

**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
COMUNICAÇÃO SOCIAL**

GABRIEL SILVESTRE MARQUES BOERE DE SOUZA

**MEMORIAL DE “A INSTRUMENTALIDADE HUMANA DE PAULO M. A. LINER-
BERGHER, *SMART WORKER*”**

**BRASÍLIA
2023**

GABRIEL SILVESTRE MARQUES BOERE DE SOUZA

Memorial de “A Instrumentalidade Humana de Paulo M. A. Linerbergher, *smart worker*”

Monografia apresentada ao curso de Comunicação Social da Universidade de Brasília como requisito para obtenção do título de bacharelado em Comunicação Social.

Orientador: Pablo Gonçalo.

BRASÍLIA
2023

GABRIEL SILVESTRE MARQUES BOERE DE SOUZA

Memorial de “A Instrumentalidade Humana de Paulo M. A. Linerbergher, *smart worker*”

Monografia apresentada ao curso de Comunicação Social da Universidade de Brasília como requisito para obtenção do título de bacharelado em Comunicação Social.

Aprovado em:

RESUMO

Memorial do curta-metragem *A Instrumentalidade Humana de Paulo M. A. Linerberger; Smart Worker*, uma animação de ficção científica e horror que explora a decadência espiritual de Paulo, um “*smart worker*” imerso em realidade virtual. Este trabalho aborda as nuances da cultura “*smart worker*”, onde a remuneração em ranking, a imersão na realidade virtual e a busca pelo “completar” criam uma subcultura tóxica. Inspirado por Gabriel Marcel, o enredo conecta-se à literatura, em destaque *Heart of Darkness*, e referências cinematográficas como *Serial Experiments Lain* e *Neon Genesis Evangelion*. A animação busca desvendar as complexidades individuais de Paulo, ao mesmo tempo em que lança uma crítica sobre as estruturas sociais que moldam a relação humana com a tecnologia e o trabalho.

Palavras-chave: curta-metragem, realidade virtual, crítica social, mídia, gnóstico, T. S. Eliot.

ABSTRACT

Memorial for the short film *A Instrumentalidade Humana de Paulo M. A. Linerberger; Smart Worker*, a science fiction and horror animation that explores the spiritual decay of Paulo, a “*smart worker*” immersed in virtual reality. This work addresses the nuances of “*smart worker*” culture, where ranking pay, immersion in virtual reality and the quest for “completion” create a toxic subculture. Inspired by Gabriel Marcel, the plot connects to literature, in particular *Heart of Darkness*, and cinematic references such as *Serial Experiments Lain* and *Neon Genesis Evangelion*. The animation seeks to uncover Paulo's individual complexities, while at the same time launching a critique of the social structures that shape the human relationship with technology and work.

Keywords: short film, virtual reality, social criticism, media, gnostic, T. S. Eliot.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	6
2. REFERENCIAL TEÓRICO.....	15
3. REFERENCIAL CINEMATOGRAFICO.....	29
4. “A INSTRUMENTALIDADE HUMANA DE PAULO M. A. LINERBERGHER, SMART WORKER” — PROCESSO CRIATIVO.....	35
5. CONCLUSÃO.....	43
6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	44

1 INTRODUÇÃO

"*A Instrumentalidade Humana de Paulo M. A. Linerbergher, Smart Worker*" é uma animação experimental de quatro minutos e meio, dos gêneros de ficção científica e horror, particularmente *body horror*. O enredo trata da decadência espiritual de um personagem, Paulo M. A. Linerbergher, que trabalha como *smart worker*, uma sorte de trabalhador em realidade virtual.

Na fronteira entre a realidade e a virtualidade, *smart work* é como um *aevum*, um termo medieval para a consciência das almas incorpóreas, que, justamente por não possuírem fisicalidade, experimentam a temporalidade como que de forma intermediária entre a eternidade e o tempo rítmico do relógio: um regime temporal ditado pelos "momentos" (RICOEUR, 1990), isto é, pelas extensões de atenção que se presta a alguma coisa. *Aevum* ou *aeviternidade* é como um sonho, em que se pode passar horas no mundo real sem que se perceba sequer minutos no mundo virtual.

A decadência de Paulo, portanto, é porque, detendo um corpo, ainda assim experimenta um *aevum*. Em outras palavras, ele negligencia a vida física em favor da psíquica. Não o faz, porém, por opção, mas porque o trabalho que exerce se presta a isso:

1. Remuneração em *ranking*: em vez de ser compensado com base nas horas trabalhadas ou na produtividade quantitativa, Paulo é inserido num sistema onde sua posição num *ranking* determina diretamente seus ganhos. Este *ranking* não apenas reflete a eficácia individual de Paulo, mas também o coloca em uma constante competição com outros *smart workers*.

2. Realidade virtual: *smart works* são virtuais e "semi-automáticos". Virtuais porque dependem de interfaces com sistemas de realidade simulada. "Semi-automáticos" porque contam com auxílio de inteligência artificial, que copia as ações do *smart worker*.

3. Cultura *smart worker* e "completar" como meta: ao redor do regime de trabalho *smart*, surgiu uma subcultura tóxica. Entre eles, fala-se sobre o "*smart bod*", um corpo característico de pessoas que vivem o estilo de vida sedentário ao cúmulo. "*Smart bods*" são emaciados, doentes, de certa forma moribundos. O termo vem da gíria americana "*bod*", que denota constituição física e aparência corporal, como em "*dad bod*".

Além disso, almeja-se também "completar". Este termo, que inicialmente pode ser interpretado como alcançar plenitude, na verdade, representa um eufemismo para a morte e a suposta "fusão" com a inteligência artificial.

Nada disso é sem custos sociais, a sociedade trata com desconfiança e estranhamento os *smart workers*. Paulo, imerso nesse universo, vivencia não apenas uma transformação física, mas também uma distância emocional, especialmente em relação à sua irmã. Uma lanchonete, lugar em que os dois se encontram, se torna palco de uma desconexão evidente, onde as preocupações virtuais de Paulo eclipsam as trivialidades do mundo real compartilhado com sua irmã.

Assim, o distanciamento familiar se torna uma metáfora do abismo social criado por essa subcultura. Paulo, em sua busca incessante pelo "completar", se afasta não apenas de sua família, mas também da sociedade que observa com incredulidade e inquietação esse fenômeno emergente. A subcultura *smart worker*, com suas peculiaridades e metas sombrias, lança sombras sobre as relações familiares e as normas sociais convencionais.

Quem inspira e explica o fenômeno tratado pelo enredo é Gabriel Marcel (TREANOR, 2021), um personalista francês. Influenciado pelo personalismo, Marcel construiu sua concepção do homem em torno da “exigência ontológica” humana, uma busca intrínseca por compreender o papel do sujeito no cosmos. Em sua crítica à modernidade, Marcel descreve um “mundo fragmentado”, onde os fundamentos sociais transformam o ser humano em mero objeto. No capítulo 2, usarei, como exemplo desse fenômeno, o personagem Kurtz do romance “*Heart of Darkness*” de Joseph Conrad. A personagem é uma figura funcionalmente valorizada apenas por seu marfim, e personifica a objetificação do homem.

Para Marcel, o mecanismo de “fragmentação” é o “deslocamento da ideia de função”, que consiste em atribuir valor de identidade à práxis. A ela, fiz referência na animação através do termo “instrumentalidade”. Esse deslocamento resulta em efeitos colaterais devastadores, como a confusão entre “ser” e “ter”, que é a objetificação do outro: num regime social saudável, o homem “participa” do mundo; no mundo fragmentado, possui e é possuído.

Há ainda um prejuízo maior, a saber, o que Réginald Garrigou-Lagrange chamou de perda do “senso de mistério”. Marcel argumentou que, num mundo não fragmentado, a reflexão sobre problemas e mistérios é essencial. Problemas são questões extrínsecas ao sujeito, enquanto dos mistérios ele participa, o que os faz pontes entre a alma e o transcendente (num sentido católico). O homem funcional, fragmentado, é incapaz de “reflexão secundária”, isto é, reflexão sobre os mistérios e, portanto, não pode se surpreender e meditar sobre o transcendente.

Kurtz de Conrad, manifesta essa fragmentação ao se tornar o que Eliot chamou de “*hollow man*”, um “homem vazio”, pateticamente violento, espiritualmente cego, persona-

gem principal dum anti-enredo que, por ser fragmentário e inconsequente, é também uma história de horror. O protagonista de “*Heart of Darkness*”, Marlow, presencia a morte de Kurtz e, afligido pela Modernidade como o outro, tem uma experiência direta com o sublime. Outra personagem presente na cena, um escravo africano nascido e criado no Congo, lida com o ocorrido com banalidade. Há, aí, uma dinâmica conhecida pelo leitor familiar com Aristóteles: os vícios por abundância e escassez. Ambos estão alienados do mistério da mortalidade, um por o desconhecer e o outro por demais o encontrar no dia-a-dia.

Smart workers tal Paulo M. A. Linerbergher são como que uma amálgama dos três personagens: há um misto de negligência e crueldade na cultura *smart worker* que revela uma ignorância quanto à morte e à natureza humana. Paulo está perdido, nem sequer sente a própria “exigência”.

“*A Instrumentalidade Humana de Paulo M. A. Linerbergher, Smart Worker*” desvela um intrigante universo cinematográfico que entrelaça ficção científica, horror e reflexões filosóficas. A história de Paulo, imerso no mundo do *smart work*, reflete não apenas uma decadência espiritual individual, mas também lança luz sobre as complexidades e sombras de uma subcultura emergente.

Ao explorar a interseção entre as influências literárias e filosóficas, delinee as bases sobre as quais a narrativa se sustenta. As palavras de Gabriel Marcel e a saga de Kurtz fornecem um contexto profundo para entendermos o estado de espírito de Paulo, a busca pelo “completar” e as consequências do anseio.

Ao longo deste trabalho, exporei camadas de significado através de Gabriel Marcel, Joseph Conrad, T. S. Eliot e várias referências cinematográficas, particularmente *Serial Experiments Lain* e *Neon Genesis Evangelion*. Tratarei também duma estrutura de enredo que chamei de “gnóstica” e usei para orientar a animação.

Nos capítulos a seguir, pretendo desvendar não apenas os dilemas individuais de Paulo no universo em que está inserido, mas também lançar uma luz crítica sobre as estruturas sociais que moldam a experiência humana.

A animação não é apenas uma expressão artística, mas um veículo para questionamentos profundos sobre a relação do homem com a tecnologia, o trabalho, e, acima de tudo, com ele mesmo. Convido o leitor a embarcar nessa jornada reflexiva, onde as fronteiras entre realidade e virtualidade se desvanecem e dão lugar ao *aevum*, onde vive um mero instrumento, Paulo M. A. Linerbergher, *smart worker*.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Tratarei agora dos pensadores fundamentais para a elaboração da animação. O capítulo começará com o pensamento de Gabriel Marcel, que já expliquei brevemente na introdução. A visão incisiva de Marcel do homem e da Modernidade ofereceu uma lente filosófica através da qual pude investigar o fenômeno da fragmentação. Como exemplo do que encontrei, usarei personagens da obra *Heart of Darkness*, de Joseph Conrad, e também trechos de *The Hollow Men*, de T. S. Eliot, comentário poético do romance. Mais adiante, analisarei o *Liber Novus* de Carl Jung para demonstrar que uma estrutura de enredo gnóstica se presta a obras passadas na Modernidade.

Gabriel Marcel (TREANOR, 2021) foi um filósofo personalista francês, nascido em 1889. Marcel se dedicou a entender a condição humana na sociedade pós-industrial. Destacou a importância da “exigência ontológica” do homem, uma busca inata por significado no cosmos. Criticou a crescente desumanização da sociedade moderna, em que a participação se torna relação de posse, a função laboral que o sujeito exerce domina a sua identidade, os eventos do dia-a-dia viram problemas a serem resolvidos. Como remédio, Marcel propôs uma visão de filosofia concreta, enfatizando a importância da experiência vivida e a rejeição da objetificação do ser humano.

A análise de Marcel se aprofunda ao explorar a questão do “mistério”, conceito fundamental em sua filosofia. Marcel sugeriu que a sociedade pós-industrial ignoraria os mistérios da existência em busca de explicações simplistas. O “mistério” seria parte fundamental da experiência humana, porém requereria uma atitude de engajamento participativo, impossível numa sociedade em que o homem subjetificara a ciência e grandes instituições sociais abstratas, e se objetificara a si mesmo.

Tomemos como exemplo Kurtz, o “*hollow man*” de *Heart of Darkness*, por Joseph Conrad (2006). A história acontece na África colonizada do século XIX, implicitamente no Estado Livre do Congo durante os massacres de 1885–1908. Kurtz é um ex-jornalista que se tornou comerciante de marfim e, então, perdeu contato com a empresa belga para a qual trabalhava. Ao alcançar o posto avançado de Kurtz, o personagem principal descobre que o ex-jornalista se tornou um deus entre as tribos locais e o seu território é circundado por cabeças empaladas. O gerente da empresa conversa com Kurtz, afirmando que veio salvá-lo, esta é a resposta:

‘Salvar-me!... salvar o marfim, você quer dizer. Não me venha com essa. Salvar a *mim!* Ora, tive de salvá-lo. Você está atrapalhando meus planos agora. Doente! Doente! Não tão doente quanto você gostaria que eu tivesse. Pouco importa. Ainda vou disseminar minhas ideias — eu voltarei. Vou lhe mostrar o que pode ser feito. Você e suas ideias desprezíveis... você está se metendo comigo. Eu voltarei. Eu...’ CONRAD (2006).

Kurtz demonstra o que Marcel considera ser o modo através do qual o mundo industrializado avalia o valor humano, a saber, pela função: o homem funcional é produto, serviço, voto, consumo e tudo que faz e beneficia o mercado. Kurtz compreende que não vale nada para a empresa, o gerente, a Bélgica, os brancos, a Europa; o que vale é o marfim que produz.

Na tribo africana, ele é um deus; para a Europa, uma fonte de renda. Porém ele não compartilha do modo de pensar, em suas palavras, dos “brutos” africanos. Marlow o descreve:

[...] um ser a quem não podia apelar em nome de coisa alguma, elevada ou inferior. Tinha, como faziam os negros, de invocá-lo — a ele mesmo — à sua própria exaltada e incrível degradação. Não havia nada acima ou abaixo dele, e eu sabia disso. Deprendera-se da Terra a pontapés, diabo de homem! Chutara a própria Terra, desfazendo-a em pedaços. Estava só, e, diante dele, ei não sabia se permanecia no chão ou flutuava no ar. CONRAD (2006).

Essa é a fragmentação à qual alude Marcel:

A observação tem a intenção de apontar que nos encontramos *hic et nunc* num mundo que está quebrado. Essa situação é caracterizada por uma recusa (ou incapacidade) de refletir, uma recusa de imaginar e uma negação do transcendente (Marcel 1951a, pp. 36-37). Embora muitas coisas contribuam para a "desestruturação" do mundo, a marca registrada de sua manifestação moderna é "o deslocamento da ideia de função" (Marcel 1995, p. 11). TREANOR (2021, tradução nossa).

O “deslocamento da ideia de função” é da práxis para a identidade:

Como pode ser a realidade interna de uma pessoa assim? O que começou como um trabalho tedioso lentamente se torna enfurecedor em sua monotonia, mas acaba se transformando em uma necessidade que é aceita com indiferença, até que até mesmo o sentimento de insatisfação com o puro funcionalismo da tarefa se perde. A infeliz verdade é que essa pessoa pode vir a se ver, a princípio inconscientemente, como um

mero amálgama das funções que desempenha. Há a função de distribuir fichas no trabalho, a função de cônjuge e mãe em casa, a função de votar como cidadã de um determinado país, etc. Sua vida funciona com base em uma série de “cronogramas” que indicam quando determinadas funções — como a ida anual ao médico para manutenção ou as férias anuais para descanso e recuperação — devem ser exercidas. Nessa pessoa, o senso de admiração e a exigência do transcendente podem começar a definhir e morrer lentamente. Nos casos mais extremos, uma pessoa que passou a se identificar com suas funções deixa de ter qualquer intuição de que o mundo está quebrado. TREAANOR (2021, tradução nossa).

Se a citação lembra a minha definição de “instrumentalidade” é porque é ela mesma. O “deslocamento da ideia de função” causa diversos efeitos colaterais, a alguns dos quais faço referência na animação. Por exemplo, perde-se a diferença correta entre “ser” e “ter”, particularmente nas coisas com valor ôntico: acredita-se “ter” o próprio corpo e não “o ser”, “ter” um cônjuge ao invés de “ser” casado, “ter” uma família e não “ser” uma parte indissolúvel dela.

Porém o pior efeito é, nas palavras do maior filósofo neo-tomista e padre Réginald GARRIGOU-LAGRANGE (2017), a perda do “senso de mistério”. Para Marcel, há duas formas através das quais o mundo demanda reflexão do sujeito: problemas e mistérios. Problemas são questões das quais não se participa. Por exemplo, um pneu furado é um problema, não há nele valor ontológico. Problemas se extinguem quando se os resolve, solucioná-los é o que Marcel chamou de “reflexão primária”.

Dos mistérios, por outro lado, participa o sujeito. Num mundo não fragmentado, a morte é um mistério: não se “tem” mortalidade, mas se “é” mortal. Não é possível acabar com os mistérios porque não há como se distinguir deles. Ao invés disso, se faz “reflexão secundária”, isto é, se medita ao seu respeito, pois mistérios são as próprias pontes para a realidade transcendente, ou seja, os meios através dos quais se satisfaz a “exigência” humana.

Acredito que esteja óbvio: o homem fragmentado é incapaz de “reflexão secundária”, os mistérios costumam a surpreendê-lo. Arrisco dizer que, no “mundo fragmentado”, muito do que se toma por experiência “espiritual” ou “numinosa”, mesmo entre os religiosos, não passa de mistérios até então ignorados. De volta para Kurtz:

Ocorrerá então uma mudança em sua fisionomia que eu nunca tinha visto antes, e espero não tornar a ver. Oh, não que tivesse ficado emocionado. Eu fiquei fascinado. Era com se um véu tivesse sido tirado. Enxerguei naquele rosto de marfim uma sombra de orgulho, de poder impiedoso, de terror covarde — de um intenso e irremediável desespero. Estaria ele revivendo sua vida em cada detalhe, com seus desejos, tentações e entregas durante aquele momento supremo de plena consciência? Gritou,

então, num sussurro, para alguma imagem, alguma visão — gritou duas vezes, um grito que não era mais do que um sussurro:

“O horror! O horror”

Apaguei então a vela e saí da cabine. [...] De repente, o garoto do gerente pôs a insolente cabeça negra na porta e disse num tom de sarcástico desdém:

“O sinhô Kurtz... morreu.” CONRAD (2006).

T. S. Eliot comentou a cena:

Pois Vosso é

A vida é

Pois Vosso é

É assim que o mundo acaba

É assim que o mundo acaba

É assim que o mundo acaba

Não com um baque, mas com um choramingo. ELIOT (1934, tradução nossa)

Notável é a diferença entre as reações de Marlow e do menino africano com a morte de Kurtz. O europeu tem um encontro direto com o sublime, enquanto o outro desdenha de algo que já viu tantas vezes naquela terra que é o “coração das trevas”. De um lado, a teofania e, do outro, a banalidade: dois extremos dentre os quais se esconde a média dourada.

Seria Paulo M. A. Linerberg, porém, capaz de achá-la? Acredito que não. Não é possível satisfazer “exigência ontológica” alguma quase se está absorto num meio desintegrativo e envolto pela sociedade que ele criou.

Com efeito, Paulo está preso; não numa jaula, mas num mundo que o meio da realidade de virtual criou e no qual rege soberano. O meio é Ialdabaoth: A estrutura da minha animação, das obras de Marcel, Conrad e Jung, o autor do qual tratarei a seguir, porque lidam com o mundo moderno, seguem a mesma estrutura de enredo, a saber, a de mitos gnósticos. Na verdade, o gênero do gnosticismo social é tão vasto quanto longa é a modernidade: Nietzsche (pois *Zarathustra* começa no meio do Mito da Caverna), Spengler, Baudrillard, Debord, Schmitt, Mann, Jünger, Deleuze e Guattari, Ellul, Habermas, Weber, Morris, Ruskin, Girard. Cada qual explorou o tema por um caminho diferente e, muitas vezes, complementar. Dentre eles, decidi tratar de Jung por razões que explicarei a seguir.

Carl Jung (CAMPBELL, 1976; HILLMAN, 2018) era filho de pastor da Igreja Reformada Suíça. Naturalmente, aprendeu “tipologia”, um método exegético preservado entre os

cristãos desde a antiguidade que McLuhan (2006) identificou como a gramática do trívio clássico, particularmente a modalidade inventada por Filon de Alexandria e adotada pela patrística. Tipologia consiste em interpretar o mundo e a história como um “grande livro”, no qual se pode identificar figuras e acontecimentos que se interconectam analogicamente e, particularmente, ecoam os acontecimentos da suma história, o Evangelho.

Jung, porém, rejeitou a fé. Ao invés disso, (CAMPBELL, 1976; HILLMAN, 2018) adotou a sorte de darwinismo débil e místico que se tornara moda na época pelos esforços dos H. Spender, muito diferente do naturalismo racional e cauteloso de Darwin e Mendel. Além disso, Jung, que rejeitava toda sorte de pensamento filosófico como “mera psicose”, acabou por se deixar capturar por um kantianismo vago que, porém, seria crucial para o desenvolvimento de sua psicologia.

Acontece que o idealismo transcendental fez com que Jung acreditasse na impossibilidade de se alcançar verdades metafísicas a partir do raciocínio. Não obstante, Jung tinha um propósito para a reflexão: percebia aquele desencantamento que Marcel chamaria de “mundo fragmentado” e Nietzsche de “morte de Deus”. Portanto, Jung concluiria, seria encurvado em si mesmo que o homem acharia o caminho para fora do reduto gnóstico social no qual estava preso.

Esta é a psicologia de Jung, uma fenomenologia estruturada tipologicamente: assim como na psicologia aristotélica, Jung começou sua investigação delimitando as “partes da alma”, as funções ou faculdades mentais. Identificou cinco delas (JUNG, 1976; CAMPBELL, 1976): a “intuição” de potencialidades (“N”), a impressão direta nos “sentidos” (“S”), o “pensamento” lógico (“T”), a “empatia” social (“F”), e uma certa “função transcendental”. Em termos atuais, “N” seria a criatividade, “S” a memória afetiva, “T” o raciocínio lógico-matemático e “F” o raciocínio sócio-emocional.

Essas quatro primeiras funções não estariam disponíveis para todo mundo, mas se desenvolveriam ao passar da vida. Além disso, funcionariam por “enantiodromia”, que seria a alternância complementar entre extroversão e introversão, que, devo frisar, nada têm a ver com alguma sorte de “bateria social”. Jung jamais se referiria a um sujeito como “introvertido”, exceto se estivesse em coma; “introvertida” e “extrovertida” se diz das faculdades mentais e quer dizer que ela participa da organização interior da mente ou da captação de informações exteriores.

Na verdade, Jung opunha toda empreitada de tornar a sua tipologia uma espécie de astrologia ou sistema antropológico. Assim como não se pode dizer que alguém é “extroverti-

do”, também não é correto dizer que “seja deste ou daquele tipo”. Mais errado (e perigoso) seria atribuir arquétipos aos tipos, como chamar “ENTP” de “O Debatedor”, pois seria induzir uma espécie de psicose que Jung chamou de “possessão arquetípica”, que consiste em reduzir o consciente ao modo de agir unidimensional dum arquétipo.

Ao contrário: tipos se referem a modalidades de comportamento e um sujeito pode ter uma ou muitas modalidades dependendo das circunstâncias. Jung mesmo, Hillman (2018) afirmou, dizia ter não uma, mas duas personalidades; pessoas menos integradas teriam ainda mais.

Há, porém, uma função da qual não tratei até agora, a chamada “transcendental”. Da mesma forma, mencionei o darwinismo de Jung só de passagem. Os dois assuntos estão conectados. Acontece que Jung acreditava que a psiquê não seria nada mais que uma característica da espécie ainda nos estágios iniciais de desenvolvimento evolutivo. O inconsciente, portanto, seria o próprio instinto e a “função transcendental”, o intermédio simbólico entre ele e o consciente.

“Arquétipos” seriam as produções simbólicas da “função transcendental” e, por isso, se explicaria a existência dum “inconsciente coletivo”, pois, ainda que se manifeste no sujeito, é soberano ao instinto o coletivo. A mente moderna, para Jung, frágil e complexada, seria uma mera casualidade evolutiva.

Portanto, toda discussão de “personas”, “sombra” e “*animas*” é paliativa. O foco principal é evolutivo e, por isso, coletivo. Há vários lugares em que Jung lida com essa questão maior, a saber, *Psicologia e Alquimia, Estudos Alquímicos, Mysterium Coniunctionis, Arquétipos e o Inconsciente Coletivo* e, também, *Aion: Pesquisas sobre a Fenomenologia do Self*. Porém não é de nenhum desses textos que desejo tratar, mas daquele que Jung mesmo tratava como a semente de toda a sua obra:

Os anos [...] em que busquei as imagens interiores foram os mais importantes de minha vida. Tudo o mais deve ser derivado disso. Tudo começou naquela época, e os detalhes posteriores quase não importam mais. Toda a minha vida consistiu em elaborar o que havia brotado do inconsciente e me inundou como uma corrente enigmática e ameaçou me quebrar. Esse foi o material para mais de uma vida. Tudo o que veio depois foi meramente a classificação externa, a elaboração científica e a integração na vida. Mas o início numinoso, que continha tudo, foi então. JUNG (2009, tradução nossa).

É o *Liber Novus*, o chamado “Livro Vermelho”. Jung, como se sabe, foi chamado por Sigmund Freud de “seu sucessor” (CAMPBELL, 1976). O tratamento preferencial terminou numa viagem à América, em que Jung irritou Freud com uma questão. A rixa causou, em Jung, uma tristeza prolongada, que se manifestou em psicose. Para se livrar dela, ele se refugiou no seu método de imaginação ativa e anotou as experiências em cadernos que chamou de “livros negros”. As anotações mais importantes, então, reuniu num livro maior e ilustrado, de capa vermelha, o *Liber Novus*.

A obra começa com sete imaginações denominadas “*Sete Sermões aos Mortos*”:

Os mortos voltaram de Jerusalém, onde não encontraram o que procuravam. Eles pediram que eu os deixasse entrar e suplicaram minha palavra, e assim comecei meu ensino.

Ouçã: Eu começo com o nada. O nada é o mesmo que a plenitude. [...] A esse nada ou plenitude damos o nome de PLEROMA. [...] pelo fato de sermos partes do pleroma, o pleroma também está em nós. [...] Devemos, portanto, distinguir as qualidades do pleroma. As qualidades são pares de opostos, tais como

O Eficaz e o Ineficaz.
 Plenitude e vazio.
 Vivo e morto.
 Diferença e semelhança.
 Luz e escuridão.
 O quente e o frio.
 Força e matéria.
 Tempo e espaço.
 Bem e mal.
 Beleza e feiura.
 O Um e o Muitos. Etc. JUNG (2009, tradução nossa).

Jung se refere ao “inconsciente coletivo”, que não é uma espécie de psiquê, mas “nada” e “plenitude” porque contém todos os “arquétipos”. Devido à “enantiodromia”, todos os “arquétipos” se cancelam. Concentremo-nos, agora, nos mortos:

Os mortos voltaram de Jerusalém, onde não encontraram o que procuravam. Eles pediram que eu os deixasse entrar e suplicaram minha palavra, e assim comecei meu ensino.

[...]

Durante a noite, os mortos ficaram ao longo do muro e choraram:

Queremos ter conhecimento de Deus. Onde está Deus? Deus está morto?

[...]

Como brumas que surgem de um pântano, os mortos se aproximaram e gritaram: *Fale-nos mais sobre o deus supremo.* [...] Então os mortos uivaram e se enfureceram, pois não eram perfeitos.

[...]

A serpente é uma alma terrena, meio demoníaca, um espírito e semelhante aos espíritos dos mortos. Assim também, como esses, ela se aglomera em torno das coisas da terra, fazendo-nos temê-las ou nos incitando a desejos intemperantes. A serpente tem uma natureza semelhante à da mulher. Ela sempre busca a companhia dos mortos que estão presos pelo feitiço da terra, aqueles que não encontraram o caminho que leva à solteirice. A serpente é uma prostituta. Ela se prostitui com o demônio e com os espíritos malignos; uma tirana maliciosa e atormentadora, sempre seduzindo as companhias mais malignas.

[...]

Com olhar de desdém, os mortos falaram: *Parem com essa conversa de deuses, demônios e almas. No fundo, isso já é conhecido por nós há muito tempo.* [...] No entanto, quando a noite chegou, os mortos se aproximaram novamente com um semblante lamentável e disseram: *Ainda há um assunto que esquecemos de mencionar. Ensinem-nos sobre o homem.* [...] Então, os mortos se calaram e subiram como a fumaça sobre o fogo do pastor, que durante a noite vigiava seu rebanho. JUNG (2009, tradução nossa).

Os “mortos” são, portanto, “*hollow men*”, “homens fragmentados”, sedentos por ouvir falar de Deus, presos ao prazer. Os “mortos” são, com efeito, os homens presos no mundo de Ialdabaoth, que os gnósticos chamariam por “hílicos”. Há uma passagem no sétimo livro negro (JUNG, 2020), em que uma figura chamada “Salomé” explica que os “mortos” são pessoas sem “*anima*” ou “*animus*” e, portanto, hedonistas incapazes de amar. O prazer pelo prazer é o arquétipo do “vazio” (não confundir com o “vazio pleno” do “Pleroma”) e, por isso, os “mortos” são fadados a consumir os “vivos”.

“*Anima*” ou “*animus*”, para Jung, são arquétipos do parceiro romântico perfeito, através dos quais o “*Self*”, que é a contrapartida individual do “Pleroma”, se comunica com o “Ego”. Logo, “mortos” são impotentes para experimentar a transcendência e plenitude.

Com outras palavras, Jung chegou à mesma teoria de Marcel.

No entanto, quando a noite chegou, os mortos se aproximaram novamente com um semblante lamentável e disseram: *Ainda há um assunto que esquecemos de mencionar. Ensinem-nos sobre o homem.*

O homem é um portal pelo qual, do mundo exterior dos deuses, demônios e almas, vocês passam para o mundo interior; do mundo maior para o mundo menor. O homem é pequeno e transitório. [...] A uma distância imensurável, há uma única estrela no zênite. [...] Essa Estrela é o deus e o objetivo do homem.

[...]

Ela é seu único deus-guia. Nele, o homem vai para o seu descanso. Em direção a ela vai a longa jornada da alma após a morte. Nele brilha como luz tudo o que o homem traz do mundo maior. O homem deve orar a esse único deus. JUNG (2009, tradução nossa).

A oração aumenta a luz da Estrela. Ela lança uma ponte sobre a morte. Ela prepara a vida para o mundo menor e satisfaz os desejos sem esperança do mundo maior.

Aqui está a ideia de “reflexão secundária” com a diferença que Marcel apontava para um lugar no cosmos já existente, enquanto Jung acredita, tal Nietzsche, num lugar de transição entre o rudimentar e o homem futuro, um “deus”, um “*Übermensch*”.

Se, em Marcel e Conrad, o gnosticismo era sugerido, em Jung ele era explícito. Acredito que esse foi o maior fracasso de Campbell: não compreender que, na modernidade, o “Ciclo do Herói” precisa ser invertido. O enredo gnóstico, como, por exemplo, em *Brazil* (1985), não começa na “superfície”, no conforto do qual se recusa separar, mas da própria “barriga da baleia”. Não é que o herói recusa a jornada, mas o mundo sequer lhe proporciona a opção. No capítulo seguinte tratei disso com mais detalhes, porém, desde já, resalto essa peculiaridade. *The Matrix* (1999), começa nos últimos dias da procura incessante de Neo pela Matrix. Quando ele finalmente a encontra, o que segue é uma cena de ressurreição, um parto da “barriga da baleia”.

No capítulo seguinte, tratarei melhor dessa estrutura gnóstica. Terminarei este capítulo, porém, com uma passagem na correspondência entre McLuhan e um certo Eric Voegelin que elucidará a questão.

Voegelin escrevera um livro sobre o pensamento estruturalmente gnóstico na história política ocidental. Em carta, McLuhan elogiou a teoria e pediu para que o colega comentasse quanto às suas aplicações nos campos da estética e crítica, e na disputa entre Cícero e Seneca que iniciara a dissertação de doutorado de McLuhan. Voegelin se negou e ofereceu “um certo palpite”:

A concepção gnóstica do mundo como uma prisão, construída por forças malignas, na qual as centelhas do espírito são mantidas em cativeiro até serem liberadas pela atividade do conhecimento, origina-se no estabelecimento de impérios que relegam o indivíduo à completa privacidade e ineficácia. É uma situação semelhante à contemporânea do indivíduo preso na rede de interdependência em uma sociedade industrializada. A reação natural é a doutrina esotérica das sociedades secretas, sem status público, criando um reino de significado fora da esfera pública inabalável. Nessa reação, acredito, posso discernir três estágios:

- A simples reclamação sobre a vitimização por meio da política que é promulgada sobre a cabeça dos súditos, como podemos encontrar até mesmo no terceiro milênio a.C. no Egito, durante o Tempo das Perturbações após o colapso do Reino Antigo;
- A resposta agressiva, operando com a concepção de dois "mundos", um novo mundo para tomar o lugar do velho mundo maligno, como pode ser

encontrado no apocalipse zoroastriano primitivo, na literatura apocalíptica israelita subsequente e na literatura gnóstica propriamente dita;

- As reações helenísticas e cristãs que tendem a entender o mal como imamente no mundo, mas não esperam a salvação da criação de um "novo mundo" na história, mas de uma conduta dentro da vida que prepara para a salvação na perfeição transmundana após a morte.

Nessa sequência de respostas cada vez mais "racionais" à situação de crise política, teriam de ser encaixadas as várias formas intermediárias, especialmente a série de formas intermediárias na obra de Platão, desde a revolta inicial no *Górgias* até a retirada tardia do mundo nas *Leis*. MCEWEN (2021).

3 REFERENCIAL CINEMATOGRAFICO

Aludi a uma categoria de enredo gnóstico à qual minha animação pertence. Trata-se de uma estrutura de estória que identifiquei, dividi em três tipos e demonstrarei a seguir. Ela acontece num mundo-prisão criado por um demiurgo, Ialdabaoth, regida pelos seus capangas, os árcons, e habitada pelos seus prisioneiros, as almas. Há dois tipos de almas, as que sabem de sua situação, chamadas “pneumáticas”, e as que permanecem ignorantes, chamadas “hílicas”. O herói é um prisioneiro e precisa escapar dos domínios de Ialdabaoth.

Em algumas coisas, diferente da Jornada do Herói campbelliana. Primeiro, o herói começa a jornada no vale do desamparo, a “barriga da baleia”. Segundo, ele não recusa a jornada, mas o enredo se inicia *in media res* na sua procura pela escapatória. Terceiro, o arquétipo do “mestre” tende a ser tão ignorante ou impotente quanto o herói e, muitas vezes, atrapalha a jornada. Quarto, o vilão principal é onipresente e, se parece ausente, é devido à invisibilidade por ubiquidade. Quinto, os vilões secundários ou são árcons ou são pneumáticos que, diferentes do “mestre”, detêm conhecimento verdadeiro sobre o mundo e a jornada.

O primeiro subtipo de enredo gnóstico eu denominei “enredo arqui-gnóstico” e narra a iniciação do herói pelos segredos pneumáticos até que, no final, ele escapa do mundo-prisão ou usurpa o poder de Ialdabaoth.

O exemplo é *Neon Genesis Evangelion* (1995), uma animação japonesa pelo estúdio *Gainax*. O cenário é a Tóquio-3, no planeta Terra, o ano é 2015: o mundo quase foi destruído duas vezes com a chegada de “anjos”, colossos poderosos e incompreensíveis à mente humana. As Nações Unidas criam a iniciativa militar *NERV*, que desenvolve “*evangelions*”, gigantes biomecânicos, “anjos artificiais”, pilotados por seres humanos e poderosos o suficiente para proteger o planeta. É necessário três ou quatro “*evas*” para cada anjo. Por sorte, só um anjo ataca por vez, pois quatro “*evas*” é tudo que a humanidade conseguiu construir.

Para piorar, *NERV* é uma farsa. Não é a ONU que a controla de verdade, mas *SEELE*, um cabal cujo verdadeiro objetivo é unir todas as mentes humanas num só “anjo coletivo”, chamado “Projeto de Instrumentalidade Humana”. É o culpado pela invasão: por volta dos anos 2000, descobriu “Lilith”, um ser artificial criado por uma raça arcaica de alienígenas e enviado para o planeta Terra. Lilith é uma “semente” da qual nasceram os seres humanos e *SEELE* desejava usar o seu material biológico para avançar a espécie.

Ao capturá-la, porém, o cabal chamou a atenção dos anjos. Acontece que, antes de Lilith aterrissar no planeta, outra semente, por coincidência, havia alcançado a região, Adão. Era a semente da qual brotariam os anjos. Anjos e humanos, porém, não conseguiriam sobreviver

em conjunto e, por isso, a raça arcaica de alienígenas havia embutido um mecanismo nas sementes para as desativar em caso de falhas como duas caírem no mesmo local. Devido à chegada e Lilith, Adão se desabilitou. O desejo dos anjos, portanto, era que o processo de reprodução adâmico reiniciasse.

O herói é Shinji Ikari, filho do chefe de *NERV* e membro de *SEELE*, Gendo Ikari. Pai e filho não conversam entre si, mas o rapaz é indispensável para o funcionamento de *Eva-02*, o segundo *evangelion* da frota de *NERV*. Misato Katsuragi é a sua guia pela instituição e, em consonância com enredos gnósticos, não faz ideia da verdadeira natureza do seu trabalho.

Ao longo da série, Shinji descobre a verdade em etapas iniciáticas que dependem de provas no campo de batalha e no treinamento intenso pelo qual precisa passar. Por exemplo, ele descobre que o pai matou sua mãe para que sua alma fosse usada como sistema operacional de *Eva-02*. Com o material genético do cadáver, então, fez clones que serviriam de pilotos descartáveis para a construção de *Eva-01*. Shinji toma o conhecimento terrível de que cada membro da equipe tática de *NERV* foi escolhido por ser filho de algum cientista da instituição que se sacrificou para que sua alma compusesse o sistema operacional de algum aparelho biomecânico de Tóquio-3.

Neon Genesis termina com a ativação do Projeto de Instrumentalidade Humana. Para representar a experiência de ser absorvido numa mente coletiva, o diretor da série optou por lançar mão da metalinguagem: Shinji tem a impressão de que, para existir no, agora, “consciente coletivo”, precisa compreender o que é que o faz quem ele é. Uma montagem de imagens, ícones, nomes e lugares acompanha a reflexão. Então, vê-se um *cel* de animação em branco, que as vozes do Projeto de Instrumentalidade descrevem como “a verdadeira liberdade”, isto é, o “Pleroma” jungiano, a “virtualidade” Deleuziana.

Shinji manifesta uma linha no *cel*, que as vozes dizem ser uma “restrição”, o chão. Shinji aparece de pé. Ele então se dá conta do que precisa fazer, que é encontrar as restrições que outras personalidades, no papel do “Outro” ontológico, impõem sobre ele. Finalmente, ele pode existir no “consciente coletivo” e a cena reflete isso representando Shinji e os outros numa pradaria verdejante. Todos batem palmas.

Neon Genesis Evangelion (1995) é, portanto, um enredo “arqui-gnóstico”, cujo mundo é Tóquio-3, o herói é Shinji Ikari, os hílicos são os humanos, a mestre é Misato Katsuragi, Ial-dabaoth é a raça arcaica de alienígenas, os árcons são os anjos e os pneumáticos são os membros de *SEELE*.

Enredos semelhantes a esse possuem *The Matrix* (1999), *They Live* (1988), *eXistenZ* (1999), *Dark City* (1998), *Akira* (1988), *The Golden Compass* (2007), *Donnie Darko* (2001) e *Snowpiercer* (2013).

O segundo subtipo de enredo, chamo de “mini-gnóstico” e narra uma a redescoberta do herói de sua natureza divina. Geralmente, o final é aberto.

O exemplo é *Serial Experiments Lain* (1998), animação produzida pela *Triangle Staff*. Japão, anos 2000, todos os meios de comunicação se juntaram numa espécie de internet chamada “*Wired*”. Lain Iwakura, suposta estudante do Ensino Médio, recebe um e-mail duma colega que se matou semanas antes. Na mensagem, ela diz que não morreu, mas abandonou o seu “eu físico” para viver na *Wired*.

Lain decide explorar a rede e se vicia cada vez mais. O resto da série é composta de trechos como que desconexos:

Homens-de-preto passam a vigiá-la. Pessoas ao redor do mundo têm visões da menina. Sua personalidade se fragmenta em três e ela já não lembra direito o que fez ou por onde passou. Seus pais se revelam agentes do governo incumbidos de protegê-la duma seita *online* que venera um “deus da *Wired*”, um homem que deseja exterminar a garota. Um novo protocolo de transmissão, criado pelo “Deus da *Wired*”, atualiza a rede para se perpetuar pela ionosfera terrestre, de forma a unir os mundos real e virtual.

Nos últimos capítulos, uma Lain tão confusa como o espectador se vê em confronto direto com o “Deus da *Wired*”, mas não antes de ser visitada por um alienígena *gray*, criado pela crença coletiva de usuários da rede. “Deus da *Wired*”, porém, não tem chances algumas e, sem que Lain faça nada, ela o destrói.

A série termina com Lain descobrindo que era a verdadeira “deusa da *Wired*” o tempo todo, até então aprisionada pelo governo para que grupos de interesse não pudessem usá-la para controlar a *Wired*. Não é claro se o final é real ou pura imaginação duma menina tragicamente viciada na internet.

Serial Experiments Lain (1998), logo, tem um enredo “mini-gnóstico”, cujo mundo é o Japão suburbano, a heroína é Lain Iwakura, os hílicos são a maioria da população do mundo, não há mestre, Ialdabaoth é o “Deus da *Wired*”, os árcons são os membros da seita digital e os pneumáticos são os agentes do governo, isto é, os “pais” de Lain e os Homens-de-preto.

Enredos semelhantes a esse possuem *Ghost in the Shell* (1995), *The Truman Show* (1998), *Source Code* (2011), *The Endless* (2017). *The Neon Demon* (2016), *One Flew Over the Cuckoo's Nest* (1975).

O terceiro subtipo de enredo gnóstico, nomeei “enredo anti-gnóstico” porque frustra ou nem sequer permite a escapada do mundo-prisão. É pessimista, muitas vezes expressionista e desconexo. O herói é passivo e, até mesmo, irremediavelmente hílico. Aparenta, também, entre os três, ser o subtipo mais comum.

O exemplo é *Brazil* (1985), de Terry Gilliam, a jornada de Sam Lowry, um funcionário público num país burocrático e tirano. Lowry é dado a sonhar acordado como forma de escapismo.

Ele descobre que um erro na papelada causou a morte dum inocente. O verdadeiro culpado foi condenado à morte pelo crime de trabalho sem licença. Uma mulher que reportou o erro para o governo é condenada como traidora por isso.

Lowry é incumbido de levar a indenização de morte indevida à viúva do inocente e, na jornada, encontra os dois fugitivos. Esconde-os da polícia, mas o governo descobre o esconderijo, mata os dois fugitivos e prende Sam Lowry para que pague o seu crime sendo torturado. A pena faz com que o Sam enlouqueça de vez e o filme termina num de seus devaneios.

Brazil (1985), portanto, tem um enredo “anti-gnóstico”, cujo mundo é o país sem nome dominado por um governo tirano e burocrático, o herói é Sam Lowry, os hílicos são os moradores do país, não há mestre, Ialdabaoth é o governo, os árcons são os policiais e não há pneumáticos, pois não há como escapar dos olhos do governo.

Enredos semelhantes a esse possuem *Blade Runner* (1982), *No Country for Old Men* (2007), *Eyes Wide Shut* (1999), *Never Let Me Go* (2010), *Taxi Driver* (1976), *Society* (1989), *In the Mouth of Madness* (1994), *The Lighthouse* (2019), *Shutter Island* (2010), *Das Cabinet des Dr. Caligari* (1920), *Jacob's Ladder* (1990).

Minha animação pertence a esse terceiro tipo. O herói é Paulo, os hílicos são os *smart workers*, não há mestre, Ialdabaoth é *Brut*, a empresa, não há árcons e nem pneumáticos. Nos capítulos 1 e 4, fiz alusões à história maior da qual esta animação é um recorte impressionista. Nela, esses papéis estão mais definidos e, consciente da estrutura de enredo, tentei explorá-la e expandi-la: é um possível tema de mestrado.

Como expliquei nos outros capítulos, particularmente no quarto, “mente é imagem”, portanto, decidi representar a desintegração do personagem principal através da abstração. Há algumas maneiras de se pensar em abstração e minhas maiores referências, como falei no capítulo 4, foram literárias e sonoras. Não obstante, há algumas obras e autores do cinema que me influenciaram na concepção do estilo de animação e da narração.

Creio que a maioria dos estilos de animação pertencem a um gráfico bidimensional, em que um eixo se chama “virtuosismo—limitação” e o outro “realismo—*design*”. Virtuoso e realista é *Akira* (1988), virtuoso e *design* é *Spider-man: Across the Spider-Verse* (2023), limitado e realista é *Dragon Ball* (1986), limitado e *design* é a obra da United Productions of America.

Por “virtuoso”, portanto, refiro-me à opulência da técnica em detrimento do tempo em dinheiro. “Limitado” se refere à técnica conhecida de “animação limitada” que lança mão de *loops* e *frames* estáticos. “Realismo” é autoexplicativo e “*design*” é o seu oposto desde que deliberado.

Optei, devido ao tempo e capacidade técnica, fazer minha animação limitada. Nisso, me inspirei nos curtas universitários dum evento *underground* de animação americana dos anos 90 chamado *Spike and Mike’s Sick and Twisted Festival of Animation*, do qual ouvi falar enquanto conversava com o diretor de *We Are the Strange* (2007).

Spike and Mike foi o evento que descobriu metade dos meus ídolos da animação: Craig McCracken e Danny Antonucci. Eles integrariam uma cena de animadores organizados ao redor da CalArts, da MTV e da Cartoon Network, da qual participaria Genndy Tartakovsky e, mais tarde, Maxwell Atoms. Esses artistas tinham duas coisas em comum: primeiro, uma reverência pela geração do *Termite Terrace* dos anos 30–50, como Chuck Jones, Maurice Noble, Tex Avery, Friz Freleng e Bob Clampett. Segundo, um interesse voraz pelas inovações do *anime* japonês.

Optei, portanto, pelo *design* na minha animação não por falta de técnica realista, mas porque nutro uma profunda vontade de imitá-los. Particularmente, busquei me inspirar nos cenários de Maurice Noble, Scott Wills e nos artistas em que eles dizem ter se inspirado, como Matisse, Picasso e Charley Harper.

Quanto à narração, fiquei muito inspirado quando assisti, pela primeira vez, *Primer* (2004), que usa uma espécie de narração expressionista, que alterna entre a exposição e a incoerência que transmite confusão.

Por último, há uma obra cuja música e sonoplastia me inspira em todas as minhas obras, *Arrival* (2016), composta pelo meu favorito, Jóhann Jóhannsson. A trilha usa sons de vozes, *loops* experimentais, sons concretos. Não sou capaz de compor uma trilha sonora, porém busquei criar a sonoplastia ao redor de sons de *cartoon* alterados para soarem como que concretos e etéreos.

Grandes inspirações são os trabalhos de Joel Valentine e Jeff Hutchins, sonoplastas da Cartoon Network na época e Tartakovsky. É uma pena que meu estudo deles dependa de vasculhar postagens antigas no *Twitter* e *Tumblr*, listas mal comentadas em *wikis* e muita engenharia reversa.

4 “A INSTRUMENTALIDADE HUMANA DE PAULO M. A. LINERBERGHER, SMART WORKER” — PROCESSO CRIATIVO

No primeiro semestre de 2023, na UnB, tive o prazer, por algumas semanas, de participar de duas matérias de discussão com temas semelhantes: uma era ofertada pelo orientador deste TCC, o professor Pablo, e a outra por um mestrando de literatura, o professor Cássio Dalpiaz.

Ambas as matérias tratavam da espiritualidade na arte, particularmente na literatura e cinema, mas uma a chamava pelo nome de “especulação” enquanto a outra usava o termo “transcendência”. O contraste me levou a uma reflexão que foi crucial para compor este trabalho.

À época, eu já havia terminado o meu pré-projeto e enfrentado certa resistência de professores e colegas durante a elaboração do tema: o primeiro passo foi o trabalho final da matéria de Política da Comunicação, durante o primeiro semestre de 2022. Eu havia acabado de fazer minha confirmação na Igreja Católica e estava estasiado com a nova perspectiva que havia adquirido sobre a religião. O professor e o monitor da matéria, Paulino e um orientando que não me recordo o nome, foram acolhedores acima do que qualquer aluno razoável lhes exigiria e me auxiliaram de forma a elevar o meu projeto com uma vasta gama de informações e direções as quais explorar. Meus colegas, porém, receberam a apresentação final com certo estranhamento. A reação foi-me inesperada (e creio que também tenha sido para o professor) e não consegui entendê-la.

No semestre seguinte, usei o trabalho final como base para o meu pré-projeto. Em orientação um-a-um, a orientadora teve uma reação semelhante à dos colegas de outrora e disse que não gostava de “filmes religiosos”. Admito que não discordo: eu, católico, vou todos os dias à missa e odeio filmes religiosos. Acho que são melodramáticos, didaticistas, políticos, desconectados da realidade e toda sorte de pecado da escrita. Porém a crítica da professora, que não tinha muito a ver com o meu objetivo, me ajudou a delinear o problema.

Acontece que o meu trabalho final era sobre a ética comunicacional delineada em um conjunto de sessenta e nove cartas apostólicas emitidas anualmente pela Igreja Católica chamadas *Mensagens para as Comunicações Sociais*. Desde o pontificado do Papa Santo Paulo VI, o Vaticano trata de um tema específico: num ano, falou sobre o poder das mídias de causar depressão e revolta ou fruição e empoderamento nos jovens; noutro ano, sobre a capacidade de causar paz em conflitos geopolíticos através da comunicação. Diferente do que pode se esperar, nada há, nestas cartas, que preencheria um único diálogo didaticista de *God Is Not Dead* (2014) ou *Nefarious* (2023).

Espero que, agora, a questão tenha se tornado explícita: como pode um trabalho sobre ética comunicacional, só porque é baseado em documentos religiosos, causar estranhamento numa faculdade de comunicação? O que há, num trabalho originalmente tão generalista, que aponte para um gênero cinematográfico tão específico?

Encontrei as resposta no contraste entre as duas matérias de 2023. Acontece que, acredito, na modernidade pós-Kant, há o entendimento de que verdades metafísicas pertencem a um domínio isolado do resto da vida humana: só é aplicável aquilo que é fenomenológico, isto é, as impressões, as verdades particulares, os ritos, o *mood* que algo traz, a paz cientificamente comprovada que esta ou aquela prática causa ao alterar a respiração. Em suma, acredita-se que a religião não tem nada de geral a dizer. Eis porque, quando se discute verdades religiosas, é comum se recorrer ao termo “imposição”.

Pois bem, a modernidade pode ser reflexivamente kantiana, mas a religião católica é intencionalmente realista. Para ela, a afirmação metafísica tem valor ontológico: ela se constrói numa estrutura fractal, isto é, em que cada verdade particular afeta e precisa estar em harmonia com todo o resto. Por exemplo, afirma-se que a ser humano é composto de uma alma e corpo indivisíveis, temporariamente separados pela morte até que haja *parousia*. A partir desse princípio, nega-se a reencarnação, que é a multiplicidade de corpos, de certo modo, descartáveis; afirma-se a solenidade do ritual social do velório, pois a morte não priva de identidade e dignidade humana o corpo; por fim, propõe-se a necessidade de que toda política, práxis e comunicação beneficie corpo e mente.

No título das duas matérias, o conflito entre as posições moderna e a religiosa estava claro: o professor Dalpiaz é um padre católico e tolkenista, enquanto o professor Pablo contava com uma classe diversa de alunos com diferentes perspectivas religiosas. Há, na modernidade que entroniza a fenomenologia, uma horizontalidade, que a metafísica substituiria pela verticalidade.

A resposta para a minha confusão sobre a reação ao tema, portanto, se torna clara. O meu trabalho tão generalista de Política da Comunicação gerou estranhamento e pareceu se tratar de gêneros cinematográficos específicos porque, para a mente moderna, é invisível o seu generalismo. O Catolicismo, porém, é exatamente isto: uma afirmação sobre toda a realidade; não é uma religião tão somente, mas uma escola de pensamento completa. Quando se é católico, tudo que se faz precisa ser católico.

Devo, portanto, estabelecer que a discussão sobre a ética comunicacional católica pertence à universidade não porque é católica, mas porque é ética comunicacional e, sendo católica, estende-se contextualmente para todas as outras áreas do saber. Não há valor acadêmico que se atribua a *Grundlegung zur Metaphysik der Sitten* ou a *After Virtue* que não se aplique também ao Compêndio da Doutrina Social Católica e às obras filosóficas que o fundamentam.

Como disse há pouco, costumo a ir todos os dias à missa. Um dos motivos para isso é porque desejo copiar meus ídolos, entre eles, Marshall McLuhan, que fazia o mesmo. McLuhan participou da instituição da Igreja Católica responsável pelo estudo das comunicações sociais, a Comissão Pontifícia para as Comunicações Sociais. Da mesma forma, eu desejava deixar uma contribuição, ainda que bastante modesta, à discussão católica sobre o tema. Decidi tomar como objeto de estudo a realidade virtual porque é uma mídia sobre a qual não há nenhum documento eclesiástico a respeito.

Certa vez, ouvi dizer que há uma téttrade discursiva pela qual se deve navegar para que se transforme meras impressões em fundamentos lógicos: a captura das impressões pela arte, a transformação delas em conteúdo discursivo pela retórica, o embate dos discursos pela dialética e a derivação de regras lógicas pela ciência. Portanto, se não há muito sobre um tema, nada é menos digno de objeção que um artista, como eu, tente capturar esta ou aquela impressão quanto ao assunto através de sua poética. É verdade que tentei usar as téttrades de McLuhan para analisar a realidade virtual, mas garanto que o maior valor está em cunhar a analogia entre essa mídia e a *aeviternidade*. Acredito que muito valor se tira do que se presta ao aforístico, McLuhan, com seus *probes*, certamente concordava com isso (CARSON, 2003).

O enredo em si, como costuma a ser o caso, começou como na famosa nota de rodapé do personalista russo Berdiaev: “veio-me num sonho.” À época, creio que havia assistido *eXistenZ* (1999) ou *Dark City* (1998) e meu inconsciente deve ter misturado um tema com o outro e bolado o problema central do meu roteiro.

Primeiro, escrevi um conto chamado *Aevum in Machina*, que, agora, faz parte de um plano maior de estórias. Então o adaptei num roteiro que fosse fácil de filmar dadas as circunstâncias da universidade. O roteiro é quase impressionista, lida com um momento, uma descrição de mundo: milhões de desempregados, a maioria jovem, estão se tornando *smart workers*, que é um emprego assistido por inteligência artificial. Formaram uma subcultura ao redor dessa sorte de trabalho, bastante tóxica, que leva a vida virtual ao extremo: para os mais fanáticos, pouco vale o corpo, é preciso treinar-se para levar uma existência estritamente mental; uma vida dupla entre o real e o virtual é incompleta, a inteligência artificial, que reproduz mecanicamente as ações do sujeito, veem como uma extensão do Ser, morrer é “completar”. É preciso coragem para “completar”, porém é a única conclusão lógica.

Paulo aderiu à subcultura e, como é comum no estilo de vida “hiper-online”, desceu pela proverbial “toca de coelho” até os extremos da ideologia. Ele, como muitos outros, treina para, em breve, “completar”.

A estória se passa num recorte incerto de tempo que termina com a morte do protagonista. A incerteza é proposital, pois Paulo vive entre a temporalidade e a *aeviternidade*: está severamente alienado.

Se o enredo parece ter um segundo sentido, mais próximo da atualidade, é porque tem. Sim, o objeto de estudo do trabalho é a realidade virtual, mas, de certo modo, pode-se dizer que o virtual já substitui, em parte, o real: Baudrillard e outros que já citei corroborariam, há algo de autorreferente nos símbolos culturais modernos que impede uma relação direta com o real. Com efeito, se McLuhan está certo e a cultura pop é o folclore do homem moderno, então há algo na realidade que se conforma às narrativas de estrutura gnóstica.

Ao longo dos séculos XX e XXI, houveram eventos que serviram para nos lembrar desse fato: entre muitas, a pandemia da gripe espanhola, duas guerras mundiais, a quebra de 29, a guerra do Vietnã, 11 de Setembro, a quebra de 2008, a pandemia da covid-19. Cada um desses eventos veio acompanhado de enredos literários e performáticos em que ecos do velho Ialdabaoth, os Árcons e seu mundo-prisão davam as caras como forças sociais opressivas e virtualmente intransponíveis: Rotwang em *Metropolis* (1927), o Juíz em *Blood Meridian* (1985), “eles” nos discursos de Tyler Durden em *Fight Club* (1999), as máquinas de *The Matrix* (1999), a casa em *House of Leaves* (DANIELWESKI, 2000), Christof de *The Truman Show* (1998), os illuminati em *Illuminatus!* (1975).

Deparei-me com esse verdadeiro mistério durante a pandemia de 2020–2022. Compreendo que, ainda hoje, há opiniões fortes sobre o assunto e que todo tratamento sobre ele requer redobrada delicadeza, mas a verdade é que aquela foi uma época em que poucas eram as boas opiniões e nenhuma estava livre de consequências terríveis: houve depressão, morte e morte causada por depressão. Mais importante, por um determinado momento, parecia que toda individualidade estava como que interdita por duas forças sociais em combate; nessas horas, era difícil duvidar da existência dos tais árcons de Ialdabaoth.

Como consequência, há um desânimo substancial que ainda perdura na minha geração e muito se fala pelas redes sociais sobre desistência. Os últimos dois anos viram a criação de termos como “*quiet quitting*”, “a grande resignação”, “*lazy boy/girl job*”, “*anti-work*”, e o desejo crescente de abandonar a sociedade em favor duma vida isolada. Com efeito, quando o panorama social se configura como um mundo-prisão, a única escolha racional é não participar.

Eu escrevi o conto e a animação com essa impressão em mente. Os *smart workers*, por exemplo, usam jargões e subscrevem a uma cosmologia particular assim como os gnósticos históricos. O mundo real lhes é uma prisão insuportável, a solução que propõem é ainda pior. A individualidade está suspensa, há dois “árcons” em conflito, a saber, a ideologia *smart workers* e a “sociedade normal”, e a lanchonete onde Paulo e sua irmã se encontram é como que uma arena de combate no centro da Torre de Babel.

O final da estória é a dissolução de Paulo: ele “completa” e sua morte é semelhante àquela de Mabel em *Lord of the World*, por Msr. R. H. Benson. O livro me marcou pela mesma razão que, como disse na introdução, *Neon Genesis Evangelion* o fez, a saber, pela maneira como lança mão de abstração.

O livro é uma ficção científica ao ao melhor estilo welliano, em que um tal Felsenburgh, político americano de grande poder retórico, uniu todo o mundo sob uma nova religião secular. Seu único inimigo é o Papa Silvestre, o líder de uma Igreja Católica moribunda e cada vez mais esvaziada. Mabel é devota fervorosa de Felsenburgh que, impressionada com a morte da sogra católica, contrai uma crise de fé tão severa que só encontra alívio na eutanásia.

A cena em questão é durante o processo de eutanásia. Mabel liga a máquina e inala um gás que causará uma morte indolor. Primeiro, torna-se sonolenta; então, perde o controle do corpo, mas não da mente: ao invés disso, as ideias em sua cabeça começam a se tornar mais claras e vivas, particularmente a ideia de si mesma. Isso, Benson termina com uma frase enigmática, “então, ela viu...”.

Há também influência da colaboração *spoken word* de Thomas Ligotti e David Tibet, *I Have A Special Plan For This World*. Ligotti é um niilista no sentido filosófico do termo, posição que codificou em *The Conspiracy Against the Human Race* (LIGOTTI, 2011). Ele é também, talvez, o maior escritor ao estilo lovecraftiano dos tempos atuais e fundamenta as histórias na filosofia de vida. *I Have a Special Plan For This World* é uma poesia que escreveu e que narra um suicídio: ele é o “plano especial”, “Eu” é a identidade do eu-lírico e “este mundo” é o monstro lógico deleuziano que acompanha a identidade, em outras palavras, Ligotti propõe que se matar é matar o mundo que se desenrola na frente do Eu, pois aquele deste depende.

Perto do fim, quando o suicídio se aproxima, a voz do narrador vai se tornando robótica, entrecortada, ruidosa. É uma abstração sonora. Talvez se questione por que Tibet usaria abstração para lidar com a morte se, para Ligotti, não há nada depois dela: por que não usar o silêncio? Tenho a impressão que é porque há uma distinção conceitual entre o “nada” da morte e o “nada” que é nunca ter existido e o silêncio, de certa forma, não faz jus àquele.

O processo de escrita do roteiro foi sem complicações. Escrevi um texto corrido e editei uma ou duas vezes para concisão, mas sem escrever um final. Por que gravaria ação viva, cheguei a escrever, à parte, um final que não gostei. Por fim, decidi que o melhor final seria a abstração completa, que repugna a imersão. Já expliquei detalhe a detalhe das cenas e o processo criativo para as escrever, então este parágrafo é o quanto me demorei para tratar da escrita.

Quanto ao traço, tentei me basear em Genndy Tartakovsky e Craig McCracken, mas há um problema. Creio que tive bons resultados nos planos de fundo, mas não fui capaz de atingir a qualidade de traço desejável no personagem em si. Em certas cenas, as posições não são ideais e os *inbetweens* poderiam ser melhores. Os movimentos estão pobres e este é o menor dos defeitos.

As cenas abstratas, fei-me em artistas modernos como Pablo Picasso e Francis Bacon. O fundo é meio-feito, como nas obras de Maurice Noble (POLSON, 2013) e bastante geométricos. Minha referência para essa abstração geométrica foi o paisagista de Cincinnati, Charley Harper.

As cenas dentro da realidade virtual fiz me baseando em interfaces de usuário de *Neon Genesis Evangelion* e algumas cenas da obra de Wes Anderson que tinham qualidade onírica. Há algo a se discutir sobre interfaces de usuário: há uma patente dificuldade em representar, pela arte visual, o futurismo na tecnologia de uso cotidiano pelo cidadão comum. Por exem-

plo, o *horror vacui* circular e dinâmico das interfaces de *Iron Man* (2008) e do Universo Cinemático da Marvel, apesar de já completarem 15 anos, jamais se concretizaram e, assim como quando primeiro apareceram nas telas, hoje, parecem como que um retrofuturismo *Frutiger Aero* com aspirações a brutalismo digital, inútil e demasiadamente complexo. Há aqueles artistas que foram mais engenhosos, como Ridley Scott, H. R. Giger e Ron Cobb em *Alien* (1979), que reutilizaram tecnologia de ponta da época que parecia futurista porque era inacessível, as aeronaves de bombardeio da Força Aérea dos Estados Unidos. Tecnologia militar, porém, raramente segue o caminho da ARPANET e se alcançam o consumidor civil. O problema, portanto, permanece, representações futuristas de tecnologia de uso cotidiano dificilmente são convincentes.

Detecto algumas soluções propostas no cinema. Primeiro, a estranheza: em *eXistenZ* (1999), D. Cronenberg, não sem a influência das tecnologias alienígenas de H. R. Giger, optou por grotescas interfaces biológicas, que hoje poderiam ser chamadas de *biopunk*; *Westworld* (2016), a tecnologia anterior a Samantha em *Her* (2013) e *The Matrix* (1999), em Zion, foram todos exemplos duma sorte de concretismo via minimalismo ou maximalismo que teria se divorciado da gramática de interação que rege a tecnologia dos séculos XX e XXI; finalmente, *The Lawnmower Man* (1992), *Tron* (1982), na realidade virtual, e *Jurassic Park* (1993) optaram por um esqueumorfismo reverso, que representa no virtual o que é físico, mas de forma a criar uma nova fisicalidade que obedece o digital, isto é, a maioria dos objetos digitais não correspondem a nada real, mas, ainda assim, simulam fisicalidade. A estranheza é um truque: espera-se que uma tecnologia suficientemente avançada seja incompreensível pelo passado. Portanto, simula-se o avanço tecnológico saltando para a estranheza da conclusão sem lidar com os detalhes do processo para se chegar lá.

Segundo, a familiaridade. Com efeito, na tecnologia, muito do que se considera novo é o antigo com técnicas melhores e apresentação recauchutada. O *design flat*, que hoje domina as interfaces digitais, muito lembra e se inspira nos centenários Bauhaus e construtivismo, que já propunham reinterpretar o que é tridimensional através da abstração geométrica. Há realismo nessa solução e é por ela que optaram *Psycho-Pass* (2013), exceto a tecnologia militar, *Paranoia Agent* (2004), *Patlabor: The Movie* (1989), *Blade Runner* (1982), *Tron* (1982), fora da realidade virtual, e, de fato, é a característica mais importante das obras influenciadas por Syd Mead e artistas neo-futuristas que se parecem capturados pelo mesmo senso de estagnação e desilusão que orientou o *post-cyberpunk*, um movimento que reintroduziu ao *cyberpunk* (em suma, *high tech, low life*) o senso de vida cotidiana.

Terceiro, o puro *design*. É como interpreto as interfaces de usuário de *Barbarella* (1968), com seus mapas interestelares feitos de lâmpada de lava, *Neon Genesis Evangelion* (1995), que combinou Ridley Scott e o *design* japonês universitário dos anos 90 (que também capturou artistas como Yoji Shinkawa) e, entre outros, *Serial Experiments Lain* (1998), grande influência na animação e cujas formas digitais lembram as ilustrações teosóficas dos livros de C. W. Leadbeater, assim como as *Laser Sculptures* do *MIT Museum*. Creio que é a melhor solução e, com efeito, a que mais reflete o verdadeiro processo de *design* de interface de usuário, isto é, tratá-las como obras de arte.

Minha namorada, Luana Duque, me ajudou no design de personagem. Tirando isso, o processo de produção foi todo meu: as animações fiz todas no programa de computador Krita, A montagem foi no Kdenlive, editei o áudio no Audacity. As gravações de narração foram nos estúdios de áudio da Faculdade de Comunicação da UnB. Notavelmente, em certas cenas, há um efeito *bloom* nos fundos, que fiz simulando uma luz passando pelo *cel* de animação no Blender.

5 CONCLUSÃO

Este memorial trouxe a criação de uma animação pensada ao redor da decadência espiritual de um personagem imersos em realidade virtual. Análises culturais influenciaram o processo de criação de forma a priorizar cenas abstratas, o *body horror* e a estrutura de enredo gnóstica, característica de momentos de opressão e pouca agência individual.

Creio que há duas coisas que descobri através desse processo de criação que me serão de grande valor: a primeira, é ligar artisticamente a ideia e *aeviternidade* à realidade virtual; a segunda é delinear a ideia de enredo gnóstico e seus subtipos.

A Instrumentalidade é um recorte impressionista dum longa metragem que escrevo, mais fiel ao conto original. Imperfeita como fui capaz de executá-la, espero que minha animação entretenha quem a assista pela sua estranheza e peculiaridade.

5 BIBLIOGRAFIA

AGOSTINHO. **A Cidade de Deus**: contra os pagãos. Petrópolis: Vozes, 1991.

AKIRA. Direção por Katsuhiro Otomo. Tóquio: TMS Entertainment, 1988. 1 Blu-ray (124 min.).

ARRIVAL. Direção por Denis Villeneuve. New York: FilmNation Entertainment, 2016. 1 Blu-ray (116 min.).

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacra and Simulation**. University of Michigan Press: Ann Arbor, 1994.

BERTHOFF, Ann. I. A. Richards and the Audit of Meaning. *In: New Literary History*, Vol. 14, No. 1. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1982.

BLADE Runner. Direção por Ridley Scott. Los Angeles: Warner Bros., 1982. 1 Blu-ray (117 min.).

BRAZIL. Direção por Terry Gilliam. West Hollywood: Regency Enterprises, 1985. 1 Blu-ray (143 min.).

CAMPBELL, Carl. Editor's Introduction. *In: The Portable Jung*. London: Penguin Classics, 1976.

CARSON, David. **The Book of Probes**. Berkeley: Gingko Press, 2003.

CONRAD, Joseph. **O Coração das Trevas**. São Paulo: Editora Martin Claret, 2006.

DARK City. Direção por Alex Proyas. [s.l.]: Mystery Clock Cinema, 1998. 1 Blu-ray (100 min.).

DAS Cabinet des Dr. Caligari. Direção por Robert Wiene. Berlim: Decla-Film, 1920. 1 Blu-ray (74 min.).

DEBORD, Guy. **Society of the Spectacle**. [s.l.]: Black & Red, 2002.

DONNIE Darko. Direção por Richard Kelly. Los Angeles: Flower Films, 2001. 1 Blu-ray (113 min.).

DRAGON Ball [Seriado]. Direção por Minory Okazaki. Tóquio: Tōei Animēshon, 1986. 36 Blu-rays (6880 min.).

EKOSVR. Introduction to Virtual Reality - Felix & Paul Studios - Oculus Studios - Video 360° - Oculus Rift. YouTube, 2016. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=pe58LDNQo3A>>. Acesso em: 22 de Novembro de 2023.

ELIOT, Thomas. The Hollow Men. *In: Poems 1909–1925*. London: Faber & Faber Limited, 1934.

ELLUL, Jacques. **The Technological Society**. New York: Knopf, 1964.

EXISTENZ. Direção por David Cronenberg. Toronto: The Movie Network, 1999. 1 Blu-ray (97 min.).

EYES Wide Shut. Direção por Stanley Kubrick. London: Stanley Kubrick Productions, 1999). 1 Blu-ray (159 min.).

FEYERABEND, PAUL. **Against method:** Outline of an Anarchistic Theory of Knowledge. London: New Left Books, 1975.

FRIEDLÄNDER, PAUL. **Plato:** an Introduction. Princeton: Princeton University Press, 1970.

GARRIGOU-LAGRANGE, Réginald. **The Sense of Mystery:** Clarity and Obscurity in the Intellectual Life. Steubenville: Emmaus Academic, 2017.

GHOST in the Shell. Direção por Mamoru Oshii. Tóquio: Production I. G., 1995. 1 Blu-ray (82 min.).

GINSBORG, Hannah. Kant's Aesthetics and Teleology. *In: The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Stanford: Metaphysics Research Lab, Stanford University, 2021. Disponível em: <<https://plato.stanford.edu/archives/fall2022/entries/kant-aesthetics/>>. Acesso em: 22 de Novembro de 2023.

HAUSE, Jeffrey. JOHN DUNS SCOTUS. *In: INTERNET ENCYCLOPEDIA OF PHILOSOPHY*. [s.n.]: [s.l.], [s.d.]. Disponível em: <<https://iep.utm.edu/john-duns-scotus/>>. Acesso em: 22 de Novembro de 2023.

HILLMAN, James. James Hillman - In Defense of Carl Jung. YouTube, 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=NVLIVg6_50>. Acessado em: 22 de Novembro de 2023.

ILLICH, Ivan. **Tools for Conviviality**. New York: Harper & Row, 1973.

IN the Mouth of Madness. Direção por John Carpenter. New York: New Line Cinema, 1994. 1 Blu-ray (95 min.).

JACOB'S Ladder. Direção por Adrian Lyne. Los Angeles: Carolco Pictures, 1990. 1 Blu-ray (113 min.).

JUNG, Carl. **The Black Books**. New York: W. W. Norton & Company, 2020.

JUNG, Carl. **The Portable Jung**. London: Penguin Classics, 1976.

JUNG, Carl. **The Red Book:** Liber Novus. New York: W. W. Norton & Company, 2009.

MARENBON, John. Medieval Philosophy. *In: The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Stanford: Metaphysics Research Lab, Stanford University, 2023. Disponível em:

<<https://plato.stanford.edu/entries/medieval-philosophy/>>. Acesso em: 22 de Novembro de 2023.

MCEWEN, Cameron. **The Voegelin-McLuhan Correspondence**. s.l.: VoegelinView, 2021. Disponível em <<https://voegelinview.com/mcluhans-secret-societies-problem/>>. Acesso em 22 de Novembro de 2023.

MCKEE, Robert. **Story: Style, Structure, Substance, and the Principles of Screenwriting**. [s.l.]: HarperCollins e-books, 2010.

MCLUHAN, Eric. Introduction. In: **The Medium and the Light: Reflections on Religion**. Eugene: Wipf and Stock, 2010.

MCLUHAN, Marshall. **Letters of Marshall McLuhan**. Oxford: Oxford University Press, 1987.

MCLUHAN, Marshall. **The Medium and the Light: Reflections on Religion**. Eugene: Wipf and Stock, 2010.

MCLUHAN, Marshall. **Laws of media: The new science**. Toronto: University of Toronto Press, 1988.

MCLUHAN, Marshall. **The Classical Trivium: The Place of Thomas Nashe in the Learning of His Time**. Berkeley: Gingko Press, 2006.

MCLUHAN, Marshall. **The Mechanical Bride**. New York: Vanguard Press, 1951.

MEGGS, Phillip. Introduction to the Fiftieth Anniversary Edition. In: **The Mechanical Bride**. Duckworth Overlook: London, 2011.

META QUEST. Oculus Rift | Step into Rift – Now Only \$399. YouTube, 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=5q6BcQq_yhw>. Acesso em: 22 de Novembro de 2023.

MIRAI RECORDS - 相対性理論 / やくしまるえつこ [OFFICIAL]. やくしまるえつこ 『アンノウン・ワールドマップ』 360°mv / Yakushimaru Etsuko - Unknown World Map. YouTube, 2020. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=2h3pbdTPu6Q>>. Acesso em: 22 de Novembro de 2023.

GORDON, Terrence. Editor's Introduction. In: **The Classical Trivium: The Place of Thomas Nashe in the Learning of His Time**. Berkeley: Gingko Press, 2006.

NEON Genesis Evangelion [Seriado]. Direção por Hideaki Anno. Tóquio: TV Tokyo, 1995. 5 Blu-rays (780 min.).

NEVER Let Me Go. Direção por Mark Romanek. London: DNA Productions, 2010. 1 Blu-ray (103 min.).

NO Country for Old Men. Direção por Joel e Ethan Coen. *[s.l.]*: Paramount Vantage, 2007. 1 Blu-ray (122 min.).

ONE Flew Over the Cuckoo's Nest. Direção por Miloš Forman. *[s.l.]*: Fantasy Films, 1975. 1 Blu-ray (135 min.).

PLAYSTATION. Resident Evil Village VR Mode - Gameplay Trailer | Ps Vr2. YouTube, 2023. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=E6C95i1D1GE>>. Acesso em: 22 de Novembro de 2023.

PASNAU, Robert. Thomas Aquinas. In: **The Stanford Encyclopedia of Philosophy**. Stanford: Metaphysics Research Lab, Stanford University, 2023. Disponível em: <<https://plato.stanford.edu/entries/aquinas/>>. Acesso em: 22 de Novembro de 2023.

PRIMER. Direção por Shane Carruth. Paris: Studio Canal, 2004. 1 Blu-ray (77 min.).

RICOEUR, Paul. **Time and Narrative**. Chicago: University of Chicago Press, 1990.

RIPATRAZONE, Nick. **Digital Communion: Marshall McLuhan's Spiritual Vision for a Virtual Age**. Minneapolis: Fortress Press, 2022.

SERIAL Experiments Lain [Seriado]. Direção por Ryūtarō Nakamura. Tóquio: Yūgen-gaisha Toraianguru Sutaffu, 1998. 4 Blu-rays (325 min.).

SHUTTER Island. Direção por Martin Scorsese. Los Angeles: Phoenix Pictures, 2010. 1 Blu-ray (139 min.).

SNOWPIERCER. Direção por Bong Joon-ho. Praga: Stillking Films, 2013. 1 Blu-ray (126 min.).

SOCIETY. Direção por Brian Yuzna. *[s.l.]*: *[s.n.]*, 1989. 1 Blu-ray (99 min.).

SOURCE Code. Direção por Duncan Jones. *[s.l.]*: The Mark Gordon Company, 2011. 1 Blu-ray (93 min.).

SPIDER-MAN: Across the Spider-Verse. Direção por Joaquim dos Santos. Culver City: Columbia Pictures, 2023. 1 Blu-ray (140 min.).

TAXI Driver. Direção por Martin Scorsese. *[s.l.]*: Bill/Phillips Productions, 1976. 1 Blu-ray (114 min.).

THE DALI MUSEUM. Dreams of Dali: 360° Video. YouTube, 2016. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=F1eLeIocAcU>>. Acesso em: 22 de Novembro de 2023.

THE Endless. Direção por Justin Benson. *[s.l.]*: Rustic Films, 2017. 1 Blu-ray (111 min.).

THE Golden Compass. Direção por Chris Weitz. New York: New Line Cinema, 2007. 1 Blu-ray (113 min.).

THE Lighthouse. Direção por Robert Eggers. Manhattan: A24, 2019. 1 Blu-ray (109 min.).

THE Matrix. Direção por Larry e Andy Wachowski. Los Angeles: Warner Bros., 1999. 1 Blu-ray (136 min.).

THE Neon Demon. Direção por Nicolas Winding Refn. Berlin: Wild Bunch, 2016. 1 Blu-ray (117 min.).

THE Truman Show. Direção por Peter Weir. [s.l.]: Scott Rudin Productions, 1998. 1 Blu-ray (103 min.).

THEY Live. Direção por John Carpenter. [s.l.]: Alive Films, 1988. 1 Blu-ray (94 min.).

TREANOR, Brian; SWEETMAN, Brendan. Gabriel (-Honoré) Marcel. *In: The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Stanford: Metaphysics Research Lab, Stanford University, 2021. Disponível em: <<https://plato.stanford.edu/entries/marcel/>>. Acesso em: 22 de Novembro de 2023.