



### **Sonhos Eletrônicos:**

uma análise da construção do imaginário do computador pessoal no cinema americano do início dos anos 1980

Clinton Davisson Fialho<sup>1</sup>

Carlos Pernisa Junior<sup>2</sup>

#### **Resumo curto:**

O objetivo é analisar qual a visão que o cinema de Hollywood apresentou do computador pessoal na época em que esse produto foi introduzido para o consumo da classe média norte-americana no início da década de 1980. Como primeiros resultados, entendemos que duas fontes principais foram usadas de referência: o computador Hal 9000 do filme 2001 – uma odisseia no espaço de 1968 e o livro Frankenstein – O moderno prometeu de Mary Shelley de 1818.

#### **Resumo expandido**

Nosso objeto de estudo serão as narrativas que o cinema hollywoodiano fez do computador pessoal nos primeiros anos após seu lançamento efetivo no mercado norte-americano. Para isso, selecionamos três filmes lançados nos anos de 1982, 1983 e 1984 que tem o computador pessoal como personagem efetivo em suas narrativas. Os filmes são: Tron – Uma Odisseia Eletrônica, de 1982, Amores Eletrônicos, de 1983 e Jogos de Guerra, de 1984. Os filmes foram escolhidos como objeto de estudo por dois critérios. Primeiro por terem sido lançados nos três anos que sucederam o lançamento do computador pessoal no mercado norte-americano e depois porque cada um aborda um aspecto do imaginário do mundo dos computadores, respectivamente os programas (softwares), o computador pessoal fisicamente representado (hardware) e a internet.

Os filmes foram definidos por um processo de eliminação focando sempre na objetividade de nossa pesquisa. Vários filmes hollywoodianos de ficção científica ganharam as telas nos anos 80 e, muitos deles, abordavam robôs ou a inteligência artificial de uma forma ou de outra. Entretanto, nosso objeto de estudo era a representação do computador pessoal em si. Filmes famosos como Blade Runner, 1982, e o Exterminador do futuro, 1984, por exemplo, focam em robôs ou andróides e sua relação com os seres humanos. Apesar do computador pessoal ser mostrado brevemente (Blade Runner) ou mencionados (Exterminador do Futuro), eles não eram o foco de atenção da narrativa do filme.

---

<sup>1</sup> Discente do 2º ano do Mestrado em Comunicação da UFJF, Linha de Pesquisa Cultura, Narrativas e Produção de Sentido. Bolsista E-mail: fafia7@gmail.com

<sup>2</sup> Professor(a) orientador(a). E-mail: carlos.pernisa@ufjf.edu.br



Nosso objetivo então é compreender melhor como se criam os mecanismos de construção do imaginário em relação a uma tecnologia nova através da análise de produções cinematográficas que tiveram essa mesma tecnologia como personagem em suas narrativas. Esperamos provar que essa construção do imaginário se dá utilizando elementos pré-existentes no mundo midiático do cinema, da tevê e também da literatura.

O projeto busca analisar também o cenário cultural no qual esses filmes estavam inseridos, pois o início dos anos de 1980 marcou a ascensão comercial do computador pessoal. O reflexo da chegada dessa nova tecnologia aos lares norte-americanos e brasileiros foi percebido em grande intensidade em programas de TV, na música e no cinema. Pairava no início dos anos 80 o fantasma da Terceira Guerra Mundial com o governo de Ronald Reagan (1981 – 1989) exaltando a imagem de um *cowboy* prestes a desafiar a então União Soviética para um duelo. O medo da destruição global através de armas atômicas foi uma das marcas registradas da primeira metade dos anos 80, o que pode ser observado em várias mídias, incluindo jogos de Atari ou computador, cinema, literatura, televisão e até nas histórias em quadrinhos.

A relevância do tema se justifica, principalmente, por três motivos: 1) pela atualidade do assunto; 2) pela demanda de respostas para as questões envolvendo as reações das pessoas às novas tecnologias e; 3) pela importância de se estudar a relação entre a política da memória e suas relações com a arte.

Como bem lembra Felinto, em *A Religião das Máquinas*, ensaios sobre o imaginário da cibercultura, “compreender o impacto que uma tecnologia produz no imaginário de uma cultura é tão importante quanto avaliar suas repercussões econômicas, sociais e materiais”. (FELINTO, 2003, p. 2).

Em *Cultura de massas no século XX: o espírito do tempo*, Edgar Morin dizia que “o cinema é a grande substituição do ritual, onde o que vemos é uma projeção de nós mesmos e ao mesmo tempo podemos ser nós os projetados...” (p. 168). Fonte privilegiada para o estudo da “produção de subjetividade”, o cinema nos revela, até certo ponto, um inconsciente coletivo.

Atualmente estamos no terceiro capítulo de nossa dissertação. A carga de leitura e análise de filmes ainda é grande e já percebemos que a mesma não vai diminuir. Cada artigo novo ou novo livro encontrado, fornece ideias valiosas. Temos, entretanto, a determinação que o foco não se perca.

Já podemos afirmar, a essa altura do estudo, que os filmes dos anos 80, por conta da pouca familiaridade com o computador pessoal, produziam ideias fantasiosas calcadas mais em referências literárias e cinematográficas anteriores que com o contato real com um computador.



---

**Referências bibliográficas:**

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. Cholsamaj Fundacion, 2004.

FELINTO, Erick. **A religião das máquinas: ensaios sobre imaginário da Cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2005.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Aleph, 2015

KRACAUER, S **O ornamento da massa**. Trad. Carlos Eduardo Jordão Machado e Marlene Holzhausen. São Paulo: Cosac Naify, 2007

MORIN, Edgar. **Cultura de Massas no século XX – Volume 1: Neurose**. Rio de Janeiro: Forense universitária, 1997.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck**. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

PERSON, Lawrance. **Postscripts 5 - The A To Z Of Fantastic Fiction**. Hardcover. 2005.

SANTIAGO, Silviano. "O narrador pós-moderno." **Nas malhas da letra 2** (1989): 38-52.

VOGLER, C. **A jornada do escritor**. 2a ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.