

## TECNOGNOSE E CINEGNOSE

### Cinema e Imaginário Tecnológico na Recente Produção Cinematográfica Norte-Americana (1995 a 2005)<sup>1</sup>

Wilson Roberto Vieira Ferreira<sup>2</sup>

Universidade Anhembi Morumbi

#### Resumo

O cinema norte-americano recente conta com diversos filmes (*Cidade das Sombras*, *A Vida em Preto e Branco*, *Show de Truman*, *Vanilla Sky*, *A Passagem* etc.) marcados por temas inspirados em narrativas míticas do Gnosticismo (conjunto de seitas sincréticas de escolas iniciáticas de conhecimento dos primeiros séculos da era cristã): conspirações cósmicas, universos paralelos, amnésia e paranóia. Uma pista para descobrirmos essa conexão entre gnosticismo e cinema passa pela discussão entre misticismo e imaginário tecnológico. Fortemente conectado com o imaginário social deste final e início de novo século, a produção cinematográfica atual norte-americana refletiria um imaginário tecnológico que alguns autores definem como “gnosticismo tecnológico” ou “tecnognose”.

#### Palavras-chave

Cinema; Gnosticismo e religião; Novas Tecnologias; Imaginário tecnológico.

#### Introdução

Tal como budismo e hinduísmo, o gnosticismo afirma que esta realidade é uma ilusão. No entanto o gnosticismo vai mais longe, na verdade representando o deus da criação (“Demiurgo”, “Saklas” ou “Yaldabaoth”), como uma divindade inebriada e enlouquecida pelo próprio poder e o cosmos material como uma mal sucedida criação. Ele é um pseudo Deus que

---

<sup>1</sup> Artigo científico apresentado ao eixo temático “Entretenimento, práticas socioculturais e subjetividade”, do III Simpósio Nacional da ABCiber. Este artigo é um resumo da dissertação defendida e aprovada esse ano na conclusão do programa de mestrado em Comunicação Contemporânea da Universidade Anhembi Morumbi.

<sup>2</sup> Mestre em Comunicação Contemporânea (MeCom-UAM). Jornalista e professor do curso de Comunicação Social da Universidade Anhembi Morumbi. Autor do livro “O Caos Semiótico” (Editora Terra) e um dos autores do “Dicionário Crítico de Comunicação” lançado esse ano pela editora Paulus, organizado pelo Prof. Dr. Ciro Marcondes Filho. E-mail: wvferreira@terra.com.br.

mantém as almas dos homens no sono. As forças do sono são tão avassaladoras que só podem ser superadas por meio de uma forma especial de introspecção: a gnose.

A produção cinematográfica norte-americana recente (1995 a 2005) conta com diversos filmes que giram em torno desta mitologia. Os temas incluem, freqüentemente, conspirações cósmicas, universos paralelos, amnésia e paranóia. Demonstra um interesse por uma ambivalente relação entre o sujeito e a realidade, consciência (especialmente alterada por estados de consciência iluminados) e revolta contra sistemas autoritários de controle. Filmes como *Cidade das Sombras* (*Dark City*, 1998), *a Vida em Preto e Branco* (*Pleasantville*, 1998), *Show de Truman* (*Truman Show*, 1998), *Vanilla Sky* (*Vanilla Sky*, 2001), entre outros, apresentam uma idéia geral de que o mundo que percebemos é uma ilusão criada por alguém que não nos ama e que a chave para revelar a ilusão e descobrir a realidade reside numa forma de autoconhecimento ou iluminação.

Mas como estas narrativas míticas da antiguidade foram parar nas sinopses, roteiros e nas mesas de produtores dessas produções cinematográficas norte-americanas? Ou melhor, como explicar que nesse momento de final e princípio de novo século, marcado pelo predomínio de um imaginário tecnocientífico triunfal em todas as áreas (computação, comunicação, biologia etc.), temos a ascensão dessa mitologia do início da era cristã em plena cultura de massas?

### **Gnosticismo e Gnose**

Para abordarmos essa questão, em primeiro lugar temos que definir o termo “Gnosticismo”. É um termo usado para designar todo um conjunto de seitas sincréticas de religiões iniciatórias e escolas de conhecimento nos primeiros séculos da era cristã. É também aplicado a renascimentos atuais desses grupos e, por analogia, a todos os movimentos que se baseiam no conhecimento secreto da “gnose”. Essa generalização pode levar a uma confusão, tornando a noção de “gnóstico” ou “gnosticismo” vaga e escorregadia. Pela natureza oculta do ensinamento gnóstico e pelo fato de muito material a respeito ser proveniente das críticas da ortodoxia cristã torna-se difícil uma descrição precisa dos antigos sistemas gnósticos.

Ao mesmo tempo, o chamado moderno gnosticismo tem se desenvolvido a partir das origens no Ocultismo do século XIX. Em meados daquele século, Eliphas Levy trás todo o espectro de assuntos do gnosticismo à luz do dia por meio da discussão da cabala judaica. Do pioneirismo de Levy, surge em cena a maior figura do renascimento do oculto: Helena Blavatsky que se tornou a figura embrionária do movimento espiritual alternativo não somente do século XIX mas de grande parte do século XX. A fundação da Sociedade Teosófica em 1875 por Blavatsky e o trabalho de seu devotado aluno G.R.S.Mead (tradutor especializado em textos gnósticos e herméticos), tornou o gnosticismo acessível ao público fora da academia, o que preparou o caminho para o gnosticismo para as massas no século seguinte.

No entanto, alguns historiadores acreditam que a característica unificadora das diversas escolas e seitas é a significativa influência budista/hinduísta nas re-interpretações da Bíblia, em particular do livro do Gênesis, através da adição de um prólogo original<sup>3</sup>. Esta re-interpretação inclui tanto uma cosmogonia como um sistema moral, muito mais do que uma descrição factual da criação. Está delineado no clássico gnóstico “*Apócrifo de João*” (Wisse, 2007), um dos principais textos encontrados em Nag Hammadi. Escrito em torno de 150 DC, nele pode ser encontrado o mito da queda, criação e salvação. Para ele a origem da vida não está no Deus bíblico, mas em um radical e transcendente poder. O deus que criou o cosmos material descende deste poder mais transcendente (Pleroma). Ele fez a forma, mas não a vida interior do mundo. Inebriado com o poder e por acreditar ser o único deus do universo, aprisiona o homem e a sabedoria (Sophia) no interior da criação, aprisionando-os. Com a ajuda dos maliciosos Arcontes, distrai o homem ao seduzi-los com as ilusões materiais, fazendo-os renunciar a qualquer tentativa de encontrar dentro de si a fagulha de Luz que os reconduziria de volta ao Pleroma. Essa cosmogonia e sistema moral serão o ponto de partida das reflexões dos três principais filósofos do gnosticismo dos princípios da era cristã: Valentim, Basilides e Mani. Cada um deles vai oferecer um método diferente de resgate (gnose) desta partícula divina interior, criando uma espécie de mitologia que será recorrente no grupo de filmes gnósticos analisados neste trabalho.

---

<sup>3</sup> “budistas estiveram em contato com os cristão de Tomé (ou seja, cristãos que conheceram e usaram tais escritos – Evangelho de Tomé) no Sul da Índia”. CONZE, E. “Buddhism and Gnosis” *Apud*: PAGELS, Elaine. *Os Evangelhos Gnósticos*. R. de Janeiro: Objetiva, 2006, p. xxii.

## Tecnognose: o “gnosticismo tecnológico”

Uma pista para descobrirmos essa conexão entre gnosticismo e cinema passa pela discussão entre misticismo e imaginário tecnológico. “Tecnognose” é o termo cunhado por Erik Davis<sup>4</sup> para designar o surpreendente renascimento do misticismo ou esoterismo no interior do imaginário tecnológico, seja através dos criadores, seja por meio dos seus usuários. Seria a chave para compreendermos a aspiração por transcendência mediante o autoconhecimento, primeiro no plano da tecnociência e, mais tarde, na cultura de massas, em particular no cinema.

O avanço da pesquisa tecnocientífica a partir do término da II Guerra Mundial apontou para uma importante ruptura com a visão moderna sobre a Ciência. O trabalho do sociólogo português Hermínio Martins é um excelente ponto de partida para entendermos esta mudança radical na filosofia da Ciência<sup>5</sup>. Para ele, a tecnociência atual suplantou a tradição positivista e modernista, presente, sobretudo, nos textos inaugurais de filosofia da tecnologia na segunda metade do século XIX. Esta tradição via a tecnologia como um mero instrumento de dominação da natureza e controle planetário. Este instrumento seria de natureza antropomórfica e antropocêntrica, isto é, a tecnologia e seus instrumentos seriam projeções das funções internas do corpo (sobretudo as mãos, a parte mais tecnogênica do corpo).

Tal visão é solapada pela tecnociência contemporânea que supera o princípio ontológico que atribui prioridade do orgânico sobre o mecânico. As novas criações (biotecnologia, clonagem, nanotecnologia, realidade virtual ou a própria tecnologia computacional) apontam para a superação dos limites do orgânico. Victor Ferkiss vai caracterizar esta nova perspectiva com um conceito aparentemente paradoxal: “gnosticismo tecnológico”<sup>6</sup>. O gnosticismo histórico caracterizava-se pelo horror ao orgânico e a uma aversão ao natural. Tais elementos seriam inimigos do espírito na sua busca por iluminação. Ora, a tecnociência atual aproxima-se de tal filosofia ao propor a superação dos parâmetros

<sup>4</sup> DAVIS, Erik. *Techgnosis: myth, Magic and mysticism in the age of information*. London: Serpents Tail, 2004.

<sup>5</sup> MARTINS, Hermínio. *Hegel, Texas e Outros Ensaios de Teoria Social*. Lisboa: Edições Séclo XXI, 1996.

<sup>6</sup> FERKISS, Victor. *Technology and Culture: gnosticism, naturalism and incarnational integration*, Cross-currents, XXX, 1980.

básicos da condição humana: finitude, contingência, mortalidade, corporalidade, animalidade e limitação existencial. Ferkiss, assim como Martins, apontam para esse surpreendente cruzamento entre as aspirações tecnológicas contemporâneas e as utopias gnósticas por transcendência.

Poderíamos contra-argumentar que tal cruzamento seria mero paralelismo, analogia ou metáfora. Mas diversos autores, entre eles Raymond Ruyer<sup>7</sup> e Theodore Roszak<sup>8</sup>, detectaram e mapearam a semente do misticismo em comunidades científico-acadêmicas ou tecnófilas. Ruyer afirma que este movimento gnóstico surge discretamente nos meios científicos das universidades de Princeton e Pasadena nos EUA durante a II Guerra Mundial. A princípio entre físicos, cosmólogos e biólogos para, em seguida, alastrar-se por outras áreas, principalmente através da Cibernética e Teoria da Informação. Já Roszak rastreia este mesmo movimento na formação do Vale do Silício na Califórnia e entre as comunidades de *geeks* que participaram da revolução do computador pessoal e da Internet.

Como sugere Roszak, é como se a tecnociência pretendesse, através do computador, tornar-se um “atalho para Satori”. Das experiências místicas das drogas nos anos 60 aos computadores pessoais e os mundos virtuais tecnológicos, Roszak observa uma linha de continuidade: a motivação mística por transcendência, a procura de um atalho que mais rápido conduza à gnose, sem necessidade de disciplina, meditação ou ascese.

Aqui, suspeito, ser a razão pela qual Buckminster Fuller, Marshall MacLuhan, e outros tecnófilos utópicos deram uma resposta de acordo com a jovem contracultura. O *acid rock* já havia preparado as audiências para suas mensagens. Combinado com música e luzes, num ataque total aos sentidos, puderam fazer tudo parecer possível. Induziram um sentimento de grandeza e euforia, fazendo as realidades políticas parecerem tigres de papel. (...) Ao mesmo tempo esta experiência conectou com poderes místicos primordiais da mente (...). Estas experiências provenientes dos laboratórios da indústria cultural de alguma forma conectou seus discípulos com o antigo, o primitivo e o tribal. (...) Aqui, então, encontramos a mesma surpreendente mistura entre o sofisticado/científico e o natural tal como Buckminster Fuller reivindicava para a geometria geodésica, e que o Vale do Silício associou ao computador pessoal. ‘Esta geração, absolutamente, engoliu computadores inteiros, tal como droga’, observou

---

<sup>7</sup> RUYER, Raymond. *A Gnose de Princeton*. São Paulo: Cultrix, 1989.

<sup>8</sup> ROSZAK, Theodore, *From Satori to Silicon Valley: San Francisco and the American Counterculture*, Lagunitas: Lexikos Publishing, 1986

Stewart Brand em uma entrevista em fevereiro de 1985 para a San Francisco Focus Magazine. Pode haver mais literalidade nessa metáfora do que ele pretendia.<sup>9</sup>

Se no século XX a Física e a Cosmologia descrevem um cenários de caos e improbabilidade (Deus parece que joga dados com o universo através da formulação da Teoria do Caos de N. Bohr e o Princípio da Incerteza de Heisenberg), a partir dessa confirmação da secreta crença gnóstica da primária imperfeição do cosmos, o misticismo vai introduzir-se na Ciência para dar forma a uma nova biologia constituída a partir de uma peculiar relação entre a biologia e a ciência computacional. A Teoria da Informação e o modelo do código binário computacional vão oferecer o esquema para a concepção do DNA na década de 1950. A vida passa a ser vista como uma espécie de biocomputador. O DNA é uma forma de processamento de dados, assim como o computador, podendo esse instrumento de processamento, portanto, ser encarado como uma forma de vida emergente. Alguns já admitem que estejamos perto do momento da criação de novos chips para computadores constituídos de DNA-RNA.

Robert Jawstron, da NASA, foi um dos primeiros a propor o advento da “inteligência descorporificada”. Ele antevê o dia em que nos tornaremos uma “raça de imortais” baseados em uma mente computadorizada.

Um dia um cientista será capaz de retirar o conteúdo da sua mente e transferi-lo para a memória do computador. Porque a mente é a essência do ser, podemos dizer que tal cientista entrou no computador e passou a habitá-lo. No mínimo podemos afirmar que a partir do momento que o cérebro humano habita um computador ele está liberado da fraqueza da carne mortal... Ele está no controle do seu próprio destino. A máquina é seu corpo, ele é a mente da máquina... Esta parece ser para mim a forma mais inteligente e madura de vida no universo. Habitar placas de silício e não mais limitado pela duração da vida no interior do ciclo mortal de um organismo biológico. Tal espécie de ser viverá para sempre.<sup>10</sup>

Criador da realidade virtual, Jaron Lerner acredita que tal motivação mística torna-se o principal atrativo do ciberespaço. Para ele, muitos hackers têm a esperança de um dia viverem para sempre após um *upload* final para o interior de um computador. Lerner caracteriza essa fantasia como o início de uma “cultura de zumbis” dominado por ex-humanos que “estão preparados para deixar tudo para trás imaginando viverem em um disco rígido, interagindo

<sup>9</sup> Ibid., p. 36.

<sup>10</sup> JASTROW, Robert. *The Enchanted Loom: Mind in the Universe*, New York, Simon and Schuster, 1984, pp. 166-67.

unicamente com outras mentes e demais elementos de um ambiente que existe somente em um *software*”<sup>11</sup> Portanto, a essência do ser, a mente (ou a partícula de luz que nos liga à nossa casa originária, a Pleroma), pode ser digitalizada como informação. Este é o atalho para a gnose: a tecnologia como a via mais rápida para a realização do projeto de redimir a humanidade exilada e aprisionada nos círculos materiais.

Esta antiga busca gnóstica em transcender a carne parece ser o subtexto emocional por trás da eufórica reação a cada novidade em informática no mercado e a cada *website* ou *blog* com frivolidades que é lançado. Lerner chega a sugerir uma nova categoria psicológica de usuários: a “nerdice”: intelectualmente busca digitalizar qualquer distinção de qualidade, sentimento e afeto. Emocionalmente, procura abrigo que o proteja da intimidade humana e das demandas corporais.

### **Cinegnose: o “filme gnóstico”**

Vamos entender como “filme gnóstico” um conjunto de filmes de variados gêneros cuja característica unificadora é a recorrência de “elementos gnósticos”. Nossa hipótese é a de que esses elementos recorrentes correspondem tanto às narrativas míticas cosmogônicas e morais dos principais pensadores do gnosticismo histórico (Basilides, Valentim e Mani) como a diversos simbolismos místicos ou esotéricos associados ao sincretismo do chamado Gnosticismo Hermético. Ou seja, o filme gnóstico reduziria o Gnosticismo a um sentido mais geral como uma atitude filosófica ou religiosa que englobaria ou inspiraria a maior parte das doutrinas esotéricas ou ocultistas. Partimos para a formulação da hipótese sobre a existência dos filmes gnósticos a partir de dois referenciais teóricos com os quais nos deparamos durante a pesquisa.

Primeiro, a idéia de Marc Ferro de que todo filme é um documento porque representaria o imaginário de uma determinada sociedade ou período histórico: "o imaginário é tanto história quanto História, mas o cinema, especialmente o cinema de ficção, abre um excelente caminho em direção aos campos da história psicossocial nunca atingidos pela análise dos documentos"<sup>12</sup>

<sup>11</sup> LANIER, Jaron. "Agents of Alienation," *Journal of Consciousness Studies*, volume 2, no. 1, 1995, pp. 76-81.

<sup>12</sup> FERRO, Marc. *Cinema e História*. São Paulo: Paz e Terra, 1992, p.12.

Não importa se o filme refere-se a um passado remoto ou imediato, pois sempre vai além do seu conteúdo.

Portanto, se há uma conexão entre cinema e sociedade, ou seja, se o filme pode ser considerado um repositório do imaginário social contemporâneo e se sabemos que este imaginário atual é fortemente marcado por um desenvolvimento tecnológico impulsionado por tecno-utopias de natureza gnóstica, talvez possamos entender o porquê da recorrência de elementos do gnosticismo no cinema. Fortemente conectado com o imaginário social deste final e início de novo século, a produção cinematográfica atual, em particular a norte-americana, refletiria não apenas o imaginário tecnológico transcendentalista como, também, questões existenciais, éticas e espirituais decorrentes de tal imaginário.

Nesse ponto, chegamos ao segundo referencial teórico dessa dissertação: a discussão sobre o “cinema gnóstico” feita por Eric Wilson. Para ele, através dos tempos, os pensadores têm se esforçado em compreender como as aparências efêmeras da realidade podem conectar-se com algo tão estável e duradouro (espírito, alma). Dividiram o mundo entre superfície e profundidade, destino e liberdade, conformidade e conversão. Meditações em torno desse dilema (dos ensaios de Kant e Descartes, passando pelas apologias de Tomas de Aquino e Agostinho até os mitos alquimistas, cabalistas e gnósticos) marcam a história do pensamento ocidental. Tal dilema parece ressurgir sempre em momentos de crise de paradigmas. Para Wilson, na atualidade passamos por uma nova crise: o desaparecimento das distinções entre realidade e virtualidade, espiritualidade e tecnologia:

Mesmo em nossa era pós-moderna, ostensivamente focada na superioridade dos ambientes materiais sobre os reinos espirituais, esse problema persiste. Apesar do ceticismo dos intelectuais em relação à metafísica e cansados de dualismos, são obrigados a se confrontar com a velha dificuldade platônica pela seguinte razão: ao produzir as ‘realidades virtuais’, os tecnólogos contemporâneos têm ignorado distinções essenciais. Qual a diferença entre uma forma empírica e sua simulação computadorizada? Como alguém pode distinguir entre um órgão autônomo e seu duplo mecanizado? São os computadores capazes de desenvolver uma consciência ética? Pode a dependência mecânica levar à desumanização?<sup>13</sup>

Segundo Wilson, o “filme gnóstico” irá refletir esse atual colapso nas distinções entre aparência e realidade. Nas suas palavras, o “filme gnóstico”:

---

<sup>13</sup> WILSON, Eric. *Secret Cinema: Gnostic vision on film*. Nova York: Continuum, 2006, p. vii.

Apresenta correntes do gnosticismo que surgiram após Platão: não unicamente Gnosticismo, mas, também, suas conseqüências naturais, Cabala e Alquimia. Apesar de importantes diferenças, essas três tradições munem diretores de cinema com narrativas prontas sobre as relações entre superfície e profundidade com *plots* sedutores e cenas surpreendentes<sup>14</sup>

Wilson quer ir mais além ao defender a existência do “cinema gnóstico”, um gênero filmico ainda não reconhecido. Mais do que isso, o autor ainda sugere que pelas especificidades desse “novo gênero” (a de “explodir” as convenções dos gêneros tradicionais) pode oferecer ao espectador uma potencial possibilidade de vivenciar a experiência do sagrado. O autor não consegue sustentar essa pretensão pelo fato de seu trabalho carecer não só de análises filmicas como, também, de um consistente estudo de recepção que explique as relações entre o sagrado e a experiência cinematográfica.

Mesmo limitando-se a uma tradicional análise de conteúdo, Wilson nos oferece interessantes *insights* sobre conexões, analogias e simbolismos entre Gnosticismo e o corpo dos filmes analisados pelo autor.

Por isso, o presente trabalho não tem a mesma pretensão de Wilson (defender o filme gnóstico como um novo gênero ou estudar a possibilidade de autênticas experiências com o sagrado no cinema). Vamos nos concentrar no estudo da recorrência dos “elementos gnósticos” no processo de análise filmica. Dessa maneira, a partir do mapeamento dessas recorrências, tentaremos conseguir traçar a evolução e as transformações desse imaginário dentro do período estudado (1995 a 2005) e encontrar (ou não) o que torna esses filmes *especificamente* gnósticos.

## O Método

A princípio assistimos a uma lista de 34 filmes sem delimitação por período histórico. Essa lista preliminar foi feita a partir da sugestão de autores como Erick Wilson, Jeniffer Emick

---

<sup>14</sup> Ibid., p. viii.

e diversos sites e blogs na Internet sobre Gnosticismo e religiões alternativas<sup>15</sup>. Como estabelecer um primeiro recorte dentro desse grupo para organizar nossas análises filmicas?

O primeiro recorte foi temporal. A escolha do período de análise (1995 a 2005) está fundamentada neste *a priori* epistemológico de o cinema poder ser considerado um documento representativo do imaginário social de um determinado período histórico. O que temos nesse período de tempo? A partir do bombástico lançamento do Windows 95, tivemos o crescimento especulativo das potencialidades da Internet e das tecnologias computacionais. Paralelo a isso, o crescimento das técnicas motivacionais e de auto-ajuda explicitamente inspirados em modelos de programação de computadores. Em 2.000 temos a quebra das empresas “ponto com” e da bolsa Nasdaq e, com isso, a desaceleração de toda uma ciberutopia. Por isso, a curiosidade da pesquisa em saber se há alguma alteração na forma como os elementos gnósticos são dispostos nos filmes. Se a recorrência de elementos gnósticos na produção cinematográfica norte-americana entra em cena neste período aonde as ciberutopias tecnológicas chegam ao auge, haveria alguma transformação ou a inclusão de novos elementos temáticos após o divisor de águas do ano 2.000?

A partir dessa delimitação histórica o *corpus* da análise filmica foi reduzido para 17 filmes. Todos os filmes partilham de um mesmo eixo temático: a condição de o protagonista estar em um ambiente em que não distingue mais o que é ilusão e o que é realidade ou, pelo menos, a percepção de realidade torna-se progressivamente instável. Assistindo a esses filmes percebe-se que os percursos que conduzem o protagonista à descoberta da verdade são variáveis, porém, podemos perceber padrões: a busca da verdade realiza-se por meio de uma verdadeira reforma íntima favorecida ou por uma cadeia de eventos ou por um sentimento vago de mal estar que impulsiona o protagonista a mudanças de atitudes. A primeira hipótese é a de que estaríamos, então, diante da recorrência de arquétipos, isto é, elementos recorrentes de um imaginário social.

---

<sup>15</sup> “Gnostic Film Festival” disponível em <<http://egina2.blogspot.com/2006/08/gnostic-film-festival.html>> (acessado em 07/05/2008). EMICK, Jennifer, “Hollywood Goes Gnostic?” In: <<http://altrigion.about.com/library/weekly/aa072302a.htm>> (acessado em 03/12/2007).; ”Gnosticism - Heresiologists and Detractors” disponível em <[http://www.experiencefestival.com/gnosticism\\_-\\_heresiologists\\_and\\_gnostic\\_detractors](http://www.experiencefestival.com/gnosticism_-_heresiologists_and_gnostic_detractors)> (acessado em 02/03/2008). “X-Men, Emerson, Gnosticism” disponível em <<http://reconstruction.eserver.org/043/Klock/Klock.html>> (acessado em 15/03/2007).

Sabendo que a abordagem que Jung faz do Gnosticismo<sup>16</sup> é de que suas narrativas contêm importantes arquétipos persistentes na cultura até hoje, partimos para o conceito de gnose descrito pelos três maiores pensadores gnósticos: Basilides, Valentim e Mani. Cada um deles sugere que a gnose provém, respectivamente, de três estados alterados de consciência: *suspensão*, *paranóia* e *melancolia*. Fazendo uma analogia dessas descrições com os protagonistas dos filmes analisados, a correspondência foi interessante e rica em possíveis significados interpretativos.

Mais ainda, deparamo-nos com as idéias de Victoria Nelson de que todo um imaginário místico derivado do ocultismo, cabala e alquimia presentes na literatura fantástica e romântica do século XVIII e XIX ressurgem na cultura de massas do século XX em contos, histórias em quadrinhos e no cinema<sup>17</sup>. Essa discussão das origens da mitologia *pop* do século XX nos fez lembrar o trabalho de Nelson Brissac Peixoto, *Cenários em Ruínas*<sup>18</sup>, onde o autor faz um verdadeiro inventário da *imagerie* arquetípica cinematográfica de filmes derivados de antigas novelas policiais, filme *noir*, *western* e literatura de *best-seller*. Seu objetivo é o de descrever “os três modos de constituição da subjetividade e do mundo na cultura contemporânea” a partir das histórias míticas dos três tipos de protagonistas: o Detetive, o Viajante e o Estrangeiro. As descrições de Brissac sobre esses tipos de protagonistas se mostraram em grande parte análogas aos personagens iniciáticos caracterizados pelos pensadores gnósticos citados. Claro que a analogia se resume apenas na caracterização inicial dos protagonistas em relação ao seu mal-estar no mundo. Brissac não imagina nenhuma saída ou caminho espiritual para esses personagens, a não ser “telões eletrônicos e fachadas decoradas, ao redor dos quais tudo cai em abandono e decrepitude. (...) recomeçar tudo outra vez, retomando estas imagens e histórias banalizadas, estes locais de fantasia agora em escombros. (...) Tudo neste mundo desde logo é simulacro”<sup>19</sup>. As narrativas gnósticas pretendem ir além desse simulacro do mundo a partir de três estados alterados de consciência que propiciam a gnose. Portanto, a descrição desses estados gnósticos orientou a divisão do *corpus* de análise em três grupos :

<sup>16</sup> Cf. HOELLER, Stephen. *Jung e os Evangelhos Perdidos: uma apreciação junguiana sobre os Manuscritos do Mar Morto e a Biblioteca de Nag Hammadi*. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 1993. JUNG, C.G.. *Símbolos da Transformação*, Petrópolis: Vozes, 1995 e JUNG, C.G. *Sete Sermões aos Mortos*.

<sup>17</sup> NELSON, Victoria. *The Secret Life of Puppets*. Cambridge: Harvard UP, 2001.

<sup>18</sup> PEIXOTO, Nelson Brissac. *Cenários em Ruínas*. São Paulo: Brasiliense, 1987.

<sup>19</sup> *Ibid.*, p. 7.

O Viajante “Suspensão”	Detetive “Paranóia”	Estrangeiro “Melancolia”
Homem Morto	Cidade das Sombras	Show de Truman
Vidas em Jogo	O Décimo Terceiro Andar	Donnie Darko
A Vida em Preto e Branco	A Passagem	O Quarto Poder
Quero Ser John Malkovich	Identidade	
Clube da Luta	O Pagamento	
Matrix	Amnésia	
Vanila Sky		
Brilho Eterno de uma Mente Sem Lembranças		

Durante as análises filmicas percebemos uma nítida alteração temática na passagem de final de século para início de novo século. Os anos de 1999-2000 marcam uma mudança da representação da irrealidade do mundo no qual o protagonista vive.

No primeiro período (1995-1999) temos um mundo simulado por poderosas tecnologias onipresentes e oniscientes, capazes de criar uma contrafação da realidade tão perfeita que se confunde com o original, pelos menos para a percepção dos protagonistas. Temos nessa primeira fase a clássica narrativa gnóstica de um mundo criado por um Demiurgo (a tecnologia) para aprisionar seres humanos. A narrativa apresenta um caráter maniqueísta (no sentido atribuído às narrativas gnósticas de Mani) e vemos um explícito e dramático confronto do humano contra uma divindade enlouquecida pelo poder espiritual e tecnológico.

Em *O Quarto Poder* vemos toda uma supra-realidade criada pelo circo midiático envolta de um seqüestro involuntário que aprisiona o protagonista. O filme salienta o poder tecnológico onisciente e onipresente da mídia versus a inocência e pureza do protagonista, seduzido pelo caráter meta dos monitores de TV colocados no interior do próprio palco das ações (Sam via-se a si próprio no museu onde mantinha os reféns). *Show de Truman* reforça essa visão da tecnologia midiática, capaz de simular um mundo para criar um novo Adão.

Explicitamente inspirado na experiência tecnognóstica do Oracle<sup>20</sup> nos Estados Unidos em 1991, esse filme é um nítido exemplo da representação do imaginário tecnológico utópico e transcendentalista de final de século.

De novo em *A Vida em Preto e Branco* o poder, não exatamente tecnológico, mas mágico do Sr. Técnico de TV transporta os protagonistas para uma série de TV dos anos 50, um microcosmo de simulação da realidade perfeita de adãos e evas midiáticos. Indiretamente, *Vidas em Jogo* vai tocar nesse mesmo tema ao apresentar uma empresa com tal onipotência e onisciência tecnológica que é capaz de interferir nas transmissões de TV abertas (fazendo a programação interagir com o protagonista) e produzir uma espécie de jogo que também interage com a vida real.

*Matrix* e o *Décimo Terceiro Andar* explicitamente representam o imaginário tecnognóstico de final de século. Aproximam tecnociência e misticismo ao apresentarem a tecnologia computacional como mediação possível para a transcendência espiritual. A metáfora das unidades autônomas e autodidatas que passam a ganhar consciência nos mundos simulados e a possibilidade dessa consciência transcender de um mundo simulado inferior para um superior são, explicitamente, tecnognósticas. Em ambos os filmes vemos criadores de simulações que se tornam Demiurgos inebriados pelo poder que, novamente, procuram extrair de seus prisioneiros a inocência ou energia de novos “adãos”.

O evidente simbolismo gnóstico maniqueo é *Cidade das Sombras*. Novamente demiurgos (dessa vez uma raça alienígena) aprisionam humanos em uma cidade-laboratório para buscar neles a essência da alma humana. A cidade é uma gigantesca cenografia recriada a partir de fragmentos das memórias humanas de todas as épocas, assim como a Seaheaven de *Show de Truman* é a cópia da cópia da *imagerie* publicitária.

Embora sem referência explícita ao universo tecnológico, *Quero Ser John Malkovich* é uma verdadeira parábola dos destinos das identidades que buscam mediações ou avatares, representados pela figuras das marionetes e do interior da cabeça de John Malkovich. É o contexto midiático-tecnológico formado pela busca da fama (somente pode se ficar 15 minutos

---

<sup>20</sup> O Projeto Oracle consistiu em colocar em imensos hangares de vidros, erguidos numa área em Tucson, no deserto do Arizona, quatro homens e quatro mulheres, 3.800 espécies animais e vegetais e simulações dos cinco principais biomas do planeta Terra. Lá ficaram durante dois anos monitorados por dois mil sensores eletrônicos e assistidos por 600 mil pagantes

na cabeça de Malkovich, irônica referência a frase célebre de Andy Warhol sobre a fama) e da identidade por meio de avatares em ambientes virtuais como *Second Life*.

O chamado “modelo Matrix” de gnosticismo pop parece se encerrar em 1999 com o próprio filme Matrix. Em 2000 temos a desaceleração da euforia utópica em relação às tecnologias computacionais com a quebra das empresas “ponto com” e a revelação de que a maioria dessas empresas jamais dera lucro e de que o modelo utópico de uma internet com potencial socializante dentro do capitalismo estava com seus dias contados<sup>21</sup>. Segundo Erik Davis, temos uma perda da euforia tecnocultural:

O colapso da bolha das ‘ponto com’ pôs os visionários de volta para suas confortáveis casas, e esse ‘retorno ao real’ foi cimentado ainda pelo 11 de setembro. Euforia utópica e a vertigem pós-humana são *out*; estabilidade e valores familiares são *in*. Ao invés da ambição pela dissolução das fronteiras, vemos, pelo menos na política americana, a restauração da ansiedade pela defesa das fronteiras: nação, propriedade intelectual, religião cristã.<sup>22</sup>

Simultaneamente, a partir de *Amnésia* (apesar de *Clube da Luta* de 1999 já ser um prenúncio) temos uma alteração quanto à natureza do mundo ilusório no qual o protagonista é prisioneiro. Agora, a origem está na mente do próprio protagonista. O mundo ilusório pode ser resultante de uma desordem neurológica ou psíquica (perda das memórias de curto prazo como em *Amnésia* ou a esquizofrenia em *Identidade*), conflitos interiores (o sentimento de culpa como em *A Passagem*), poderes extra-sensoriais (como o dom da ubiqüidade espaço-temporal em *Donnie Darko*) ou o mergulho em um mundo interior de memórias tal como em *Vanilla Sky* e *Brilho Eterno de Uma Mente Sem Lembranças*.

A importância (ou o temor) simbólica das novas tecnologias e dos mundos simulados parece deflacionar. Esse movimento de “retorno ao real” parece também atingir os filmes gnósticos. Se, como Erik Davis observou, o gnosticismo pop do “modelo Matrix” trazia uma

---

<sup>21</sup> Em 1999, no auge da euforia e à beira do crash da Nasdaq o historiador inglês Richard Barbrook lança na Internet o manifesto “Cibercomunismo: Como os Americanos Estão Superando o Capitalismo no Ciberespaço” onde defende que a Internet está produzindo a superação do capitalismo: “Um espectro assombra a Internet: o espectro do comunismo. Refletindo a extravagância da nova mídia, esse espectro assume duas formas distintas: apropriação teórica do comunismo stalinista e a prática cotidiana do cibercomunismo”.

Disponível em <<http://www.imaginaryfutures.net/2007/04/17/cyber-communism-how-the-americans-are-superseding-capitalism-in-cyberspace/>> (acessado em 18/07/2009).

<sup>22</sup> DAVIS, Erik p.400.

reinterpretação paradoxal do gnosticismo (enquanto no gnosticismo o mundo a ser transcendido é o material, no cinema o mundo que aprisiona o homem é o das mediações, das simulações, e a transcendência é o retorno à realidade física), após ano 2000 temos nos filmes gnósticos um retorno a uma visão mais próxima do conceito de gnose: como salvação individual e transformação íntima. Toda a narrativa mítica gnóstica (Queda e Ascensão) é transposta para o interior do protagonista na procura do eu oculto aprisionado que foi e que ainda é parte da Plenitude. Embora em todos os filmes analisados esteja presente o tema da fé em si mesmo (o que se opõe ao catolicismo onde a fé somente pode ser em Deus), somente após o ano 2000 temos um aprofundamento desse aspecto da gnose. No modelo Matrix a “fé em si mesmo” é tratada de forma rápida, próxima à filosofia de auto-ajuda (libertar-se dos medos ou das limitações pessoais). Embora os mundos simulados tecnologicamente sejam a prisão do protagonista, a tecnologia assume um papel importante para essa libertação: a tecnologia da simulação que produz consciência e transcendência em *O Décimo Terceiro Andar* ou os jogos de simulação de lutas em *Matrix* que ajudam Neo a superar seus medos e libertar a consciência.

Ao contrário, a safra dos filmes gnósticos pós-2000 apresentam essas verdadeiras “tecnologias do espírito” de forma crítica chegando até ser ridicularizadas. Elas não só são impotentes para possibilitar a reforma íntima, mas constituem-se em verdadeiros Arcontes ou Demiurgos que aprisionam o protagonista. A impotência dos psiquiatras em *A Passagem e Identidade*, a perplexidade da terapeuta e a pedofilia do autor de livros de auto-ajuda em *Donnie Darko*, a manipulativa forma terapêutica de apagamento de memórias em *Brilho Eterno de Uma Mente Sem Lembranças*, o fracasso da tecnologia da empresa que vende “sonhos lúcidos” por não prever a irrupção do inconsciente em seu cliente no filme *Vanilla Sky*. A crítica apresentada a essas “tecnologias do espírito” lembra as advertências de Mani de evitar as tentações consoladoras da religião e do hedonismo como formas anestésicas de combater a melancolia. Em *Donnie Darko* os seguidores do pedófilo escritor de auto-ajuda são apresentados quase como fanáticos religiosos e a técnica de apagar memórias em *Brilho Eterno* é, na verdade, uma forma de eliminar sentimentos de culpas para o cliente viver a vida de forma hedonista.

Como já apresentou Sfez<sup>23</sup>, essas “tecnologias do espírito” possuem uma secreta aliança com as novas tecnologias computacionais ao comparar o psiquismo humano a um *software*, o cérebro a um *hardware* e a interioridade humana como uma máquina expressiva governada pelo mesmo princípio das redes telemáticas: rede, paradoxo, simulação e interação. Estas “tecnologias do Eu” chegam na crista da onda eufórica em relação à Internet e às tecnologias computacionais e de simulação. Aparentemente, as críticas em relação às tecnologias do espírito nos filmes gnósticos pós-2000 se alinham ao refluxo dos sonhos utópicos tecnocientíficos.

### Considerações finais

E qual a especificidade do filme gnóstico dentro do campo cinematográfico? Isto é, o que torna esse grupo de filmes analisados distintamente “gnósticos” em relação aos outros filmes dos seus gêneros correspondentes?

A análise fílmica encontrou três características mais gerais ou comuns a esses filmes. Primeiro, é o aspecto da gnose que poderia ser sintetizada na seguinte frase: *tudo do que o protagonista necessita já está no interior da sua mente*. A gnose é apresentada como uma reforma íntima através de uma superação de limites pessoais (medos, traumas, apego aos valores do mundo físico etc.). O processo de transformação é rigorosamente pessoal e interior. O protagonista não necessita de nenhum instrumento exógeno para conseguir a transformação (livros, manuais, técnicas, guias, mentores, Deus, magia etc.) Apenas encontramos personagens que acompanharão o protagonista para ajudá-lo a criar situações que despertem nele a necessidade da reforma íntima. Em geral, a gnose é iniciada a partir de sensações ou sentimentos íntimos do protagonista (paranóia, melancolia, *déjà vu*, lapsos temporais, estranhamento etc.). Isto é, a gnose não é *episteme*. Ela não é iniciada a partir de um conhecimento racional ou sistematizado. A jornada gnóstica deve conduzir à revelação, ao inesperado e, às vezes, a um violento *insight* que conduz o protagonista à percepção do todo. Muitas vezes a gnose não é uma experiência que o sujeito alcance intencionalmente. Ele é tomado por ela. Isso é que difere os filmes gnósticos de filmes como *O Último Portal* (*The*

---

<sup>23</sup> SFEZ, Lucien. *Crítica da Comunicação*. São Paulo: Loyola, 2000.

*Ninth Gate*, 1999) em que o protagonista percorre o caminho em direção à revelação através de conhecimentos ocultistas sistematizados em livros.

O segundo aspecto é de que a jornada pela qual o protagonista percorre não é uma expiação, mas uma “cura”. Em outras palavras, toda a provação não é consequência de pecados ou deformações do caráter do protagonista, mas, antes, decorre de uma realidade corrompida que o aprisiona. Todas as dúvidas e sofrimentos não são castigos por alguma transgressão ética ou moral do protagonista. Pelo contrário, é o trajeto mítico gnóstico de Emissão-Queda-Ascensão onde o protagonista é resgatado do cosmos material ao despertar a Luz interior por meio de situações que o ajudam a revelar o véu da ilusão. Isso é o que distingue os filmes gnósticos de filmes como *O Advogado do Diabo* (*The Devil's Advocate*, 1997), onde o protagonista é seduzido pelo diabo por meio do pecado da vaidade. Apesar do discurso final de Milton (o diabo que vem ao mundo sob a forma de um advogado performado por Al Pacino) tentando convencer o protagonista Kevin (Kaenu Reeves) a ser seu sucessor ter um sabor gnóstico, o drama do protagonista centrado em um recorrente pecado da vaidade configura um típico filme de temática religiosa conservadora. O protagonista é punido pelo seu pecado capital.

O terceiro aspecto é uma decorrência do segundo: nos filmes gnósticos o protagonista não é punido pela transgressão da ordem. Ao contrário das exigências decorrentes dos gêneros comerciais onde o clichê de quebra-da-ordem-e-retorno-a-ordem é dominante<sup>24</sup>, no filme gnóstico a quebra da ordem não é punida, isto é, não há um restabelecimento da ordem (seja social, política, institucional, familiar, moral ou pessoal) com a punição das pretensões de ruptura das ilusões da realidade material. Isso distingue, por exemplo, o salto final em filmes como *Telma e Louise* (*Thelma e Louise*, 1991) com o do filme *Vidas em Jogo*. Se no primeiro filme todo o processo de questionamento da sociedade machista pelas protagonistas é punido pela morte com o salto final no abismo, em *Vidas em Jogo* o salto no vazio do protagonista é a quebra da ordem, o resultado da jornada do Viajante cujo processo de reforma íntima significa

<sup>24</sup> Este clichê de "quebra-da-ordem-e-retomo-a-ordem" é a confirmação do desejo secreto do público de acabar com os sonhos livres demais e ao mesmo tempo liquidar com idéias provocativas que possam incomodar a necessidade por harmonia. Pode parecer estranho, mas felicidade demais incomoda o público. As pessoas esperam que os sonhos sejam abatidos pela realidade dentro do clichê. Mas, por quê? Para que a volta à realidade, após sair do cinema ou desligar a TV, não seja tão traumática. Cf. MARCONDES FILHO, Ciro. *Dieter Prokop*. São Paulo: Ática, 1985 e MARCONDES FILHO, Ciro. *Televisão: a vida pelo vídeo*, São Paulo: Moderna, 1988.

a quebra de toda uma ordem de papéis sociais. Ou ainda, a diferença de desfecho em um filme como *Click* (Click, 2006). Apesar do sabor temático gnóstico, apresenta um protagonista punido pela sua ambição materialista (*workholic* cujo objetivo é o de tornar-se sócio de uma empresa) e um final que restabelece a ordem familiar quebrada pelo pecado.

### Referências bibliográficas

DAVIS, Erik. *Techgnosis: myth, Magic and mysticism in the age of information*. London: Serpents Tail, 2004.

FELINTO, Erick. *A Religião das Máquinas: ensaios sobre o imaginário da cibercultura*. Porto Alegre: Editora Sulina, 2005.

FERKISS, Victor. *Technology and Culture: gnosticism, naturalism and incarnational integration*, Cross-currents, XXX, 1980.

FERRO, Marc. *Cinema e História*. São Paulo: Paz e Terra, 1992.

JASTROW, Robert. *The Enchanted Loom: Mind in the Universe*, New York, Simon and Schuster, 1984.

MARCONDES FILHO, Ciro (org.). *Dieter Prokop*. São Paulo: Ática, 1985.

\_\_\_\_\_. *Televisão: a Vida pelo Vídeo*. São Paulo: Moderna, 1987.

MARTINS, Hermínio. *Hegel, Texas e Outros Ensaios de Teoria Social*. Lisboa: Edições Século XXI, 1996.

NELSON, Victória, *The Secret Life of Puppets*. Cambridge: Havard UP, 2001.

PAGELS, Elaine. *Os Evangelhos Gnósticos*. R. de Janeiro: Objetiva, 2006.

PEIXOTO, Nelson Brissac. *Cenários em Ruínas*. São Paulo: Brasiliense, 1987.

ROSZAK, Theodore, *From Satori to Silicon Valley: San Francisco and the American Counterculture*, Lagunitas: Lexikos Publishing, 1986.

RUYER, Raymond. *A Gnose de Princeton*. São Paulo: Cultrix, 1989.

SFEZ, Lucien. *A Crítica da Comunicação*. São Paulo: Loyola, 2000.

WILSON, Eric. *Secret Cinema: Gnostic vision on film*. Nova York: Continuum, 2006.