

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

LEONARDO MINER MONENTE

**REPRESENTAÇÕES DA REALIDADE VIRTUAL: DE TRON(1982) A MATRIX  
(1999)**

CURITIBA

2017

LEONARDO MINER MONENTE

**REPRESENTAÇÕES DA REALIDADE VIRTUAL: DE TRON(1982) A MATRIX  
(1999)**

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em História, do curso de graduação História - Memória e Imagem, Setor de Ciências Humanas, Letras e artes, da Universidade Federal do Paraná.

Orientador: Dr. José Roberto Braga Portella

CURITIBA

2017

## RESUMO

A proposta deste trabalho é avaliar a construção de diferentes representações da realidade virtual no cinema, focando em ficções científicas das décadas de 1980 e 1990. Em um contexto de avanços tecnológicos e científicos da imagem, os filmes se voltaram para linguagem eletrônica dos computadores e das redes de comunicação como a Internet, utilizando da computação gráfica e efeitos especiais digitalizados. Para compreender a evolução técnica e as diferenças narrativas foram escolhidos os filmes *TRON* (1982) e *The Matrix* (1999), grandes produções do cinema americano que abordam os temas da virtualidade e da imagem digital.

**Palavras chave:** Realidade virtual; ficção científica; Internet; imagem digital

## LISTA DE FIGURAS

FIGURA 01: Close-up em Flynn durante cena de ação .....	30
FIGURA 02: Visão comparativa da imagem gerada por computador e do plano da cidade.....	31
FIGURA 03: Cena em que há predominância da cor verde no ambiente.....	36
FIGURA 04: Neo e Morpheus dentro do programa de computador.....	38

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	6
<b>1. O CENÁRIO TECNOLÓGICO/MIDIÁTICO DA SEGUNDA METADE DO SÉCULO XX</b> .....	10
1.1 O SURGIMENTO DAS NOVAS TECNOLOGIAS DA IMAGEM.....	10
1.2 RUMO A SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO E A EMERGÊNCIA DO CIBERESPAÇO.....	15
<b>2. O VIRTUAL</b> .....	18
2.1 DIFERENTES CONCEPÇÕES SOBRE O VIRTUAL.....	18
2.2 JEAN BAUDRILLARD.....	19
2.3 PAUL VIRILIO.....	22
2.4 PIERRE LÉVY.....	25
<b>3. ANÁLISE FÍLMICA</b> .....	28
3.1 TRON.....	28
3.2 MATRIX.....	34
<b>CONCLUSÕES FINAIS</b> .....	40
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	42
<b>FILMOGRAFIA</b> .....	42



## INTRODUÇÃO

O virtual, cada vez mais presente na vida das sociedades globalizadas, tem capturado e apreendido o interesse de novas gerações de forma intensa a partir de inovações tecnológicas e científicas desenvolvidas no campo das comunicações e da computação, transformando o espaço/tempo na qual os indivíduos interagem entre si e com o mundo. Responsáveis por bombardeios de informações e imagens, as tais realidades virtuais criadas por computador articulam a simulação do espaço e do tempo não físico em oposição ao lugar material e real que estamos habituados. Porém, não se trata de um simples paralelo, é certo que a imagem virtual não exprime uma representação concreta ou mesmo palpável do mundo real, mas nem por isso constitui uma representação falsa de realidade ou certamente irreal.

Pertence, antes de mais nada ao campo da percepção visual, a construção de uma visão sintética da imagem (imagem de síntese) pelo objeto, pela máquina de visão<sup>1</sup>. Estas que abrangem uma grande quantidade de tecnologias da imagem, da fotografia até o vídeo e são responsáveis por expandir a comunicação e a visão humana para um universo de espaços e tempos inexistentes, compreendidos em uma realidade ubíqua, própria do virtual. O surgimento de novos meios de comunicação, sendo assim, de novas máquinas de visão no século XX, em especial o cinema, o rádio e a televisão, constituíram uma cultura audiovisual e dominaram a interação entre as massas ao longo de décadas proporcionando a formação de uma rede interativa. Sistema conjunto de texto, imagem e som caracterizado pela criação e implementação de tecnologias eletrônicas de forma acessível e barata durante os anos 80, tempo que foi possível pensar em globalização durante a fusão de diferentes mídias.

Ultrapassamos a sociedade industrial dos séculos anteriores para entrar na sociedade da informação, central na expansão da interatividade e propulsora do aparecimento da Internet, rede de computadores que conecta um incontável número de pessoas aos mais diversos e distantes lugares do planeta. Sua intensa disseminação foi motivo da organização de comunidades virtuais e de estabelecimento de códigos e expressões culturalmente aceitos na modernidade.

O presente trabalho se vincula dentro desse espectro da revolução tecnológica da imagem e a da informação, criadora de novos mundos virtuais gerados por computador e da rede global, a Internet, na compreensão de questões tão próximas de nós e dos nossos

---

1 Termo utilizado por Paul Virilio para descrever tecnologias de suporte imagético.

cotidianos que chega a ser desnecessário questionar sobre as mesmas em relação a sua relevância para os tempos atuais.

No entanto, cabe problematizar a relação do virtual e suas tecnologias com as apropriações feitas pela cultura, já que se tratam de meios de comunicação e por consequência linguagem, metáforas que moldam as interações e expressões culturais. Dar importância as modificações trazidas pela imagem de síntese e digital, é permitir perceber transformações recorrentes dentro da nossa sociedade, ainda mais, compreender os processos pelo qual se dá as interações humanas com mundo no nível do sensível, principalmente através da visão, parte na qual as percepções de realidade se conformam.

Portanto, para entender tais mudanças se faz necessário voltar a atenção para o final do século XX quando uma safra renovada de tecnologias, máquinas computadorizadas que não só potencializam a visão, mas a alteram de maneira dramática o ponto de vista, possibilitam o surgimento de uma fascinação pela realidade virtual. Levado a consciência geral a partir da década de 80 por meios de comunicação já bem estabelecidos como o cinema, exemplo maior de cultura popular que em resposta a revolução tecnológica passará a usar técnicas de computação gráfica e ferramentas eletrônicas proporcionadas pela digitalização em seus filmes de caráter mais comercial.

Renovado a partir da crise da representação clássica depois do estabelecimento da televisão e do vídeo, o cinema americano passou por uma reestruturação na realização, distribuição e exibição das películas. A produção da Hollywood contemporânea foi absorvida e fez uso das novas tecnologias da imagem desde os seus primeiros filmes, ao tentar explorar os interesses de um público jovem e apto a incorporar tais inovações em seus valores cinematográficos. Entendida a partir da década de 70 com o surgimento dos *blockbusters*, os grandes filmes de orçamentos milionários concebidos como espetáculos, impulsionados pelo marketing e lançados em milhares de salas de cinema em todo o mundo, tendo, em sua maioria das vezes, bastante difusão popular.

Por sua aproximação com a transformações ocorridas nas sociedades urbanas, o cinema não pode ser desprezado como fonte documental, já que antes de tudo, a nova Hollywood se constituiu como um meio de controle inserido dentro da lógica do Capitalismo empresarial e do mercado mundial, moldando processos socioculturais e ideológicos. Nesse sentido, a cinematografia contribuiu para desenvolver representações da realidade, essencial para se captar o contexto presente em que os filmes foram lançados. Ainda mais, a produção de subjetividade contida nessas obras servem de objeto de pesquisa riquíssimo para o trabalho historiográfico.



Sendo assim, a alteração radical da subjetividade provida pela virtualidade refletiu na realização dos filmes, o aparecimento da realidade virtual significou novas representações imagéticas do espaço e do tempo em um cinema dominado pela reprodução do movimento, do real. Se deu o choque entre a linguagem antiga e a nova, do efeito do real com a imagem digital, utilização de computação gráfica e efeitos especiais se tornou predominante na tentativa de captar esta última. A preocupação com a intervenção da ciência e da tecnologia sobre a sociedade virou trama das ficções científicas e dos filmes de ação. Portanto, a proposta deste trabalho é justamente captar em que contexto se encontram idealizadas as novas imagens e analisar como é construída a representação do mundo virtual dentro de produções cinematográficas específicas.

Foram escolhidas duas fontes primárias afim de atender os requisitos necessários ao comprimento de uma análise fílmica. São elas os filmes: *Tron: Uma Odisseia Eletrônica* (1982, EUA, Steven Lisberger) e *Matrix* (1999, EUA, Lana Wachowski e Lilly Wachowski), delimitadas por um recorde temporal situado nos anos 80 e 90 e localizadas no espaço político e cultural dos Estados Unidos. O primeiro retrata a jornada de desenvolvedor de software, que com o objetivo de recuperar os seus programas roubados pela empresa que trabalhava, acaba por ser abduzido para dentro do mundo digital. O segundo se situa dentro de uma realidade simulada, na qual um hacker apreende que está sendo controlado por máquinas e que vive em um mundo construído por elas.

No desenvolvimento do presente trabalho, abordamos o cinema americano sobre uma perspectiva histórica. O filme, assim como outras fontes históricas, pode ser analisado a partir da sua narrativa. A mesma está localizada em um contexto político, social e econômico específico. A sua interpretação depende de parâmetros metodológicos que desempenhem corretamente a sua função documental, que é, antes de mais nada, um referencial do seu momento de produção. Nesse sentido, a análise fílmica efetuada aqui trata-se de um estudo das diferentes camadas da película, de seus aspectos estéticos, visuais e sonoros. Temos por finalidade, apreender a abordagem utilizada pelos seus realizadores em relação ao tema do virtual, além das mensagens e valores presentes na trama.

A divisão do trabalho se deu por meio de três capítulos. No primeiro deles, definimos o contexto histórico e social através de um panorama das últimas décadas do século XX. Utilizamos por base os trabalhos de Manuel Castells, detentor de um repertório teórico e informacional extenso, que contempla os livros *A sociedade em rede* (1999) e *A galáxia da Internet* (2003). Além disso, a pontual referência a obra *Os meios de comunicações como*