

AS VÁRIAS FACES DE SIMONE

Saimon Bernardes*

Resumo

Em 2002, o filme *S1m0ne*, de Andrew Nicoll, trouxe à tona uma nova discussão. No filme, um diretor de cinema passa a utilizar uma atriz criada pelo computador chamada Simone e que, em pouco tempo, torna-se um mito para as pessoas do mundo inteiro. Na era em que *digital, virtual, clonagem e fama* tornaram-se assuntos comumente falados, o filme levanta diversas possibilidades para essa discussão. Diante disso, o objetivo deste artigo é realizar uma análise do filme *S1m0ne* focalizando, principalmente, os aspectos: representação, digital, simulacro, mito e imaginário.

Palavras-chave

Digital – Simulacro – Representação – Virtual

Abstract

In 2002, Andrew Nicoll's movie *S1m0ne* brought to surface a new discussion. In the movie, a movie director begins to use a computer-designed actress called Simone, and in short time, becomes a myth to people around the world. In the era where *digital, virtual, cloning and fame* became usually talked topics, the movie brings up a lot of possibilities to this discussion. Facing this, the objective of this article is to do an analysis of the movie *S1m0ne* focusing, mostly, the following aspects: representation, digital, myth and imaginary.

Key Words

Digital – Simulacrum – Representation – Virtual

INTRODUÇÃO

A comédia *S1m0ne* foi lançada nos Estados Unidos em 2002, tendo Al Pacino como ator principal, no papel de um cineasta. Interpretando a personagem Viktor Taransky, o filme narra a história de um diretor de cinema que, após ter tido alguns filmes fracassados mercadologicamente e sido abandonado pela estrela do seu próximo filme, é demitido pela sua ex-esposa, dona de um grande estúdio de cinema começando a entrar em desespero. Quando já estava quase disposto a desistir de tudo, um cientista e admirador do trabalho do diretor, que está prestes a morrer, lhe entrega um material que desenvolveu durante anos e que poderia ajudar na sua carreira. Desta forma, Taransky descobre que se trata de um programa de simulação humana denominado *Simulation One*. Sendo assim, nove meses após ter recebido o material, ele começa a utilizar nos seus filmes uma atriz chamada Simone e, assim, passa a ter sucesso mundial. A atriz, que é um produto do programa de simulação, recebe o nome de Simone por ser a abreviação do programa que a originou (Sim/One), sendo a grafia

S1m0ne, presente no título do filme, uma referência à linguagem binária da programação computacional constituída por zero e um.

O grande problema da história é que Simone torna-se uma estrela de cinema aclamada pelo mundo inteiro. Logo, o filme mostra as dificuldades enfrentadas pelo diretor para ludibriar a imprensa e o público, que se mostra muito interessado sobre a misteriosa vida da atriz que, por ser virtual, nunca poderia aparecer.

Para, então, sanar a curiosidade do público e, diante da ameaça de dois detetives que afirmam ter provas contundentes de que Simone não existe, Taransky promove um *show* para centenas de pessoas num estádio, onde Simone canta a música *You Make Me Feel Like A Natural Woman* a partir de uma projeção / holograma. O título da música, que traduzido para o português significa *Você me faz sentir como uma mulher natural*, é uma analogia entre a virtualidade de Simone e a sua relação com o seu criador, Taransky.

Quando a situação passa a ser insustentável, Taransky resolve destruir o programa de simulação. No entanto, acaba complicando-se ainda mais, pois passa a ser acusado pela morte de

Simone ao ser filmado jogando ao mar um baú que poderia conter um corpo de uma pessoa mas que, na realidade, continha os disquetes referentes ao programa de simulação.

No final, a atriz virtual é recuperada pela filha da personagem de Al Pacino através de um *antivírus* para computador e o diretor, Taransky, acaba sendo solto da prisão, juntando-se novamente a sua ex-esposa e filha.

Inicialmente, antes de realizar uma análise sobre os pontos que este artigo se propõe, é importante ressaltar que *Simone*, independente de sua qualidade técnica e dos assuntos que são abordados, é uma narrativa por essência metalinguística, já que se trata de um filme que “fala” sobre filmes e sobre a indústria cinematográfica em geral. Debray (1992), quando analisa de que forma o cinema e a televisão abordam determinados assuntos, considera que a televisão exerce, por vezes, uma relação narcisística, ou seja, trabalhando somente dentro da sua realidade e desprezando a do outro, diferentemente do cinema que, segundo o autor, é muito mais livre em relação a temáticas e passível de diferentes interpretações. No caso de *Simone*, não é a televisão que fala sobre televisão, mas sim o cinema que analisa o próprio cinema.

Tendo como “cenário” os bastidores da indústria cinematográfica, o filme analisa diferentes questões presentes no contemporâneo que só são possíveis de ser identificadas a partir do imaginário de cada indivíduo. Ferro (1993), em sua teoria, apresenta dois conceitos referentes à indústria do cinema. O primeiro refere-se ao *império das imagens*, que nada mais é do que as imagens que os indivíduos possuem mentalmente e que formam o seu universo, o que possibilita estabelecer as relações de um filme com outro filme, por exemplo. Já o segundo trata-se do *estoque de conhecimento*, que é um pressuposto

humano, após ter o contato com o mundo exterior através do seus sentidos, irá estabelecer um equilíbrio entre os significantes e o significados no plano mental. A partir de então, essa capacidade apresentará por muito tempo um caráter intuitivo e imagético, transformando-se em pensamento representativo com o acesso ao estágio das operações concretas e, por consequência, formais. Já a segunda, através de seguidores de J. Bruner, irá considerar a representação como um sistema de regras em que o organismo conserva, de maneira operacionalizável, as características recorrentes do seu ambiente. Sendo assim, os processos de identificação que atuam desde o nascimento já seriam dependentes da representação. Já para a *psicologia experimental*, a representação deriva da imagem, sendo essa derivada da sensação. O *cognitivismo*, por fim, desenvolve a questão da representação separando-a em modelos, a partir de estudos referentes à memória, resolução de problemas e controle da ação. (Doron e Parot, 1998)

Assim como a *psicologia*, a *psicanálise* e a *filosofia* também elaboraram suas teorias sobre a representação. Para a *filosofia*, a representação aparece com um dos principais temas de estudo. Do ponto de vista do **processo**, ela é vista como o ato pelo qual um material concreto é organizado em categorias ou “objetos de pensamento”. Já sob o ponto de vista de **produto**, a representação pode ser considerada como o ato de pensamento, seja este consciente ou não. Para Schopenhauer (Doron e Parot, 1998 *apud* Schopenhauer), que formulou a frase “O mundo é minha representação”, toda a experiência possível e imaginável num organismo vivo, assim como o conhecimento empírico ou racional, depende da representação. Enquanto isso, a *psicanálise*, a partir dos estudos de S. Freud, atesta que a representação é um processo pelo qual o estado orgânico fundamental denominado de pulsão, transforma-se em expressão psíquica. (Doron e Parot, 1998)

Aumont (1993), ao simplificar o significado do termo *representação*, justifica que dentre os inúmeros usos que podem ser feitos da palavra, este é um processo pelo qual um representante, num contexto limitado, tomará o lugar do que deseja representar. Ou seja, no caso de um ator interpretando determinada personagem, durante algum período de tempo ele será aquele personagem, não significando, portanto, que ele seja o personagem fora daquele contexto. O autor considera ainda que a representação é *arbitrária* e

motivada. *Arbitrária* pelo fato de ter uma relação estreita com a proximidade da realidade e que, dependendo de elementos culturais e signos convencionalizados, é que determinada representação será mais ou menos fiel a essa realidade; e *motivada*, no sentido de que não existe uma representação mais natural que a outra, pois todas elas têm um motivo para ser e parecer.

No cinema a questão da representação é também bastante discutida tendo em vista que determinadas realidades são mostradas de diversas formas aos espectadores. Casseti (1993) afirma existir três momentos na representação. Em primeiro lugar, para o autor, a representação seria uma espécie de espelho do real; em segundo, um instrumento e, em terceiro, uma síntese. Dessa forma, representar significaria ter uma função no sentido de verificar uma realidade através da imagem. Além disso, Casseti considera que a representação é uma tensão aberta entre o substituto e o substituído, sem que um sobreponha ao outro e que, no cinema, ela seria uma ilusão, pois *representar* estaria relacionado às questões do imaginário e da subjetividade do sujeito.

Segundo o pensamento do autor, o filme *S1m0ne* não está representando, mas sim, apresentando uma realidade segundo a concepção de um autor/diretor. Para Lyotard (Casseti *apud* Lyotard, 1993), que trabalha com a teoria do *A-Cinema*, há uma inter-subjetividade na relação entre o autor e a imagem, sendo esta que define de que forma determinada história será contada.

Conseqüentemente, é importante levantar a questão da representação no cinema, principalmente num filme que sugere diferentes tipos de representações em relação à personagem principal. Em *S1m0ne*, a atriz virtual é inicialmente um simulacro, uma *representação humana* possibilitada a partir de recursos digitais. Dessa forma, o simulacro é um representante do objeto representado, no caso um humano. Um segundo exemplo de *representação* que ocorre no filme seria

Mafessoli (1994) afirma que na pós-modernidade o sujeito é um ser múltiplo, não tendo, portanto, uma identidade bem definida e, sim, uma série de identificações que variam de acordo com o contexto que está inserido. Logo as várias “facetadas” da personagem demonstram, de maneira clara as multiplicidades de “eus” do sujeito pós-moderno, que assume diferentes tipos de papéis no convívio social.

SIMONE: A MUSA DIGITAL

Em 1962 foi criado pelo francês Philippe Dreyfus o termo informática, com o seguinte significado: “Ciência que visa o tratamento da informação através do uso de equipamentos e procedimentos da área de processamento de dados” (Ferreira, 1993, p. 306). A partir de então, o desenvolvimento crescente dessa área permitiu ao homem ampliar cada vez mais os seus horizontes comunicativos, facilitando a sua vida através da rapidez e a qualidade no fluxo de informações. Lemos (2001) considera que a junção do computador pessoal, que se difundiu em grande escala a partir de 1980, com a possibilidade de operação em rede, fez surgir um novo tipo de sociedade, que passa a residir no *ciberespaço*³.

Nos dias atuais, a internet é um exemplo notável para boa parte das pessoas, das vantagens que a informática pode oferecer. Pelo seu uso altamente generalizado, possibilitou a criação de ambientes virtuais que conectaram e uniram seres reais num *não-lugar*, denominado de virtual, promovendo uma maior interação e participação social. Para Silva (2001), na época do virtual, todos se converteram à interação.

A informática também permitiu, não apenas uma comunicação mais abrangente, como também a possibilidade da criação de elementos que estavam anteriormente restritos somente no pensamento humano. As imagens denominadas de *digitais*, resultado da codificação dos dados em números (bits), acabaram sendo uma espécie de libertação do imaginário do homem que pode ser, finalmente, revelado. Lévy (1998), quando aborda a questão do digital, afirma que as imagens digitais permitiram o surgimento de um universo visível em todas as escalas e representações imagináveis. Pela gama de recursos oferecidos pelo computador, e através de softwares sofisticados de modelagem 3d, é possível alterar e criar imagens utilizando efeitos e recursos provenientes

desta ferramenta. Segundo o autor, a mediação digital remodela atividades cognitivas essenciais que envolvem a linguagem, a sensibilidade, o conhecimento e a imaginação inventiva. No entanto, mais do que restringir a questão do digital ao mundo das imagens ou da Internet, as novas tecnologias da informática permitiram também a fabricação de sistemas e organismos sintéticos com capacidade adaptativa e vida autônoma.

Recentemente, a marca Sony apresentou ao mundo o *Aibo*, um cachorrinho-robô, enquanto a Honda apresentou *Asimo*, um robô-humanóide. Ambos têm a capacidade de reconhecer, através de mecanismos específicos, os cinco sentidos humanos e realizar ações solicitadas pelas pessoas. Esses robôs fazem parte de um grupo que pode ser classificado como *Alife* (Vida Artificial), termo este proposto por Christopher G. Langton (Langton, 1989). *Alife* refere-se aos processos que levam à criação tecnológica de seres que imitam o comportamento humano e animal, baseado na interdisciplinariedade de ciências como biologia, matemática, ecologia, psicologia, ciência da computação, entre outras.

Paralelamente, o desenvolvimento de estudos referentes ao processo de vida artificial são realizados pelo mundo inteiro. Um desses estudos está sendo feito pela *Gesture and Narrative Language do Media Lab do MIT* que se dedica a analisar de que forma humanos sintéticos podem ser construídos, tendo como base agentes inteligentes que incorporam aspectos humanos (Cassel, 2003). Esses humanos sintéticos, denominados de *Embodied Conversational Agents* (ECAS), são agentes comunicativos que imitam o ser humano na forma, como também utilizam o corpo durante uma conversação, reagindo emocionalmente. O termo *Agent* define uma entidade que percebe seu ambiente através de sensores e age através dos efetores (Silveira, 2001), podendo ser tanto real, um agente-robô, quanto artificial, um agente-software. Logo, numa era que, segundo Baudrillard (1991), vive um quarto estágio da representação, classificado de a “hiper-realidade”, caracterizada pela ampla utilização da técnica visando a perfeição e no qual tudo falsifica, os ECAS são exemplos claros dessa condição, pois são simulacros (representações de humanos) que se aproximam muito da realidade.

Aumont (1993) considera que o simulacro provoca uma ilusão parcial, forte o suficiente para ser funcional. Desta forma, é um objeto artificial

que visa ser tomado por outro objeto para determinado uso, sem que, por isso, lhe seja semelhante. Baudrillard constata a existência de três tipos de simulacros presentes em nossa sociedade. O primeiro denominado de *natural* ou *naturalista*, que se baseia na imagem, imitação e fingimento, visando a restituição ou instituição de uma natureza à imagem de Deus; o segundo, chamado de *produtivo* ou *produtivista*, que se refere ao simulacro da ficção científica, baseados na energia, na força e na materialização pela máquina e em todo sistema de produção e o terceiro, denominado de simulacro de *simulação*, que é baseado essencialmente na informação e no jogo cibernético, com o objetivo de controle total.

É importante levantar essas questões para realizar uma análise do filme tendo em vista que esse aborda, mesmo que indiretamente, aspectos referentes ao *cyberespaço*, vida artificial e simulacro. Em *S1m0ne*, um cientista desenvolve um programa de simulação humana depois de muitos anos de empenho na frente de um computador. Surge, então, a partir do diretor Vitor Taransky, uma atriz virtual, denominada Simone. A personagem existe num software de computador que, se fôssemos relacionar ao mundo real, seria uma espécie de “casa”. Nessa “casa” há um banco de dados completo com gestos, formas, sentimentos e roupas a serem utilizadas, bem como uma biblioteca de várias atrizes do cinema que “emprestariam” as características de duas personagens à Simone, para que esta utilizasse em seus filmes. A personagem no filme chora, fuma, brinca e canta, representando diversos tipos de personagens com uma naturalidade difícil de ser transmitida digitalmente, tendo em vista que a idéia do diretor do filme era a de utilizar uma atriz virtual. No entanto, pelo fato de que ainda não existem seres humanos digitais que transmitam sensações de seres reais, a interpretação do personagem digital foi feita pela atriz Rachel Roberts.

Primeiramente, é necessário classificar a personagem de Simone. Esta, apesar de ser uma atriz virtual, pode ser classificada como *Alife*, assim como os robôs *Aibo* e *Asimo*, pois executa somente as ações solicitadas pelo personagem de Al Pacino. Além disso, outra classificação possível para a personagem, segundo os estudos de inteligência artificial, seria o de ECA e um agente-software que, diferentemente de um robô, possui a capacidade de estabelecer uma conversa face-

a-face respondendo a determinados estímulos, é uma representação humana completa feita em três dimensões que incorpora atributos humanos tais como sentimentos e linguagem, como é o caso da personagem. Para Baudrillard (1991), Simone poderia ser classificada como um simulacro produtivista, pois é o resultado da materialização de um humano (simulacro) a partir do computador.



Simone

A partir disso, os espectadores, ao assistirem *S1m0ne*, podem ter duas idéias a respeito do filme. A primeira é a de fazer uma associação imediata da personagem principal com as apresentadoras virtuais *Ana Nova* e *Eva Byte*, do sites www.ananova.com e do programa da Rede Globo de Televisão, *Fantástico*, respectivamente, por serem mulheres criadas digitalmente já conhecidas. A segunda é que, mesmo sabendo que Simone não é real no contexto ficcional, a impressão, em alguns momentos do filme, é de que se trata de uma atriz real, como ela transparece ser para o seu público. Ou seja, o espectador transfere-se para dentro do contexto narrativo. Jean-Pierre Oudart (Amount (1993) *apud* Oudart), nos seus estudos, afirma que um dos efeitos provocados pela representação é o *efeito de real*. Ou seja, o espectador sabe que aquilo não é real, mas parece que aquilo que ele está vendo existiu na realidade ou pôde existir. Debray considera que o cinema fala do mundo e dos homens, procurando um caos filtrado, midiaticizado por um ponto de vista, uma subjetividade que enquadra, dialoga, recorta e monta (Debray, 1992, p.309).

Logo, numa sociedade do hiper-real, repleta por simulacros, como constata Baudrillard, as

fronteiras entre o imaginário e o real tornam-se cada vez menores, não havendo mais o espaço para a fantasia ou a imaginação, pois tudo acaba sendo excessivamente mostrado e possível a partir da técnica. Em *S1m0ne*, o simulacro de um ser humano idealizado, sem defeitos, configura-se não só como um exemplo da tecnologia, como também o da possibilidade da criação de um humano, algo que por vezes pode estar restrito apenas em nossa imaginação. O *mito do pigmaleão*, da Grécia Antiga, em que Vênus transforma uma estátua de mármore esculpida por Pigmaleão em uma linda mulher chamada Galatea, com quem ele se casa, transfere-se para o da narrativa.

Aproximando-se também de alguns filmes do gênero da ficção que tratam sobre o domínio das máquinas sobre os homens⁴, ou seja, criaturas dominando seus próprios criadores, *S1m0ne* não foge um pouco deste princípio. No filme, o simulacro virtual Simone acaba controlando o real, representado pelo personagem de Al Pacino, na medida que a narrativa se desenvolve. O cineasta, não conseguindo mais controlar o inesperado sucesso de sua atriz, passou então a viver condicionado à Simone, tendo em vista que todas as suas ações deveriam ser feitas de modo a proteger a real identidade de sua criação.



Simone

Este possível controle do *não-real* sobre o *real* mostra-se de maneira extrema em dois momentos do filme. O primeiro ocorre na entrega de um suposto *Oscar* à Simone pelos filmes em que atuou. Ao desculpar-se para a platéia por não estar presente na premiação, a atriz agradece a todos e esquece-se de agradecer ao seu diretor Vitor Taransky, fazendo somente menção a Hank

Aleno, criador do programa de simulação. Na sequência, em outra cena, o personagem de Al Pacino questiona-se porque esqueceu de incluir no discurso de Simone seu próprio nome. Sendo assim, é possível verificar de que forma Simone passa a exercer um controle quase automático sobre o diretor, como se tivesse vida própria e não recebesse os comandos de Taransky. Já num segundo momento, Taransky, diante do túmulo de Hank Aleno, que morrera em função de um tumor no olho, resultado de muitos anos na frente de um computador criando o programa de simulação, afirma que, assim como Aleno, Simone estava o enlouquecendo e acabaria também lhe matando. Diante disso, percebe-se a disputa entre homens e máquinas fazendo-se uma analogia sobre o poder da criatura sobre o criador, ou do real sobre o não-real. Na narrativa, para “deter” o poder da criatura, Taransky resolve destruí-la. No entanto, diferente do que poderia acontecer, essa destruição não gera uma revolta na máquina, mas sim um consentimento, demonstrando que, mesmo que o virtual tenha a sua força, essa ainda não é suficiente para controlar o real.

Conseqüentemente, o filme acaba, exemplificando de que forma a atual sociedade está vivenciando os avanços da tecnologia no que se refere à questão digital e à simulação de seres humanos através de computadores. Além disso, *S1m0ne* introduz essas questões no universo da mídia na medida que a personagem principal torna-se uma grande estrela do cinema, aclamada no mundo inteiro.

SIMONE: IMAGINÁRIO E MITO

Debord (1997) afirma que a sociedade atual apresenta-se como uma imensa acumulação de espetáculos, em que tudo que é vivido adquire um aspecto grandioso, fortalecido pelo poder da imagem. Já Lipovetsky (2004) atesta que estamos vivendo um período hipermoderno marcado essencialmente pelo excesso de signos, em que os sistemas de representação do mundo são tomados pela lógica do consumo e pela efemeridade. Desta forma, acaba-se por presenciar um estágio no qual os valores acabam, por vezes, se diluindo em função da lógica do mercado e, como diria Marx, transformando-se numa *imensa coleção de mercadorias*.

Logo, ao se presenciar a profusão de ídolos que a cada dia surgem na sociedade e desaparecem,

como se fossem objetos seguindo apenas a lógica do mercado da mídia, questiona-se de que maneira esses “heróis” surgem e se instauram no imaginário coletivo.

As teorias que se referem à questão do imaginário foram originadas dos estudos de Lacan. Segundo o autor, o sujeito é efeito do simbólico, sendo que o simbólico é o resultado de uma rede de significantes que só fazem sentido a partir das relações estabelecidas pelos mesmos. No entanto, a relação entre o sujeito e o simbólico não é direta, sendo somente efetuada por meio das formações imaginárias. Para Lacan, o imaginário tem estreita relação com a questão da imagem, não apenas no sentido de que são intermediárias ou substitutas, como também no sentido de que representam, por vezes, imagens materiais. (Aumont, 1993)

O filme trabalha com a questão do imaginário de duas maneiras. A primeira através da narrativa, pois o filme mostra a adoração de um suposto público espalhado pelo mundo inteiro por uma atriz de cinema. Sendo assim, cria-se em torno de Simone uma áurea característica das atrizes de *Hollywood*, em que o público fica curioso para saber como é a sua vida íntima baseado, essencialmente, pelas imagens mentais que se tem a respeito do aparente *glamour* da vida das atrizes de cinema. A segunda refere-se à relação do espectador com o filme, pois *Simone* mostra como funciona a indústria do cinema revelando para o público os bastidores das grandes produções, o que pode corresponder ou não com as imagens mentais que o indivíduo possui sobre a área. Baudrillard (1991), nos seus estudos sobre o cinema, considera que o imaginário está ligado diretamente com a idéia de mito. Nesse sentido, depois que se estabelece um fetiche, se cria um mito, gerando, assim, o imaginário. Ao assistirmos um filme, por exemplo, estamos retomando o imaginário e o fetiche diante daquilo que nos é mostrado.

Elíade (1994), ao analisar as sociedades arcaicas, atesta que os mitos são criações de seres sobrenaturais baseados em uma história absolutamente verdadeira e sagrada. Para autora, ao se conhecer o mito, se conhece a “origem” das coisas e, por conseguinte, se chega a dominá-las e manipulá-las à vontade. Para Morin (1989), em nossas sociedades ditas racionais, as mitologias estão muitos presentes em relação às estrelas do cinema, que passam a ser vistas como heróis para os espectadores.

Em *Simone*, a idéia de imaginário

complementa-se com a de mito. A atriz virtual na narrativa é idolatrada no mundo inteiro, sendo que essa adoração é “alimentada” pelo imaginário do público, que não pode vê-la publicamente. Em duas passagens do filme, a idéia de mito no imaginário de um suposto público mostra-se muito forte quando o personagem de Al Pacino, ao resolver destruir Simone, utiliza recursos objetivando desmoralizar sua imagem diante do público. Em uma cena, Simone atua em um dos filmes do diretor vestida de noiva e comendo uma maçã junto com porcos num grande lamaçal; já em outra, mediante os desejos de seu criador, a atriz aparece fumando, bebendo e falando palavras grosseiras num programa de entrevistas. No entanto, o que tinha por objetivo de denegrir, teve seu efeito contrário, pois Simone passa a ser vista como uma mulher de grande personalidade. Logo, a atriz, que se apresenta como uma mulher perfeita com diversas referências idealizadas do imaginário feminino, tais como beleza, talento e sucesso, estabelece-se no filme como uma divindade, acima do bem e do mal, assim como se comportam os mitos no imaginário de um público.

(...) o mito não necessariamente precisa existir num plano físico para se estabelecer, mas sim ser construído no imaginário coletivo.

Além disso, dois aspectos, mesmo que aparentemente pequenos, também fortalecem muito a idéia de mito na história. O primeiro refere-se aos detalhes presentes na aparência de Simone. A atriz é loira, apresenta-se sempre com os cabelos cuidadosamente arrumados, pele perfeita e roupas decotadas, sendo que sua aparência lembra muito a de mitos do cinema tais como *Marilyn Monroe*, *Brigitte Bardot* e *Grace Kelly*. Dessa forma, até mesmo os detalhes presentes no visual da personagem contribuem fortemente. O segundo, à menção feita a respeito de mitos na narrativa, em uma cena em que a filha de Taransky lê no computador sobre o *mito de pigmaleão*, da Grécia Antiga. Conseqüentemente, aquilo que aparentemente pode não ser tão expressivo ajuda na construção de uma determinada idéia. Barthes

(1982) considera que toda a imagem tem sempre um sentido obtuso, que não é dito. Dessa forma, tanto a aparência da personagem, como também a cena que remete brevemente à mitologia grega, contribuem para o seu aspecto mítico.

A relação entre mito e imaginário também pode ser novamente observada numa cena em que Taransky, para simular que Simone está hospedada em um hotel da cidade, espalha pelo quarto do hotel peças íntimas femininas, marcas de batom, copos de bebida. Além disso, faz um jogo de luz e sombras que pode ser visto pela janela com a finalidade de parecer para os fotógrafos que realmente está ali. Na seqüência da cena, um detetive aficionado pela atriz entra no quarto e começa a sentir prazer ao cheirar o perfume nas roupas de cama e observar uma *lingerie* espalhada no quarto pensando ser de Simone.

Segundo Morin, na relação entre o público e as estrelas de cinema, o imaginário se envolve diretamente com o real, pois o espectador estabelece um laço afetivo ou até mesmo egoísta em relação ao seu herói (artista), exigindo que esse sempre tenha um final feliz (*happy end*) na história. Em dois momentos do filme isso se mostra de maneira muito evidente. Um deles está presente na tentativa de reaproximação de Taransky com sua ex-mulher. Esta, por sua vez, acredita que o diretor está tendo um relacionamento com Simone e afirma não poder competir com uma mulher tão perfeita. Percebe-se aí o que uma estrela de cinema representa no imaginário de uma pessoa. Em outro momento, a preocupação com o final feliz da estrela se faz presente quando, mesmo depois de anunciada a morte de Simone ao público, esta reaparece, nas cenas finais, após ter sido recuperada pela filha de Taransky, afirmando estar bem e dedicando-se ao seu novo projeto, seu bebê. Fausto Neto (1991) afirma que os atores, como personagens próprios de um mundo divino, não podem sucumbir, pois são seres acima de qualquer calendário. Dessa forma, pelo filme abordar a questão do mito de uma estrela de cinema, a questão da morte também é ignorada, pois o mito deve ser imortal.

Outro aspecto muito importante na história é analisar de que forma o virtual acaba transpondo as fronteiras do real, mostrando de maneira evidente a idéia de mito. Para Lévy (1996) o virtual não é o oposto do real, mas sim aquilo que existe em potência. Já Barthes (1975), quando fala sobre os mitos, afirma que a sua função é o da evacuação do real. Essa afirmação exemplifica-se claramente

ao analisar o contexto do filme em que o público venera Simone sem nem ao menos a conhecer. Ou seja, verifica-se que o mito não necessariamente precisa existir num plano físico para se estabelecer, mas sim ser construído no imaginário coletivo. O que aconteceu com Simone na ficção, ocorreu com a banda de rock inglês *Gorillaz*, em 2001, no plano real. Tratava-se de quatro componentes virtuais, criados digitalmente, que realizavam shows mediante um telão e possuíam fãs no mundo inteiro. Só que, diferentemente da narrativa, o público da banda sabia que os componentes não eram reais, o que ajudou estrategicamente para a consolidação da banda.

Para finalizar, deve-se ressaltar a importância da mídia no contexto da narrativa. Se o diretor Taransky deu origem à atriz virtual através de um programa de simulação, a mídia a transformou em um mito real. Simone passou a ser notícia nos telejornais e capa de diversas revistas, situada em um plano de natureza quase divina. Segundo Fausto Neto (1991), os “olimpianos” (referência ao olimpo do deuses), são transformados em modelos de uma nova mitologia em que o sistema narrativo da cultura de massa, através da imprensa, contribuem largamente. Sendo assim, para a construção do mito, é necessário que a mídia estabeleça forte divulgação para o público.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É bastante difícil ser totalmente imparcial ao se analisar um filme. Assim como um crítico de cinema, a subjetividade do autor, seu contexto sócio-histórico, sensibilidade e visão de mundo irão influenciar diretamente nas suas opiniões e impressões. A análise pode variar desde um simples comentário de bom ou ruim, até mesmo ao não-comentário para filmes que passam despercebidos por nós após o término de sua exibição. Ou, como ocorreu no presente trabalho, servir de tema para um artigo quando esse apresenta temáticas relevantes para uma discussão.

Ao assistir *Simone*, a impressão que se tem é de que o diretor colocou muitos dos temas que permeiam o cotidiano em uma história que podia, há alguns anos, ser considerada *ficção científica* mas que, nos dias de hoje, em que a informática possibilitou a simulação de seres humanos, pode ser vista como uma *comédia real* ou um *drama* para os mais pessimistas em relação à tecnologia.

O filme trata, portanto, de uma simulação dentro de outra simulação. A mídia e o cinema na narrativa são simulacros e Simone é a simulação dentro do simulacro. Sua simulação não é a da atriz, no sentido de interpretação e criação de realidades através de recursos ficcionais, mas uma simulação que envolve a própria materialidade do ser humano.

Em uma era em que as divisões entre o que é ou não real estão cada vez mais ténues, questiona-se de que forma a realidade humana está vivenciando o avanço e as novidades proporcionadas pela tecnologia. *Simone*, muito mais do que as temáticas abordadas, permitiu revelar na sua essência qual o valor do ser humano real em uma sociedade em que o virtual e os simulacros prosperam de diversas formas. Deste modo, o filme demonstra como o sujeito, no contexto pós-moderno, é frágil no sentido de deixar-se enganar com facilidade através de um recurso tecnológico. Isto pode ser visto nas palavras de Al Pacino, no início do filme, quando afirma a respeito da sua criação Simone: “*Nossa capacidade de criar uma fraude ultrapassou nossa capacidade de detectá-la.*”

NOTAS

* Mestrando em Comunicação Social (FAMECOS-PUCRS)

¹ *2001: Uma Odisséia no Espaço* narra a história da tripulação liderada por Dave Bowman (Keir Dullea) e Frank Poole (Gary Lockwood), dois astronautas enviados a Júpiter para estudar o monólito, em uma nave toda controlada pelo computador perfeito HAL. No entanto, o conflito entre homens e máquinas começa a existir quando o computador que era considerado perfeito passa a não se mostrar tão perfeito assim.

² O filme que se passa no século XXI conta a história de Deckard (Harrison Ford), um detetive responsável por caçar quatro andróides que fugiram do sistema estelar. O problema é que os replicantes, como são denominados, são uma geração de andróides com uma perfeição robótica muito próxima as características humanas. Dessa forma, sob uma chuva ácida que não pára de cair sobre Los Angeles, resultado da poluição e da tecnologia, o detetive tenta cumprir sua missão.

³ *Ciberespaço* para Lemos (1998) pode ser definido de duas maneiras: “o lugar onde estamos quando entramos em um ambiente virtual”, ou seja, num ambiente com salas de bate-papo, por exemplo, ou ainda, como o “conjunto de rede de computadores interligados ou não em toda o planeta.”

⁴ Filmes de ficção tais como a trilogia *Exterminador do*

Futuro, Matrix, Eu, Robô, entre outros.

REFERÊNCIAS

AUMONT, Jacques. **A Imagem**. Tradução de Estela dos Santos Abreu e Cláudio Cesar Santoro. Campinas, SP: Papirus, 1993.

BARTHES, Roland. **Mitologias**. São Paulo/Rio de Janeiro: DIFEL, 1975

_____. **O óbvio e o obtuso**. Lisboa: Ed. 70, 1982

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e Simulação**. Tradução de Maria João da Costa Pereira. Lisboa: Relógio D'Água, 1991.

CASSEL, J. *et al* (2003). **Gesture and Narrative Language Group**. MIT Media Lab. (<http://gn.www.media.mit.edu/groups/gn/> - acessado em jul/2005)

CASETTI, Frederico. **Les theories du cinéma depuis 1945**. Paris: Nathan, 1993.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DEBRAY, Régis. **Vie et mort de l'image**. Paris: Gallimard, 1992.

DORON, Roland; PAROT, Françoise. **Dicionário de Psicologia**. São Paulo: ÁTICA, 1998.

ELIADE, Mircea. **Mito y realidade**. Colombia: Labor, 1994

FAUSTO NETO, Antônio. **Mortes em derrapagem : os casos Corona e Cazuza no discurso da comunicação de massa**. Rio de Janeiro : Rio Fundo Ed., 1991

FERRO, Marc. **Cinéma et historie**. Paris: Gallimard, 1993

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Minidicionário da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1985

LIPOVETSKY, G. & CHARLES, S. **Le Temps Hypermodernes**. Paris: Editions Grasset, 2004.

LANGTON, Chris G. (1989). “**What is Artificial Life?**”. “**Artificial Life**”. Adisson-Wesley, Redwood City, California, USA. (<http://www.biota.org/papers/cglalife.html> acessado em jul/2005)

LEMO, André. **Janelas do ciberespaço : comunicação e cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2001.

LÉVY, Pierre. **A Máquina Universo: criação, cognição e cultura informática**. Porto Alegre: ArtMed, 1998.

_____. **O que é o virtual?**. São Paulo : Ed. 34, 1996.