulacro. O simulacro não provoca, em princípio, ilusão total, mas ilusão parcial, forte o suficiente para ser funcional, o simulacro é um objeto artificial que visa ser tomado por outro objeto para determinado uso, sem que, por isso, lhe seja semelhante. (AUMONT, 2011, p. 102).

Se pensarmos em Baudrillard e em seu “simulacro da realidade”, no qual o simulacro passou a ser não mais uma representação do real, mas sim o real mesmo, se olharmos por este viés, em que o simulacro ganha o estatuto, e portanto a “dignidade” do real, a questão formulada por Robert, o protagonista do conto de Bukowski, ganha mais sentido. Tanto no filme *Ela*, quanto em *Ex Machina*, em nenhum momento os protagonistas duvidam que o simulacro seja um simulacro (ainda que, no filme de Garland, o objetivo seja iludir essa certeza) e, mais que isso, ao contrário de Robert, em momento algum há o questionamento se eles sofreriam de algum distúrbio psíquico por se apaixonarem por seres artificiais. Parece ser aqui o lugar onde, finalmente, o amor pelo simulacro é encarado como possibilidade legitimada.

Portanto o corpo sai de si mesmo, adquire novas velocidades, conquista novos espaços. Verte-se no exterior e reverte a exterioridade técnica ou a alteridade biológica em subjetividade concreta. Ao se virtualizar, o corpo se multiplica. (LEVY, 1996, p. 33).

É nessa multiplicidade corpórea que talvez se funde essa reversão no estatuto do simulacro, ou se pensarmos em termos baudrillardianos, na aniquilação total do simulacro já que, para este pensador, o simulacro tomou o lugar do real. Neste sentindo, Levy reconhece que, num mundo de modificações corporais cada vez

maiores, caminhamos a tornar nosso próprio corpo também um simulacro. Isso é uma questão interessante, pois se existe o empenho em humanizar cada vez mais as Inteligências Artificiais, o caminho inverso ocorre com nosso corpo que, de carne e osso, se submete a modificações cada vez maiores, inclusive eletrônicas.

Baudrillard reconhece o cinema, de todas as produções de arte contemporâneas, a que mais deseja se aproximar do real absoluto. Esta vontade de real a qual o pensador se refere está relacionado com a pretensão do cinema pós moderno, com suas atuações naturalistas e efeitos especiais cada vez mais inconfundíveis com o real, em ser ele próprio a realidade. Mas aqui fica óbvio que, da época em que Baudrillard escreve esta teoria não poderia levar em conta ainda a evolução dos videogames que, a nível de realismo interativo, podemos afirmar que caminham para deixar o cinema cada vez mais obsoleto.

o cinema plagia-se e recopia-se, refaz os seus clássicos, retroactiva os mitos originais, refaz o mundo mais perfeito que o mundo de origem, etc. Tudo isso é lógico, o cinema está fascinado consigo próprio como objeto perdido tal como está (e nós) estamos fascinados pelo real e com o real em dissipação.(BAUDRILLARD, 1991, p. 64).

O “hiper-realismo” de Baudrillard aponta que o que ocorre no cinema é uma representação do real extremamente minuciosa, ultrapassando assim a nossa noção do que é real ou do que é representação. Este “hiper-real” estaria um patamar acima do próprio realismo, pois ele anula a oposição entre o que é real e o que é imaginário. Inclusive, até mesmo o que antes era do domínio da imaginação, da fantasia, com o avanço inexorável das técnicas de efeitos especiais, faz às vezes do real.

Talvez aqui esteja o ponto que legitima a indagação do protagonista de Bukowski. Se o real e o simulacro se anulam e passam a ser uma coisa só, ou se pensarmos como Baudrillard, com sua sobreposição do simulacro ao real... Então, sim, isso nos liberta de amar apenas o “ser humano real”.

5.1

Ela

Em 2013, o cineasta Spike Jonze, filma *Ela*. Este filme não só revisita a história de Pigmalião com a roupagem de um futuro com estética retrô, como também carrega estreitas semelhanças com a história de Narciso. Jonze subverte o senso comum, pois ao contrário de outras narrativas futuristas, como *Blade Runner* de Scott (do qual falarei um pouco mais adiante), por exemplo, ou *Metropolis* de Lang, o futuro aqui é uma utopia. Tudo é imaculadamente limpo e *clean*. As pessoas estão todas bem vestidas e os prédios e ruas são quase que impecavelmente simétricos, envidraçados, sem mofo ou desgaste. As multidões caminham pelas ruas, mas parece que o excesso de impressões típicas da modernidade (e da pós) tenta ser amenizado ao máximo. As pessoas caminham lentamente, ordenadamente, contrariando as visões pessimistas das sociedade pós-industrial. No entanto, tudo é melancólico, silencioso, geométrico.

Chegamos a Theodore (interpretado pelo porto-riquenho Joaquin Phoenix), cujo trabalho é escrever cartas de amor pelos outros como se fossem os próprios, e que passa por um processo de divórcio mal resolvido, inclusive afetivamente. Como a maioria dos personagens masculinos expostos nestas narrativas aqui apontadas, o próprio Theodore tem sua dificuldade de relação com uma contraparte feminina. Além disso, é um solitário, ou um homem com um senso de solidão muito proeminente (mesmo Natanael, em Hoffmann, que possuía sua amada Clara e seu amigo Lothar, só se correspondia com eles através de cartas, pois durante grande parte da narrativa se encontrava em um lugar distante). Mas o lançamento de um novo sistema operacional para computadores, que parece ser sábio e senciente, desperta a atenção do protagonista. Como Pigmalião, Theodore vai “esculpindo” a personalidade do S.O. através de informações que o próprio sistema inquirir a ele, visando torná-lo mais ajustado (ou narcisicamente parecido?) a seu novo usuário. Eis que daí nasce Samantha, o sistema operacional de Theodore que é dotada de voz (dublada por Scarlett Johansson) e personalidade feminina. A princípio, Theodore fica impressionado com a eficiência e presteza de Samantha em organizar seus arquivos e escritos, além de servir como uma “secretária” que trabalha incansavelmente 24 horas por dia. Mas o que, neste

primeiro momento, seria apenas esta relação “profissional”, logo se torna uma paixão. Samantha, que é um sistema capaz de aprender com as experiências humanas e a partir daí ir se autoconstruindo, retribui o sentimento de Theodore.



Em seu final, que evidencia bem essa solidão da humanidade ocidental contemporânea, o protagonista descobre que Samantha se relaciona também com outros usuários da rede, além de outros programas similares a ela mesma. Isso provoca uma crise de ciúmes em Theodore e desencadeia no desfecho da narrativa, em que Samantha resolve que é melhor partir (já dotada plenamente de livre arbítrio), deixando o protagonista, que termina sozinho, apenas acompanhado de uma amiga, que também se relacionava com seu S.O., num plano aberto dos dois sentados no topo de um prédio de onde o espectador pode visualizar apenas as luzes da cidade ao longe.

Podemos remeter à modernidade líquida do sociólogo polonês Zygmunt Bauman, lugar onde as pessoas deparam-se com suas fragilidades e sua busca perene por

encontros amorosos e afetivos que se dão dentro de um território de insegurança e pelo medo de concretizar vínculos afetivos. Na modernidade, os amores líquidos foram totalmente absorvidos pelos desencontros e pela lógica do efêmero.

Elas são “relações virtuais”. Ao contrário dos relacionamentos antiquados (...) elas parecem feitas sob medida para o líquido cenário da vida moderna, em que se espera, e se deseja, que as “possibilidades românticas” surjam e desapareçam numa velocidade crescente e em volume cada vez maior. (BAUMAN, 2009, p. 12).

Então

Diferentemente dos relacionamentos reais, é fácil entrar e sair dos relacionamentos virtuais. Em comparação a coisa autêntica, pesada, lenta e confusa, eles parecem inteligentes e limpos, fáceis de usar, compreender e manusear. (BAUMAN, 2009, p. 12)

Ela nos permite também essa chave de leitura: devido à dificuldade encontrada na construção de uma relação real, como foi a de Theodore, é preferível o envolvimento com o simulacro, com o que é moldado e moldável (novamente a imagem das bonecas de Bellmer), com o que pode ser desligado, ou talvez, objetificado. Numa passagem extremamente machista do conto de Bukowski, Robert chega à conclusão:

Mas havia vantagens: não tinha de leva-la para jantar, a festas, a filmes idiotas; todas essas coisas mundanas que significavam tanto para a mulher comum. E havia discussões. Sempre havia, mesmo com um manequim (...) Sim, havia vantagens. Ela não era como todas as outras mulheres que ele conhecera. Ela não queria fazer amor em momentos inconvenientes. Ele podia escolher a hora certa. E ela não menstruava. (BUKOWSKI, 2010, p. 46).

É fácil perceber traços de melancolia nessas relações. Theodore, assim como Nathanael, Pigmalião, o fugitivo de Casares, a Criatura de Shelley... São seres solitários, taciturnos, com a tarefa de apenas observar o mundo de um lugar distante. Theodore escreve missivas românticas para pessoas que não conhece; Pigmalião recluso em seu atelier no esforço de talhar o marfim; o Monstro escondido da humanidade, tal qual o fugitivo na ilha de Morel; Bellmer recebendo notícias distantes de Ursula, sua prima; assim como Natanael observando Olímpia pela janela. É nessa solidão, de quem observa e persegue, que Theodore cai de amores por Samantha, um sistema operacional de computador: “Não há real, não há imaginário senão a uma certa distância” (BAUDRILLARD, 1991, p. 152).

Diversas teorias da melancolia, cujo estudo vai desde a psicanálise até a História da Arte, vão apontar essa relação do melancólico com os objetos, e por conseguinte, a objetificação de si e do outro. No surrealismo, que deve muito à melancolia típica de uma das facetas do romantismo originário, era comum a representação de objetos, ou até mesmo, mais sintomático ainda, a representação das mulheres em interação com objetos e engrenagens, quando não a própria mulher-objeto, autômatos, bonecas e manequins. Em *Nadja*, romance de Breton, temos uma passagem que é bem simbólica, e que repito aqui: “Mesmo quando estou perto dela, estou ainda mais próximo das coisas que estão perto dela.” (BRETON, 2007, p. 86)

Sobre isso, Fer vai dizer:

Para Breton, a intimidade é sempre mediada pelo deslocamento dos objetos de desejo – sejam eles as luvas de Nadja, suas roupas ou a própria cidade [...] (FER, 1998, p. 183).

Mas aqui chegamos a um ponto crucial. Um dado que permeia todo o filme, e que parece ser bem simbólico para nos aprofundarmos na narrativa, é a imaterialidade dos objetos, e como grande parte das ações desempenhadas pelos personagens não exige o toque das mãos. Theodore, quando escreve suas cartas, não digita, ele as dita. Quando à noite ele joga seu videogame é apenas por meio de gestos mínimos no ar e por interlocução com o personagem do jogo (que estranhamente parece também ter um grau de IA bem avançado, incluindo aí uma personalidade bem arredia) que desempenha as ações necessárias para dar prosseguimento ao jogo. Jonze não nos traz nenhuma novidade aqui. Apenas potencializa o que, de certa forma, já existe: videogames que já manipulamos a partir de gestos e movimentos corporais, dispositivos de realidade aumentada que projetam “fantasmas” interativos no ambiente onde nos encontramos... Tudo nos leva à virtualidade absoluta. E isso se dá mesmo nas relações afetivas.

Neste sentido, *Ela* não só aponta pra possibilidade da relação amorosa com o simulacro tecnológico, como nos fala, levando a um lado extremo, da preponderância dos relacionamentos em maior ou menor grau de virtualidade. Em *Ela*, assim como na pós-modernidade, tudo se encaminha para tornar o corpo obsoleto.

A proximidade virtual e não virtual trocaram de lugar: agora a variedade virtual é que se tornou realidade [...] Toda proximidade está agora no limite de medir seus méritos e falhas pelo modelo da proximidade virtual. (BAUMAN, 2009, p. 82).

Essa sentença de Bauman, ainda que bem mais cautelosa, anda claramente em par com o conceito de hiper-realidade de Baudrillard. O amor de Theodore por Samantha é romântico, no sentido de que Samantha é a mulher literalmente inatingível. Aqui, a narrativa de Jonze dá um passo para além da de Casares; Faustine é uma aparição, possui uma imagem, um “corpo” intangível. O fugitivo na ilha se apaixona pela aparição de Faustine e, depois, se frustra ao descobrir sua verdadeira natureza. Já Theodore não só não vê Samantha, como não se importa em saber que ela é um ser virtual descorporificado. E é aqui que a pergunta feita por Robert, no conto de Bukowski, é respondida: não é preciso mais se amar um ser humano real.

A virtualização dos corpos que experimentamos hoje é uma nova etapa na aventura de autocriação que sustenta nossa espécie. (LEVY, 1996, p. 27).

A virtualização do corpo não é portanto uma descarnação, mas uma reinvenção, uma heterogênesse do humano. (LEVY, 1996, p. 33)

Levy enxerga, portanto, essa virtualização corporal como potência, como um devir. Esta virtualização, que aqui imbrico diretamente com a desaparecimento do corpo, se mostra perfeitamente legitimada quando da cena, no filme, do piquenique. Ali, Theodore, marca um encontro com um amigo de trabalho e sua esposa, ocasião na qual ele apresentaria sua namorada, Samantha. O filme aqui nos surpreende, pois temos uma pequena elipse temporal que nos leva diretamente ao meio do acontecimento piquenique. Para nossa surpresa, o casal amigo trata Samantha com naturalidade, reage a ela como se aquela relação fosse a mais “normal” e corriqueira do mundo. E aqui, nessa cena, que Jonze afirma com todas as forças que a relação afetiva com o simulacro é mais uma possibilidade, tão legítima como qualquer outra, para fora de qualquer possível estranhamento. Se pensarmos novamente em Levy, veremos que esse corpo virtual, ausente, pode ser não uma inexistência, mas sim um corpo outro, mais um corpo entre outros corpos possíveis. Levy, ao menos nesse sentido, é bem mais otimista que Baudrillard.

Talvez, a cena que mais corrobore essas afirmações se encontra lá pelo meio do filme, quando Samantha, a fim de simular que possui um corpo e assim experimentar o prazer sexual, entra em contato com uma moça que, encantada com a natureza da relação do S.O. com Theodore, aceita fingir que é Samantha, “emprestando” seu corpo, através de um pequeno microfone, à voz do simulacro. Aqui as coisas ficam interessantes se percebermos que essa moça se dispõe a ser o simulacro do simulacro, nessa estranha inversão de estatuto. Neste ponto, podemos perceber que, em determinado grau, atravessa Samantha o desejo de ter um corpo (coisa que o filme *Ex machina*, que estará mais adiante, levará a cabo). Mas o desfecho aqui é sintomático, pois Theodore não consegue se relacionar e em determinado momento nem mais tocar na mulher convidada. Ele se sente não apenas traindo Samantha, como também reafirmando que apenas a existência incorpórea do S.O. já é suficiente para sua paixão. Se voltarmos a Barthes, lembraremos que, para o autor, o amor em si já é uma desrealização, um “sentimento de ausência, de afastamento da realidade experimentada pelo sujeito amoroso diante do mundo” (BARTHES, 1981, p. 121)

Na maioria dos casos, as imagens provocam sentimentos emocionais incompletos, já que não há nem passagem da emoção a ação, nem verdadeira comunicação entre espectador e imagem. (AUMONT, 2011, pá. 125)

Jonze, em seu filme, revisita o mito de Pigmalião, ainda que longe do desfecho feliz da narrativa mais antiga. Ainda que bem distante da misoginia radical do escultor, o poeta Theodore (nota-se aqui uma semelhança: os dois são ligados, a seu modo, às artes), passa por um conturbado processo de divórcio. Ele não consegue se desligar afetivamente de sua ex-mulher, uma pessoa analítica, que parece não partilhar da sensibilidade do protagonista. Como dois homens ligados, de certa forma, às artes, ambos, Pigmalião e Theodore, são solitários e melancólicos. No fim, Samantha, um sistema operacional conectado à rede global, acaba revelando a Theodore que também mantém relações com outros programas sencientes e com outros usuários. O final do filme, um tanto quanto agridoce, contraria nossa noção de que Spike Jonze estaria celebrando os avanços da tecnologia. Aqui, vemos que a narrativa, na verdade, estava o tempo todo nos falando das efemeridades e do caráter transitório e urgente, típicos das relações na pós-modernidade. De como essas dinâmicas nos tornam cada vez mais solitários e

que isso impele a nos relacionarmos profundamente com a tecnologia que permeia a sociedade, promovendo sua virtualização, a imaterialização do contato humano, a invisibilidade do corpo.



É comum se pensar que as relações afetivas, que estão estreitamente ligadas a questão do corpo (e da sexualidade), tendem a se diluir, assim como se dilui o corpo, nas dinâmicas da sociedade contemporânea cada vez mais mediada pela virtualidade tecnológica. Vimos até aqui como a modernidade já anuncia a fragmentação do corpo, sua fantasmização que culmina no seu desaparecimento, ao menos ainda simbólico, dentro do campo da representação, onde o simulacro está, à parte o olhar de Baudrillard, incluído. Porém, é em outra narrativa, *Ex machina*, filme lançado dois anos depois de *Ela*, que vamos encontrar a resistência a esse desaparecimento, no sentido de como uma I.A., para se reafirmar plena, necessitará de um corpo que promova o toque e a sua aparição no mundo. Mas antes, farei uma pequena parada nesse percurso para olhar brevemente para um outro filme, *Blade Runner*, anterior a *Ela* e *Ex machina*, que por mais que não tenha como mote a relação amorosa com o artifício, possui esta questão como um arco narrativo importante, e levanta reflexões interessantes que serão revisitadas no filme de Garland.

5.2

Breve cisão para Rachel, a Replicante

Mais humanos que os humanos – é o nosso lema.

Tyrrel, em *Blade Runner*

Em 1982, o diretor inglês Ridley Scott se baseou livremente no livro de Philip K. Dick, que tem o peculiar título de *Andróides Sonham com Ovelhas Elétricas?*, para escrever e dirigir *Blade Runner*, filme que à época foi um fracasso de bilheteria, mas que, redescoberto alguns anos depois, adquiriu status de *cult* e de obra-prima do cinema de ficção científica. Num distópico futuro de 2019, em que a sociedade se encontra decadente, fato que reflete na arquitetura da cidade, em seu ambiente frio, sombrio e opressivo, e mesmo em contrapartida a toda claridade e limpeza do futuro com ares retrô de Jonze, Scott também se volta para a atmosfera noir ao produzir o seu filme, denotando em ambos os diretores a escolha de um futuro que, ao mesmo tempo, nos remete ao passado. A partir dessa civilização arruinada, a humanidade tenta encontrar uma solução para esse colapso explorando outros planetas. E é nesse contexto que somos apresentados aos Replicantes, que nada mais são que seres criados a partir da engenharia genética. Com aspecto inconfundível ao dos seres humanos, os Replicantes estão sujeitos às mais degradantes, abjetas e nocivas atividades, aquelas cujas pessoas não querem, ou não podem, desempenhar.

Mas em algum momento anterior à trama (o evento é apenas mencionado), os Replicantes se revoltam com as condições a que são submetidos e, como punição, são todos exilados da Terra. Aqueles que desafiam esse ditame são caçados e mortos (ou destruídos?) por agentes humanos especialistas neste tipo de serviço. A história tem início justamente quando um grupo violento de Replicantes, liderados pelo astuto Roy Batty (um amedrontador Rutger Hauer), escapa e se abriga na cidade de Los Angeles. Então, um agente aposentado chamado Dick Deckard (interpretado por Harrison Ford), é convencido a largar momentaneamente sua aposentadoria e ir atrás do bando.

No desenrolar da narrativa, Deckard acaba conhecendo Rachael (Sean Young), uma Replicante que pertence ao dono da grande corporação que os fabrica. Mas o complicador da trama é que Rachael, além de ter sido implantada com memórias de uma falsa infância, não sabe que é uma Replicante e partilha da opinião de que estes são meros objetos de segunda categoria. Ela nos é apresentada como sobrinha do dono desta corporação. Mas, conforme o filme avança, Rachael começa a desconfiar de sua verdadeira natureza e assim mudar suas concepções com relação aos simulacros.

Quando se percebe mais um simulacro dentre outros simulacros é que a personagem reverte, aos poucos, o estatuto deles. Aqui podemos pensar que a modernidade, fruto da revolução industrial, substitui o *homo sapiens* pelo *homo faber*, tornando a sociedade cada vez mais maquinal, autômata, e assim mais parecida com um simulacro de si mesma. Ora, se é na modernidade que o simulacro é redimido, podemos pensar que isso também se deve, a despeito da defesa que fazem Nietzsche e Deleuze, porque a humanidade está qual Narciso debruçado sobre a fonte, se reconhecendo no artifício, e assim o elevando mais facilmente a um novo estatuto? Seremos todos um pouco Rachael nos descobrindo, perturbadoramente, simulacros? O próprio Baudrillard já fazia uma comparação entre o humano e o autômato, e considerava a máquina, em seu processo de operação, extremamente semelhante ao ser humano.

mas, anterior a essa produção, há a produção das máquinas desejantes que são os próprios consumidores dessa realidade cada vez mais artificial. A artificialidade dessa realidade não se localiza propriamente na inovação tecnológica material, cabe dizer, mas sim no modo como as paixões são produzidas tecnicamente e como se deseja que elas sejam assim, previsíveis, adaptáveis, disponíveis 24 horas por dia e 7 dias por semana. (GUATTARI; ROLNIK, 1986, p. 43).

Ao descobrir a verdade, Rachael foge do seu cativeiro e se relaciona amorosamente com Deckard. E aqui se opera a inversão: ao se descobrir Replicante, a outrora personagem de gestos frios e insensíveis acaba se tornando cada vez mais humanizada e afetiva, a ponto de se apaixonar pelo agente. O filme é notável por tentar estabelecer o que significa a natureza da humanidade, já que a Replicante Rachael, depois de sua descoberta, acaba agindo de forma mais humana que quase todos os personagens “verdadeiramente humanos” do filme.

[...] a representação é um processo pelo qual se institui um representante que, em certo contexto limitado, tomará lugar do que o representa. (AUMONT, 2011, pág. 104).

E é nesta indagação sobre a possibilidade do simulacro ser tão ou mais humano que a própria humanidade, a ponto dele se confundir com esta, e de esquecermos mesmo a sua artificialidade, que chegarei ao final desse percurso voltando os olhos para o filme *Ex Machina*.



5.3

Ex Machina

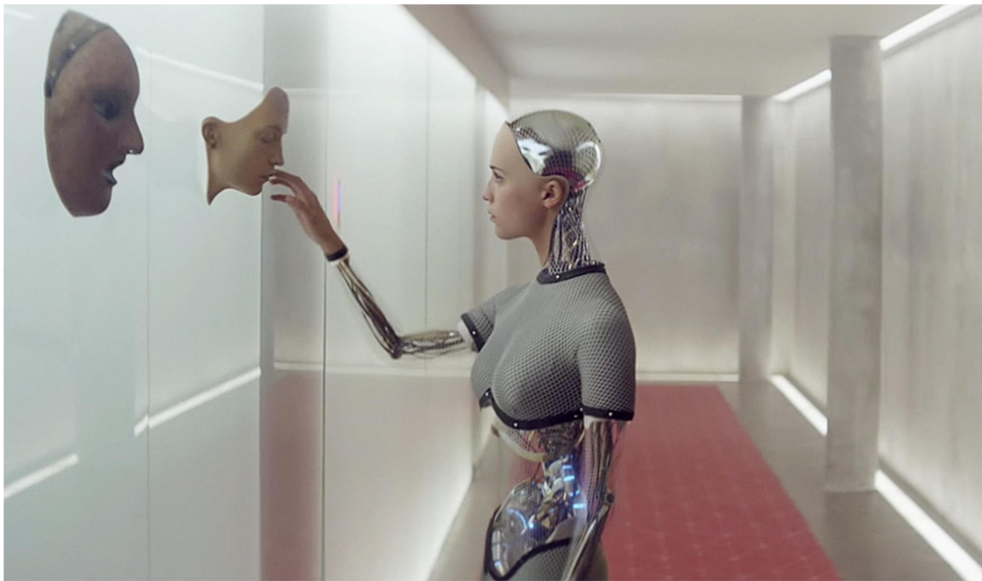
Em 2015, Alex Garland, que até então era roteirista de cinema e quadrinhos, dirigiu seu primeiro filme, *Ex Machina*. Na trama, Nathan, um multimilionário programador de computadores (Isaac Clarke) simula um concurso em sua empresa que tem como prêmio a estadia do funcionário ganhador, durante uma semana, em sua mansão isolada em meio a uma floresta. Na verdade, esse concurso é uma farsa, e o funcionário, de nome Caleb (Domhnall Gleeson) já havia sido escolhido. Nathan, o multimilionário, criou em segredo uma IA tão avançada que chega às raias de não saber que é artifício. Essa IA, cuja forma física é de uma mulher batizada de Ava, reside nessa mansão isolada. Caleb então é exortado a interagir com Ava, numa espécie de *Teste de Turing*⁹, e assim atestar o quão bem sucedida foi a criação de Nathan. Caleb questiona Nathan sobre a validade do teste, pois já sabe de antemão que Ava é um robô. O cientista afirma então que espera avaliar a relação entre os dois.

Eles, Caleb e Ava, começam a interagir em sessões diárias, sempre observados por Nathan através de câmeras. Como era de se esperar, Caleb acaba se apaixonando por Ava e ela parece corresponder.

Aqui a trama se complica, pois Ava parece deter a capacidade de provocar blecautes no sistema altamente tecnológico da casa, impedindo que Nathan os monitore por um tempo. Ao perceber que Caleb desenvolveu certa afeição por ela, Ava passa a usar esses blecautes para afirmar que seu criador está mentindo e não inspira confiança alguma. Desconfiado que Nathan submeta Ava a maus-tratos e abusos, Caleb elabora um plano para que ambos possam fugir juntos. O filme, todo estabelecido em diálogos, em seu clímax ganha ares apocalípticos: Caleb

⁹ O teste, demonstrado pela primeira vez em 1950 pelo cientista britânico Alan Turing, em seu artigo “Computadores e Inteligência”, se propõe a testar a capacidade de um computador em exibir comportamento e inteligência análogo ao do ser humano, a ponto de que se torne indistinguível dele. Um teste que até hoje rende controvérsias, mas que está no pilar mesmo da filosofia acerca das inteligências artificiais, e consiste na interação entre um ser humano que faria o papel de um interrogador e um computador que seria o interrogado; através das respostas dadas pelo computador, que não precisam ser necessariamente as corretas, mas sim as mais próximas as que seriam dadas por um ser humano comum, se concluiria, ou não, se ele é capaz de pensar, fazendo os interlocutores acreditarem que estariam interagindo com uma inteligência humana.

descobre que Ava estava mentindo e o manipulando para que pudesse fugir sozinha. Ela acaba matando Nathan e prendendo, sem remorso algum, Caleb na casa, terminando o filme caminhando entre os humanos, misturada à sociedade. Para fugir e se misturar com a humanidade, Ava não só foi capaz de dissimular e enganar Caleb, mas também percebeu que precisaria de uma aparência totalmente humana para levar a cabo seu intento. Ela passou com maestria ímpar pelo Teste de Turing.



A proximidade temporal entre este filme e o de Jonze, além do tema, num primeiro momento pode fazer com que pareçam semelhantes. Em determinado momento, Nathan revela a Caleb que o concurso foi uma farsa e que o escolheu dentre tantos por este ser um solitário, sem família ou namorada. Novamente aqui, o homem com problemas de relacionamento. Ambos os filmes, na maior parte de sua narrativa, explora o desenvolvimento da afetividade entre este protagonista e o simulacro. E no final dos dois filmes, os protagonistas são abandonados pelas suas contrapartes afetivas artificiais. Theodore, no alto do prédio, observando a cidade indecisa entre a noite ou o dia, melancólico como as luzes piscantes na distância. Caleb, desesperado e ferido, gritando por Ava, esmurrando a porta, sem acreditar ainda no que estava acontecendo. Mas na verdade, existe um ponto crucial onde as

duas narrativas se tornam opostas: em uma há a reafirmação do corpo, e na outra, a sua desrealização.

Se pensarmos estritamente em termos corpóreos, *Ex Machina* guarda mais semelhanças com *Metropolis* e *Blade Runner* que *Ela*. Tanto no filme de Lang quanto no de Scott e Garland, a veracidade do simulacro se dá não só pela sua IA, tão avançada que nem mesmo os próprios simulacros sabem que o são, como também pelo seu corpo construído milimetricamente à imagem e semelhança de uma pessoa. Em *Ela*, todos sabem que Samantha é um simulacro, ela não tem corpo que lhe dê o estatuto de pessoa, que lhe promova a aparição antropomórfica no mundo. Mas ninguém se importa. A relação humano-artifício é legitimada.

A imagem que lhe é proposta não é ilusionista, ninguém a confundirá com a realidade; mas é perfeitamente funcional, porque imita traços selecionados [...] (AUMONT, 2011, p. 103).

No filme de Garland, no entanto, *Ava*, a despeito de sua aparência artificial, pois seus circuitos elétricos se mostram sob a pele transparente, tem um corpo feminino bastante sensualizado. *Ava*, neste sentido, se aproxima muito da *Hel* de Lang, não só no quesito celebratório da criação demiúrgica da cientista, mas pela potência sensual que guarda o simulacro, sem precisar nem mesmo recorrer à aparência totalmente humana. *Ava* é um *Maschinenmensch*.

Assim, uma imagem pode criar uma ilusão, pelo menos parcial, sem ser a réplica exata de um objeto, sem constituir-se num duplo desse objeto (AUMONT, 2011, p. 102).

Neste primeiro momento, *Ava* ainda tem partes do corpo translúcidas, numa aparência que guarda algo de robótica, mas também de fantasmático. Na verdade, nesses primeiros instantes do filme, essa aparência é bastante reforçada. Podemos dizer que, neste ponto, *Ava* ainda estava na transição da mulher fragmentada, do fantasma diafano, ao simulacro de carne e osso que esmiucei no capítulo anterior. O fotograma do final deste capítulo, por exemplo, guarda alguma semelhança com a boneca de Bellmer, deitada, que ilustra o capítulo anterior, ambas são mulheres em formação, ou desvanecimento, algo que é meio trajeto, ainda que em direções opostas.

A primeira aparição de Ava se dá entre sombras e guarda muita semelhança com a de Olímpia. Caleb a observa à distância, sem ser notado, Ava se vestindo. O jogo que se faz aqui é que Garland filma Ava a contraluz, de forma que só podemos observar sua silhueta voluptuosa sem que apareça de todo sua aparência artificial. Nessa cena de extrema sensualidade, neste gesto simples da mulher que se veste, poderíamos, como na caverna platônica, tomá-la como uma mulher real, assim como Natanael a Olímpia que ele observava da janela.

Se a imagem é feita para ser olhada, para satisfazer (parcialmente) a pulsão escópica, deve proporcionar um prazer de tipo particular (AUMONT, 2011, p. 129).

A interação entre Ava e Caleb é sempre intermediada por uma parede de vidro, impossibilitando qualquer aproximação tátil entre os dois. A interação entre os protagonistas de *Ela* era sempre verbal, em *Ex machina*, além de verbal, há o componente visual. Se Samantha parecia satisfazer Theodore apenas com sua existência enquanto voz, a ponto dele, no meio do filme, não conseguir se relacionar com a moça que a SO escolheu para representá-la, a corporalidade em Ava desperta no protagonista o desejo do toque. O vidro que separa os protagonistas era a janela de Natanael, a moita onde o fugitivo na ilha de Morel se escondia. Aumont, como visto na referência acima, afirma que a pulsão escópica apenas satisfaz parte do desejo. Talvez Narciso não tenha caído na fonte, talvez ele tenha se jogado ao encontro da imagem amada. De qualquer forma, Bazin, a respeito da função das *pin ups* na guerra diz

O ideal de beleza e atração sexual feminina são “pneumáticos”, ou seja simultaneamente tátil, muscular e visual (BAZIN, 2014, p. 234).

Ava corrobora em tudo a afirmação de que o engodo é mais importante que a demonstração de sua fabulosa construção técnica e mecânica. Isso fica claro no fato de que, a despeito do seu corpo claramente artificial, com silicone e impulsos elétricos à mostra, é para o seu rosto, perfeitamente humano, composto pela gravação de milhares de expressões de pessoas reais, que voltamos os olhos e imergimos na ilusão. Nas relações humanas, é sempre o rosto que promove aparição primeira no mundo, é através do rosto que somos identificados, quando nos apaixonamos, nos apaixonamos primeiro por um rosto. O rosto, a princípio, traz e resolve toda corporalidade, como por exemplo, a criança que, ao brincar,

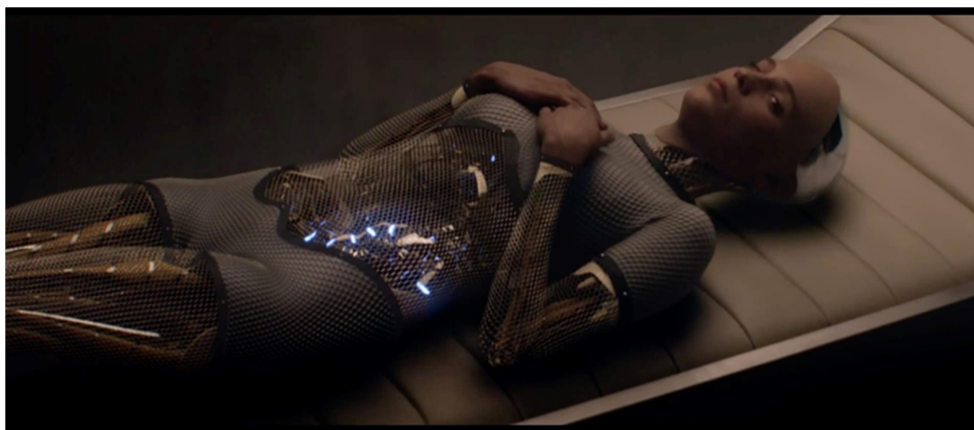
acha estar escondida da mãe quando esconde o rosto com as mãos. E aqui, eu me volto novamente a Narciso apaixonado pelo reflexo de seu rosto, eu relembro do retrato de Sharbat Gula. Ainda que Ava exiba um corpo sensualizado em toda sua artificialidade, é seu rosto, muitas vezes em close ao longo do filme, que atesta a veracidade da sua existência. Seu rosto é tão perfeitamente real em suas expressões e falas, melancólico, distante, de feições que prenunciam algo trágico, que Caleb e Nathan, os personagens humanos do filme, respeitando a lógica dos Replicantes, parecem menos humanos, simulacros mesmo, perto dela. O filme deixa muito claro isso, pois Nathan nem mesmo se preocupa em dar uma aparência totalmente humana a Ava, acreditando que o sucesso da sua pesquisa se dará independente do simulacro exibir a ilusão total do corpo. Que dirá então o Natanael de Hoffmann que em sua Olímpia, um fantoche rudimentar do ponto de vista da representação humana, não duvida de que ela é uma mulher de carne e osso.

O insuportável, no caso de O homem da Areia, não reside na descoberta de que Olímpia é um autômato, mas sim no fato de Natanael acreditar, sem qualquer hesitação que ela seja um ser vivo. (MORAES, 2002, p. 194).

Ava, no entanto está vários passos adiante de Olímpia. Enquanto esta engana apenas o pobre Natanael, Ava existe para iludir o mundo inteiro. Ela é par, neste ponto, de Hel e de Rachel e, talvez, de Faustine. A Samantha de Jonze é o desvio, porque parece sintomático que, nestas narrativas, a tecnologia esteja sempre atrelando o simulacro à representação fiel do humano (mesmo Olímpia é tecnologia), e no entanto, em *Ela*, o corpo não existe, ainda que, em determinado momento, Samantha exale algum lamento por não poder tocar em Theodore. Em *Ela*, ainda que nos espantemos com a humanidade de Samantha, ainda que a achemos adorável o suficiente a ponto de nos apaixonarmos por ela também, em nenhum momento pomos em dúvida a sua condição de simulacro, até mesmo porque ela se refere a si mesma como um S.O.

A impressão inquietante produzida frequentemente pelas figuras de cera, as bonecas mecânicas e os autômatos pode ser atribuída ao fato de que estes objetos fazem com que duvidemos que um ser de aparência inanimada esteja vivo e, inversamente, um objeto sem vida seja de alguma forma animado (KRAUSS, 2012, p. 194).

Rachel, que de certa forma parece ser o simulacro que mais suscita questões semelhantes à Ava, ao contrário desta (e de Samantha) não sabia de sua condição de artifício. Quando a descoberta vem à tona, só lhe resta então ser mais humana que a própria humanidade. Ava, entretanto, ciente de sua artificialidade, nutre o desejo de ser um igual entre os seres humanos e, para isso, ela só precisaria de algo mais essencial que a reafirmasse enquanto tal: um corpo. Um corpo que representasse perfeitamente o de um ser humano.



Na cena que, a propósito dessa pesquisa, é uma das mais interessantes e potentes no filme de Garland, Ava, após matar seu criador, adentra uma sala onde outras criações incompletas de Nathan estão expostas e, arrancando com as próprias mãos seus membros, os substitui pelo de outros simulacros. Convém notar as semelhanças com a narrativa de Frankenstein nas quais a criatura só se completa com o assassinato de seu criador e, mais do que isso, com o corpo sendo constituído pela soma de diversos fragmentos de outros corpos mortos (ou desligados, como é o caso aqui). Ava então contraria a noção do corpo ausente, como vemos no filme de Jonze, e ainda que guarde semelhança com a constituição corporal da lógica do monstro de Frankenstein, ela subverte a degradação do corpo moderno concretizada plasticamente por Bellmer, pois é de fragmentos que ela se faz inteira, como se o corpo fosse não mais uma unidade, mas expressasse essa identidade múltipla e indefinida que constitui a corporalidade contemporânea e, conseqüentemente, atravessa as dinâmicas afetivas. Ava quer aparecer no mundo, Ava é uma resistência ao que se dilui.

6

Conclusão

O amor e o simulacro

No fim deste trajeto, nos parece realmente que as ficções das relações amorosas com o simulacro – o que em minha juventude me pareceu uma idiossincrasia minha com relação à fotografia de Sharbat Gula, –na verdade atravessa a história das narrativas amorosas humanas no campo das diversas linguagens, desde os mitos fundantes do Ocidente até mesmo cinema, ápice da técnica narrativa da modernidade.

No mundo ocidental, as relações mediadas pelo capital, pela efemeridade, pelo descartável e pela velocidade tornam as relações líquidas quando mais solitárias. Os jogos eletrônicos de *second life* são simulações da realidade cotidiana e das relações humanas, e nestes jogos, cuja discussão pertinente a eles é se ainda podem ser chamados assim, podemos desde ir ao banheiro, arrumar a casa, procurar emprego, namorar, criar filhos e cães. A grande questão que permeia essas simulações é: se já temos todas essas vivência na vida “real”, qual seria o atrativo de vivê-las na simulação? Alguns teóricos, como Svendsen, afirmam que é o tédio do homem contemporâneo, outros que é a solidão e o isolamento a que estamos propensos nessas dinâmicas das grandes metrópoles. De qualquer forma, absolutamente todos os protagonistas dessas narrativas eram ou estavam solitários. Expostos ao tédio, ao esvaziamento, ao isolamento. Essas condições indutoras de horas melancólicas podem se espriar por todas as relações sócio-afetivas: é mais fácil se relacionar com simulacro, ou porque ele é uma inércia, uma mudez, não demanda uma energia afetiva gasta; ou então porque ele é uma construção narcísica.

Estas narrativas, em sua grande maioria trágicas, com exceção notável do mito de Galateia, acompanha não só uma possível história do corpo no ocidente, sua potente fragmentação na modernidade e sua completa diluição na contemporaneidade, como também nos diz que a tecnologia, assim como os poderes divinos da deusa Afrodite fez a Galateia, vai dar contornos e essência tão

humanos aos simulacros, que as relações que outrora só poderiam ser lidas sob a ótica do assombro, ou da estranheza, passam a ser consideradas mais uma possibilidade de construção afetiva.

Vejamos que, se voltarmos novamente às narrativas expostas anteriormente aqui, notaremos que, a princípio, por mais que uma das metades do par romântico estivesse na esfera do artifício, elas sempre foram dotadas de corpo físico, uma aparência palpável no mundo. Galateia era a mulher de marfim; Olímpia, o autômato de madeira; Hel era feita de metal e circuitos; e a Noiva, composta de fragmentos de corpos humanos. É só com a Faustine de Casares, que essas relações começam a se tornar fantasmáticas. A Máquina de Morel é um prenúncio da imaterialidade tecnológica que seria sintoma na pós-modernidade, é na máquina de Morel que o corpo desvanece. Anteriormente, estes objetos de apaixonamento eram dotados de corpos que poderiam ser tocados, uma presença física que estaria no mundo, entre outras presenças. Faustine, no entanto, mais que um simulacro, é um *Eidolon*¹⁰. E como é propriedade dos fantasmas, Faustine é a aparição insubstancial, apenas uma imagem pura (ainda que em todas as dimensões) sem estar atrelada a nenhum suporte.

Neste trajeto, Samantha toma um passo adiante, ela nem aparição é: ela é apenas uma voz, Samantha pode parecer uma esquizofrenia tecnológica, no sentido mesmo de ela ser uma voz que fala diretamente e, se o usuário desejar, unicamente com ele. Theodore, assim como o fugitivo de Casares, que acaba por escolher morrer para viver como fantasma ao lado de Faustine, são personagens que reafirmam o quanto, para o amor posto sob a égide do par artificial, o corpo se torna obsoleto.

Ex Machina atravessa então diversas narrativas anteriores a ela, demonstrando mais uma vez que, em relação aos casos de amor entre um protagonista masculino e um simulacro, essas narrativas apresentam pontos em comum, construções arquetípicas que atravessam surpreendentemente todas as outras. No entanto, o mais interessante neste filme é que ele é uma resistência ao corpo que se perde. Ele quebra a linha que nos leva da pesada e densa escultura de marfim Galatéia,

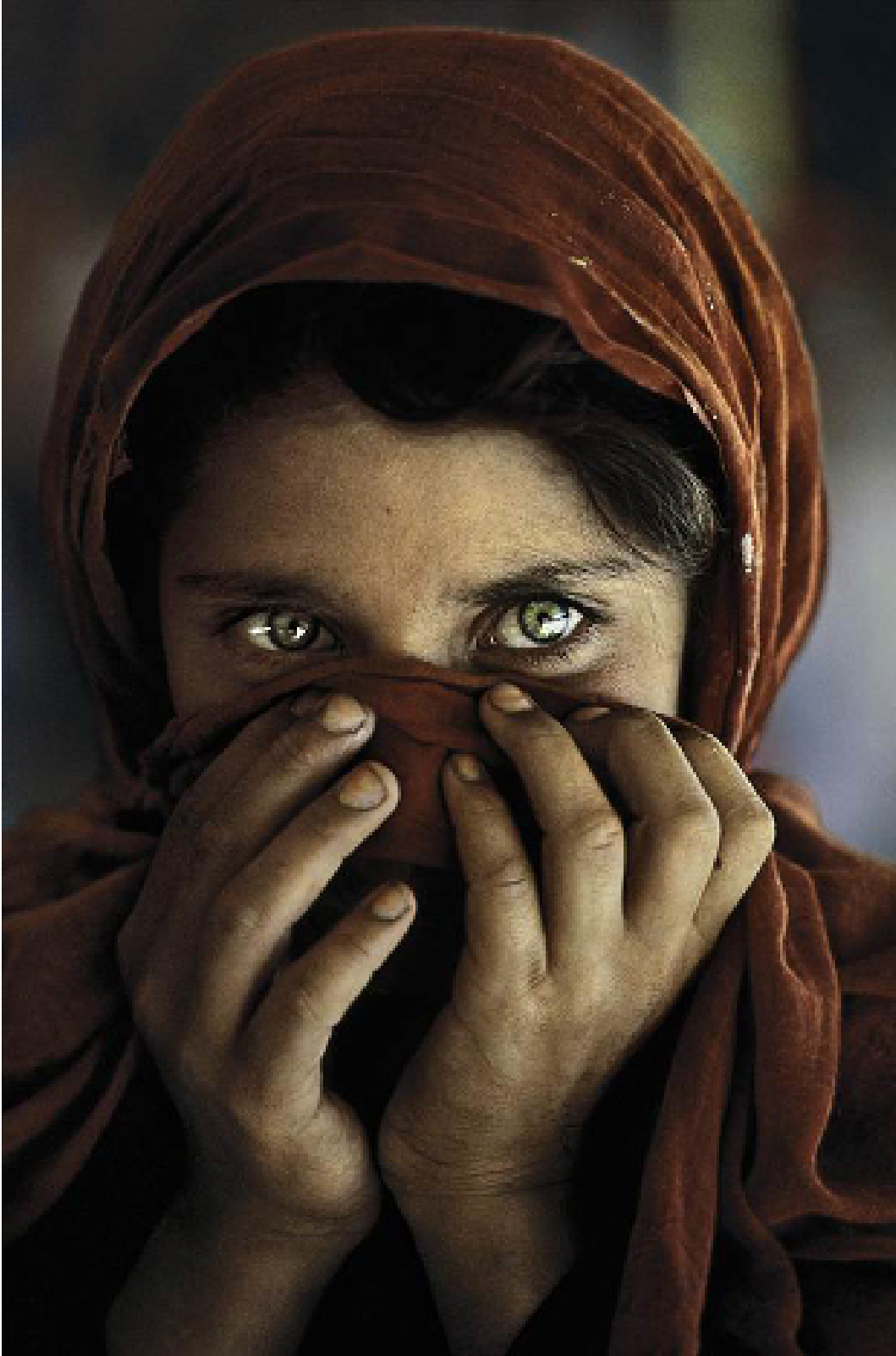
¹⁰ Para os gregos, um *Eidolon* era aparição imagética de alguém que morreu, um fantasma que tinha a aparência exata de sua contraparte viva.

passando pelos corpos incompletos de Bellmer, o vestígio Faustine, até a voz de Samantha. Ela é um desejo do corpo, e um corpo desejável, a despeito de sua artificialidade escondida.

Se comecei falando de Sharbat Gula é a ela que volto aqui, no fim. Com a percepção mais lúcida que não era ela o meu objeto amoroso, mas a sua fotografia, a sua representação, o seu simulacro. Desconheço hoje seu destino, se está viva e, devo admitir, não são essas indagações que passam pela minha cabeça. A Gula por quem me apaixonei na adolescência não é a refugiada afegã que hoje deve ser uma mulher de meia idade. A Gula por quem me apaixonei é um pouco como Faustine, mulher eternizada numa imagem, ela é a imagem mesma. Terá sempre os olhos arregalados, que ferem e atraem, muda e eloquente, imóvel e movente. Quem, a propósito da indagação levantada por Robert, o protagonista de Bukowski, poderá afirmar que não foi genuíno?

Este trabalho não pretendeu responder nenhuma pergunta. Não há aqui pretensões de análises psicanalíticas ou filosóficas a respeito do afeto. O que há são indicativos de uma possibilidade. Este trabalho não só quis apontar, através de um viés afetivo, e subjetivo também, a mudança do estatuto do simulacro ao longo do tempo, mas também, como já foi dito na introdução, concretizar um primeiro espanto ao perceber que, desde as fundações da sociedade ocidental a humanidade levou em conta a possibilidade de que o amor pode escolher habitar também o artifício, princípio esse que também está no cerne da criação artística, da vida e da liberdade, afinal.

Com o avanço veloz e inexorável, da tecnologia, com a expansão dos modelos de relacionamento possíveis, logo o que apenas se espreitava no campo das ficções humanas poderá se tornar cotidiano, reforçando assim o caráter visionário das diversas linguagens narrativas da humanidade.



Referências bibliográficas

ACKERMAN, Diane. Uma História Natural do Amor. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1997

AGAMBEN, Giorgio. Infância e história. Belo Horizonte: UFMG, 2005

ARGAN, Giulio Carlo. Arte Moderna. 9ª edição. São Paulo: Companhia das Letras, 2004

AUMONT, Jacques. A Imagem. 16ª edição. São Paulo: Papirus, 2011

BAIO, Cesar. Da imersão à performatividade: vetores estéticos da obra-dispositivo. (Tese de doutorado defendida no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica da PUC/SP), 2011.

BARTHES, Roland. A Câmara Clara. Rio de Janeiro: Nova Fronteira: 1984

_____. Fragmentos de um discurso amoroso. São Paulo: Martins Fontes, 2010

BAUDELAIRE, Charles. A modernidade de Baudelaire. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1988.

BAUDRILLARD, Jean. Simulacro e Simulação. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.

BAUMAN, Zygmunt. Amor Líquido. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2009

BAZIN, André. O que é cinema?. São Paulo: Cosac & Naify, 2014

BENJAMIN, Walter. Pequena História da Fotografia. In: Walter Benjamin: Obras Escolhidas. São Paulo: Brasiliense, 1985

_____, A Obra de Arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: Walter Benjamin: Obras Escolhidas. São Paulo: Brasiliense, 1985

BERGER, John. Modos de Ver. Rio de Janeiro: Rocco, 1999

BEIGUELMAN, Giselle. Giselle. Admirável Mundo Cíbrido. 2004. Disponível em:

www.pucsp.br/~gb/texts/cibridismo.pdf. Acessado em abril de 2015.

BRETON, André. Nadja. São Paulo: Cosac & Naify, 2007

BULFINCH, Thomas. O Livro de Ouro da Mitologia. Rio de Janeiro: Ediouro, 1998

BUKOWSKI, Charles. Amor por \$17,50. In: Ao Sul de Lugar Nenhum. Porto Alegre: L&PM, 2010

CASARES, Adolfo Bioy. A Invenção de Morel. São Paulo: Cosac & Naify, 2006

COUCHOT, Edmond. Da representação a simulação. In: Imagem-Máquina. São Paulo: Editora 34, 2011

CRARY, Jonathan. Suspensões da Percepção: Atenção, Espetáculo e Cultura Moderna. São Paulo: Cosac & Naify, 2013

DELEUZE, Gilles. Lógica do sentido. São Paulo: Perspectiva, 1998

DIDI- HUBERMAN, Georges. O que vemos o que nos olha. São Paulo: Ed. 34, 1998.

DUBOIS, Phillipe. O Ato Fotográfico. São Paulo: Paipirus, 1993.

FELINTO, Erick. A Imagem Espectral: comunicação, Cinema e Fantasmagoria Tecnológica. São Paulo: Ateliê Editorial, 2008

FER, Briony. Surrealismo, Mito e Psicanálise. In: Realismo, Racionalismo, Surrealismo. São Paulo: Cosac & Naify, 1998

GERHEIM, Fernando. linguagens inventadas palavra imagem objeto: formas de contágio. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008

GINSBURG, J. O Romantismo. São Paulo: Perspectiva, 2005

GRAU, Oliver. Arte Virtual: da ilusão à imersão. São Paulo: UNESP – SENAC, 2007

GUATTARI, F. & ROLNIK, S. Micropolítica: Cartografias do Desejo. Petrópolis: Vozes, 1986

HOFFMANN, E.T.A. O homem da areia. IN: <http://portugues.free-ebooks.net/ebook/O-homem-da-areia/pdf/view>

HUBER, V. A Simbologia do olhar no conto DER SANDMANN de E.T. A. Hoffmann. Disponível em: http://www.filologia.org.br/viicnlf/anais/c_aderno09-02.html. Acesso em: 24 abril 2015.

KRACAUER, Siegfried. A fotografia. In: O ornamento da massa. São Paulo: Cosac & Naify, 2009

KRAUSS, Rosalind. O Fotográfico. Barcelona: Gustavo Gili, 2012

LÉVY, Pierre. O que é Virtual?. São Paulo: Editora 34, 1996

MACHADO, Arlindo. Pré-cinemas & pós-cinemas. 5ª edição. São Paulo: Papirus, 2008

MASSAROLO, João; MESQUITA, Dário. Imersão em realidades ficcionais. In: Revista Contracampo, v. 29, n. 1, ed. abril ano 2014. Niterói: Contracampo, 2014.

MORAES, Eliane Robert. O Corpo Impossível. São Paulo: Iluminuras, 2002

MURRAY, J. Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: UNESP, 2003.

NAVES, Rodrigo. O novo livro do mundo. A imagem pós-moderna e a arte. In: Crítica de Arte no Brasil: Temáticas Contemporâneas. Rio de Janeiro: FUNARTE, 2006

QUÉAU, Phillipe. O tempo do virtual. In: Imagem-Máquina. São Paulo: Editora 34, 2011

STOICHITA, Victor. O Efeito Pigmalião. Para uma antropologia histórica dos simulacros, trad. R. C. Botelho e R. P. Cabral, Lisboa, KKYM, 2012.

SVENDSEN, Lars. Filosofia do Tédio. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006

VIRILIO, Paul. A imagem virtual mental e instrumental. In: Imagem-Máquina. São Paulo: Editora 34, 2011

_____, A máquina de visão. Rio de Janeiro: José Olympio Editora, 2002

WEISSBERG, Jean-Louis. Real e Virtual. In: Imagem-Máquina. São Paulo: Editora 34, 2011.