

A vida (não) é um jogo: os abismos da imagem no filme *eXistenZ*

Maria Irene Aparício¹

Preâmbulo

“In the world of prophecy, angels bring you messages, they bring you the news. And now I suggested that what we have instead of angels is television [a screen]. Television [...and computers, and mobile phones] occupies the position in our culture that the angels had. We watch television to get the message.” (Salman Rushdie, em entrevista realizada por David Cronenberg, Londres, 1995).

As ideias expressas nesta reflexão sobre o filme *eXistenZ* (Canadá / Reino Unido / França, 1999) surgiram pela primeira vez em 2007, num exercício de escrita a pedido dos meus alunos de então, de 4º Ano de Licenciatura, empenhados em editar um nº especial da Revista *Portfolio* sobre a temática do impacto das novas tecnologias na vida de todos os dias. O filme fora realizado por David Cronenberg oito anos antes, no final de uma década em que os videojogos e as plataformas de entretenimento em linha conheceram um desenvolvimento exponencial.

No meu caso, interessavam-me sobretudo as questões do cinema – Cronenberg foi sempre um dos meus cineastas contemporâneos preferidos -, e o modo como as suas formas nos permitem “aceder” a dimensões mais-que-humanas. Creio que, a seu modo, o cinema foi, desde sempre, um ecrã de “realidade virtual”, um espaço outro, quicá Foucaultiano, um “mundo possível” que - tal como a inspiradora ficção científica de Isaac Asimov (1920-1992), escritor e cientista, bioquímico, cujas histórias me fascinaram na infância e adolescência – ajudou a instalar a minha paixão por esse limbo do (des)conhecimento que se forma quando a arte e a ciência se cruzam.

Foi esse persistente fascínio pelo abismo das imagens de Cronenberg que me levou novamente ao filme, em 2015, agora para lhe extrair, no limite, um conceito de jogo (que não será aqui desenvolvido), a apresentar no âmbito de um workshop. Mas, treze anos depois do primeiro exercício de escrita - directo e ingénuo - sobre *eXistenZ* - que aqui vos deixo com alterações mínimas, acrescido de novas inquietações – é com alguma apreensão que releio essas linhas e descubro nelas um extraordinário espelho possível da actualidade. Dizem que o cinema não é a vida, e que a vida não é um jogo. Pois sim! Mas, em defesa do cinema, que Aristóteles não conheceu, tomo a liberdade de invocar a sua Poética, para dizer: o cinema como a poesia – ao contrário da história -, não fala nunca do que a vida foi mas do que ela podia ser...

Lisboa, 30 de Julho de 2020

¹ NOVA FCSH – UNL | CineLab – Ifilnova, aparicio.irene@gmail.com

*“Quem há-de abrir a porta ao gato / quando eu morrer? / Sempre que pode / foge pra rua, / cheira o passeio / e volta pra trás [...] / Quando abro a porta corre pra mim [...] / Pego-lhe ao colo e acaricio-o [...] / Ele olha-me e sorri, [...] / abraça-me / e adormece. Eu não tenho gato mas se o tivesse / quem lhe abriria a porta quando eu morresse?” (António Gedeão. *Poemas / Poems*, 2015).²*

“Gastou a maior parte do dinheiro da conta suíça num pâncreas e num fígado novos; o resto, num novo Ono-Sendai e num bilhete de regresso ao Sprawl.

Encontrou trabalho.

Conheceu uma rapariga que se chamava a si própria Michael.

E, numa noite de Outubro, quando avançava pelas galerias da Eastern Seaboard Fission Authority, notou três figuras, minúsculas e impossíveis. Apesar de serem tão pequenas, conseguiu descobrir o sorriso do rapaz, as gengivas rosadas, o brilho dos olhos rasgados e cinzentos – os olhos que tinham sido de Riviera.

Linda ainda vestia o seu blusão; acenou quando ele passou. Mas a terceira figura, muito junto dela e com o braço à volta dos seus ombros, era ele próprio.

Algures, muito próximo, a gargalhada que não era uma gargalhada.

Nunca mais viu Molly.”

Vancôver, Julho de 1983.

Quando, em 1984, William Gibson terminava assim *Neuromancer*, a obra que inventava uma outra dimensão a que chamamos hoje ciberespaço, estaria, talvez, longe de imaginar o poder profético das palavras. Em 2007, pouco mais de duas décadas depois dessa obra, eis-nos dolorosamente divididos entre o espaço real e o espaço virtual, diariamente mergulhados numa ciberpaisagem onde proliferam milhares de usenet newsgroups, centros tecnológicos, freenets, sistemas de conferência, domínios de múltiplos utilizadores (MUDs/MOOs), chats, estranhas e inconfessáveis formas de interactividade na rede, entre outros modos de vivência das novas esferas públicas, configurando um espaço único a que Howard Rheingold chamou em 1993 “*ecossistema de subculturas, algumas frívolas, outras sérias*”³.

Definitivamente rendidos ao sortilégio da *screen culture* (David Holmes, 1997), cada vez mais poderosa em virtude da convergência dos meios de comunicação e das telecomunicações, não podemos nem devemos, no entanto, deixar de nos interrogar sobre os desafios colocados pelas novas tecnologias na esfera pública democrática, e sobre os métodos utilizados para atingir objectivos específicos. Não será esse o foco explícito da presente

² “Poema do Gato” In António Gedeão. *Poemas / Poems* (Lisboa: Palavrão Associação Cultural / FCT Faculdade de Ciências de Tecnologia UNL, 2015, p, 184). Com um agradecimento especial ao Professor José Moura, da Faculdade de Ciências e Tecnologia da UNL, pela gentil oferta deste belíssimo livro que me proporcionou a oportunidade de conhecer um pouco mais de um Cientista Poeta que era, também, um Poeta Cientista.

³ “There is no such thing as a single, monolithic, online subculture; it’s more like an ecosystem of subcultures, some frivolous, others serious. The cutting edge of scientific discourse is migrating to virtual communities, where you can read the electronic pre-printed reports of molecular biologists and cognitive scientists. At the same time, activists and educational reformers are using the same medium as a political tool”. in Howard Rheingold (1993. *The Virtual Community. Homesteading on the Electronic Frontier* (Cambridge: The MIT Press, 1993), p. 4.

reflexão sobre o filme de Cronenberg, mas não é demais lembrar que, questões como o impacto das tecnologias na vida política, social e cultural, e a consequente emergência de uma esfera pública virtual ubíqua, onde as pessoas interagem e comunicam sob a mediação de um ecrã (e.g. plataformas digitais, telemóvel, e-mail, etc.), são determinantes para enunciar um novo paradigma da comunicação, tributário da cibercultura, e que não pode reduzir-se a nenhuma das três categorias da visão normativa - *Distópica*, *Neofuturista* ou *Tecnorealista* – sistematizadas por Anthony Wilhelm (1997). Recorde-se que os arautos da *Distopia* vêem a tecnologia como uma ameaça séria, que pode escapar ao controlo humano; os *Neofuturistas* possuem uma fé acrítica no progresso, numa atitude de aceitação incondicional do novo como factor de criação; os *Tecnorealistas* - sobretudo profissionais das Novas Tecnologias, Jornalistas e Académicos...- defendem a necessidade de um utópico debate crítico constante que avalie e supervise o impacto das tecnologias nos valores humanos⁴.

A tudo isto podíamos juntar ainda a ideia de “(des)materialização”- nomeadamente no cinema, mas já lá iremos -, movimento que Paul Virilio ligara de forma ambígua a uma estética do desaparecimento⁵, também invocada em *Cibermundo, a política do pior* (1980) onde o autor reflecte sobre a emergência das cibercidades, do tele-trabalho, do *e-learning*, marcados pelos limites das 2D ou 3D dos objectos da realidade. A esta tendência, o cinema respondia, paradoxalmente, com um outro movimento de emergência do filme 4D, num gesto de ilusória “materialização” de sonhos e pesadelos consubstanciados pelas novas e fantásticas tecnologias que tocam todos os mundos possíveis, desde a política à interacção social, passando pela cultura, a ciência, a arte, a saúde etc. Estas questões levar-nos-iam a outras – aqui não contempladas -, porventura mais filosóficas, de interrogação sobre a capacidade humana de distinção entre aparência e realidade, a validade de um conhecimento que a ciência estabelece como revisível, e o verdadeiro alcance da mente (e do cérebro) na demanda do desenho da vida.

Pelo meio, urge lembrar que as novas “armas” - sobretudo de comunicação - como os *drones*, por exemplo, aparentemente menos mortíferas, mas não menos ameaçadoras, os jogos em tempo real, a biotecnologia, a clonagem (e a biopolítica), as artes digitais, entre muitas outras novidades de um admirável mundo novo, configuram a médio prazo alterações radicais na aventura humana que, para já, se nos afiguram como a caixa de Pandora: fascinantes mas profundamente inquietantes, porque agem nas fronteiras do desconhecido.

Assim, navegamos num contexto não despiciendo de incertezas provocadas pelo inevitável avanço de um cibermundo à escala, divididos entre a esperança utópica já então professada por Aldous Huxley (1894-1963)⁶ e o pessimismo distópico anunciado por George Orwell (1903-1950)⁷. Seguimos, inelutavelmente submetidos à acção das novas imagens que

⁴ Cf. “Ciberdemocracy’s troubled and frothy surface” in Wilhelm, Anthony G. (1997) *Democracy in the Digital Age- Challenges to political life in cyberspace*, (New York and London: Routledge). pp. 13-23

⁵ Cf. Paul Virilio (1997). *Cybermonde, la politique du pire* (Traducción de Monica Poole: *El Cibermundo, la política de lo peor. Entrevista com Philippe Paole*. Madrid: Ediciones Cátedra, 1997).

⁶ Cf. Aldous Huxley (1932). *Brave New World* (Chatto & Windus, 1932).

⁷ Cf. George Orwell (1949). *Nineteen Eighty-Four: A Novel* (Secker & Warburg, 1949).

prometem delegar no espectador da(s) vida(s), a (im)possível tarefa de transpor a linha imaginária que liga o espaço da realidade ao seu hipotético plano virtual. É dessa fronteira, cada vez menos precisa, que trata justamente o filme *eXistenZ*, de David Cronenberg, vencedor do *Urso de Prata* no Festival de Berlim de 1999.

Do ponto de vista temático, o filme equaciona, de uma forma clara, vários problemas distintos decorrentes das transformações tecnológicas e respectivas aplicações à indústria do entretenimento, particularmente no que diz respeito às novas formas de lazer. A história é simples. Tudo começa com a apresentação pública de um novo jogo – *eXistenZ* – lançado por uma empresa numa espécie de sessão experimental em que participam doze pessoas, incluindo a autora do jogo, Allegra Geller (Jennifer Jason Leigh). O jogo pressupõe um prévio *download* para o interior do corpo de cada um dos jogadores, através de uma bio-porta instalada na base da coluna vertebral, ligada por um «umbicordão» a um casulo *game-pod*, uma espécie de animal, orgânico, informe e de pequenas dimensões, comercializado em kit (Fig. 1), e que, uma vez instalado, é accionado pelo toque da mão do jogador, num gesto de carícia, quase erótico.



Fig. 1 - *eXistenZ* (David Cronenberg, Canada/UK/France, 2007)

Nesta breve descrição relativa ao prólogo da história é possível identificar várias questões subjacentes: a) O problema dos *limites do poder da máquina*, e a *fronteira do (in)humano* – o casulo *game-pod* é uma prótese; um prolongamento do corpo próprio, totalmente orgânico constituído por tecido nervoso, sangue e carne... – e, por conseguinte, também, os *limites do jogo* que se assume aqui, gradualmente, como o *jogo da própria vida*; b) *A manipulação genética*, evidenciada pelo casulo *game-pod* e pelos anfíbios mutantes, criaturas inofensivas e quase simpáticas, criadas pelo homem com objectivos específicos, obviamente económicos; c) A ambiguidade das *fronteiras* entre a vida e o jogo, confrontando humanidade, tecnologia, pós-humanismo, que, compulsivamente, nos obrigam a repensar, no mínimo, as categorias de *humano* e *não humano*, *real* e *virtual*.

Sendo um filme relativamente complexo, do ponto de vista das questões filosóficas, cuja análise mais aprofundada seria impossível num exercício como este, *eXistenZ* não deixa, no entanto, de nos interrogar, mesmo que superficialmente, sobre as (in)imagináveis possibilidades técnicas (e deveríamos dizer também orgânicas?) que a exploração do *ciberespaço* e as práticas efectivas da *cibercultura* nos poderão revelar num futuro próximo.

Mais. O que nos deixa relativamente apreensivos é o facto de, tal como prevê o filme, essa nova (velha de séculos!) dimensão do espaço se encontrar à margem de qualquer dimensão espacial explorada ou convencional (topográfica, portanto), para se instalar literalmente no interior da mente de cada um de nós; espaço estranho, infinito e inconstante ao qual cada um poderia aceder, num estado letárgico e de imobilidade do próprio corpo - numa experiência muito semelhante à sensação induzida por substâncias psicotrópicas, já então descrita por Huxley⁸ e também explorada por Cronenberg em *Naked Lunch* (1991) -, numa «viagem» alucinante e virtual, cujas sequências não são muito diferentes de um sonho (ou de um filme), com tudo o que de improvável um sonho (ou um filme) pode conter.

Apesar do fascínio das questões mencionadas, do ponto de vista da sua projecção sócio-cultural e política é importante destacar o facto de *eXistenZ* ter tido o infortúnio de chegar às salas de cinema e ao mercado cinematográfico ao mesmo tempo que o filme *The Matrix* (Larry and Andy Wachowski, 1999) – facto que certamente ensombrou o seu valor reflexivo e o debate popular sobre estas mesmas questões, face a um filme evidentemente mais espectacular. Baseado nesta e noutras referências, Scott Wilson (2011), no seu mais recente estudo sobre o cinema de Cronenberg⁹, e a propósito de *eXistenZ* fala, também ele, de uma dimensão introspectiva, uma “erupção da mente” que relega para um plano secundário o corpo físico como unidade orgânica marcado pela interacção com o espaço e os seus múltiplos lugares da existência.

É importante referir que o filme teve origem numa ideia que Cronenberg germinara a partir de uma entrevista com Salman Rushdie, realizada em 1995 para a revista canadiana *Shift*¹⁰, e que termina justamente com um diálogo sobre jogos de computador. Nessa entrevista, os dois autores falam do poder dos *media* e do modo como as notícias – verdadeiras ou falsas – moldam, incondicionalmente, as vidas dos espectadores incapazes de as distinguir ou operar uma distância crítica das mesmas, e, também, daqueles que, impotentes, se sentem visados e lesados por tais registos ficcionais que tomam frequentemente o lugar das narrativas de vida autênticas. Nessa mesma entrevista Cronenberg e Rushdie confrontam o cinema e a literatura como formas de arte, e reflectem sobre os impactos emocionais nos respectivos públicos/leitores... É na sequência de todas estas questões que Wilson invoca as diferenças diegéticas do filme, e o modo como, nas suas palavras, “as personagens de *eXistenZ* constroem, literalmente, a narrativa, à medida que progridem através dessa mesma narrativa em construção” (p. 104). Ora, é evidente que essa(s), forma(s) narrativas traduzem

⁸ Cf. Aldous Huxley (1954). *The Doors of Perception* (Chatto & Windus, 1954).

⁹ Cf. Scott Wilson (2011). *The Politics of Insects. David Cronenberg's Cinema of Confrontation* (New York: The Continuum International Publishing Group, 2011).

¹⁰ A entrevista está disponível na revista *inTRALinea*. *Online translation journal* em www.intraline.org/monographs/zanettin/sr/cronenberg.htm.

claramente os trajectos de uma realidade condicionada pela intersecção contínua com os ecrãs digitais, num entrelaçamento constante entre tecnologia e humanidade.

A propósito de Cronenberg, Robert Furze (2015) fala, por sua vez, de um “cinema visceral”, traçando a etimologia da palavra, que adere a outros sinónimos como “violento”, “hediondo”, “desagradável”¹¹, convocando a obra clássica de Dante, a propósito do Inferno, bem como a ligação a géneros específicos do cinema. *eXistenZ* é, deste modo e em muitos aspectos, um filme atravessado por todos esses sentidos; um filme que estabelece a transição entre um cinema-mundo dos objectos corpóreos, viscerais, por vezes violento, feio, incómodo – carne e sangue em primeira instância (Fig. 2) -, e um cinema do espaço asséptico, virtual – o do jogo – onde o herói, qual fénix, renasce das cinzas a cada instante. Estas e outras reflexões sobre o cinema de Cronenberg, que aqui citamos superficialmente e de passagem, são reveladoras da profundidade das questões que o filme propõe, veiculando ou reflectindo novas e velhas visões do mundo. Ou mesmo inventando outras que o tempo já revelou ou há-de revelar...



Fig. 2 - *eXistenZ* (David Cronenberg, Canada/UK/France, 2007)

Através deste e doutros filmes, o cinema e as novas práticas da imagem parecem constituir-se, à semelhança da (boa) literatura de ficção científica dos séculos XX e XXI, como terrenos férteis à premonição das mutações que nos aguardam e as quais só nos resta incorporar. Parafraseando o discurso de Gilles Deleuze (1925-1995), numa aula de Vincennes na década de 60, citando o martirizado poeta Joë Bousquet (1897-1950): “*A minha ferida precede-me. Nasci para a encarnar*”¹². Quer isto dizer: o encontro com o futuro é incontornável, apesar de sujeito às incertezas do acaso. Ocorre-me um breve texto sob o título “Cálculos e

¹¹ Cf. Robert Furze (2015). *The Visceral Screen. Between the Cinemas of John Cassavetes and David Cronenberg* (UK: Intellect Bristol, 2015), p. 12.

¹² Cf. No original: “Ma blessure existait avant moi, je suis né pour l’incarner” in Joë Bousquet (1969). *Correspondance* (Paris: Gallimard, 1969).

hipérboles” (2007) onde o matemático Nuno Crato identifica, com simplicidade, e recorrendo ao étimo, as nuances linguísticas da aleatoriedade: «[...] do latim *aleatorius*, referente a jogo – *alea jacta est*, disse César, querendo com isso dizer que os dados estavam lançados. Já *azar* vem do árabe *az zar*, que significa “o dado”»¹³.

Multifacetada, a narrativa de *eXistenZ* propõe uma imagem abismada, evidenciando a condição ambivalente do acaso, de um jogo dos possíveis, ao questionar os estatutos e as relações entre as coisas e os seres, bem como os planos – real e ficcional – das suas existências. Ver o filme à luz de um possível cruzamento do conhecimento tecnológico com a dimensão filosófica [vejam-se, por exemplo, o artigo de Nick Bostrom, “Are We Living in a Computer Simulation” (2003)¹⁴ ou o livro *The Simulation Hypothesis* (2018-2019), do pioneiro de videogames, Riswan Virk¹⁵], evidencia bem o interesse comum à arte e à ciência que subjaz à questão das narrativas e respectivas forma(s) – cinema incluído. Longe vai o tempo em que a ficção científica se lançava na prospecção e criação de mundos exteriores, situados nas longínquas nuvens de estrelas observadas através do telescópio. Hoje, os mundos fantásticos são outros; intra-humanos, mentais; paradoxalmente próximos mas distantes e intocáveis, intransponíveis – imagens virtuais que parecem prolongar os inconfessáveis e improváveis mundos que nos habitam. No mesmo livro já citado, e num breve apontamento sob o título “O Animal Literário”¹⁶, Crato sublinha também o modo como a ciência – a biologia, a linguística e as ciências da cognição, entre outras -, tem revelado características dominantes no comportamento humano que ajudam a sustentar a importância das narrativas no processo de compreensão de similaridades e persistências em diferentes épocas e culturas. Destacando os nomes dos críticos Joseph Carroll (e.g. *Evolution and Literary Theory*, 1995), Jonathan Gottschall (*The Storytelling Animal: How Stories Makes Us Human*, 1912) e David Sloan (e.g. *The Literary Animal: Evolution and the Nature of Narrative*, 2005), o autor conclui: «A beleza, o amor romântico, o conflito e outros temas insistentes da arte não serão, afinal, apenas construções sociais.»¹⁷

Em contrapartida, não parece haver dúvida que as formas emergentes de (ciber)cultura influenciam ou alteram, por sua vez, e de forma radical, os diversos *modus: faciendi, operandi* e *vivendi*, com consequências imprevisíveis na transformação recíproca do espaço público e respectivos agentes. Por enquanto, muitas das criações que proliferam na rede, e que reflectem o seu imenso potencial, talvez não passem de imagens... Meras representações tão inócuas quanto as imagens podem ser. Mas não podemos deixar de ficar expectantes perante o poder dessas imagens e a profética realidade das suas anunciações; os Pré-Cogs de *Minority Report* (Steven Spielberg, USA, 2002) que antecipam o futuro com o objectivo de impedir o criminoso de praticar o crime; as coincidências de *Magnólia* (Paul Thomas Anderson, USA, 1999), que sugerem a existência de forças invisíveis – vidas marcadas pela

¹³ In Nuno Crato (2007). *Passeio Aleatório pela Ciência do dia-a-dia* (Lisboa: Gradiva, 2007), p. 179.

¹⁴ Cf. Nick Bostrom. “Are you Living in a Computer Simulation?” in *Philosophical Quarterly* (2003) Vol. 53, No. 211, pp. 243-255. (First version: 2001).

¹⁵ Cf. Riswan Virk (2018-2019). *The Simulation Hypothesis* (Bayview Books, 2019).

¹⁶ in Nuno Crato (2007). *Passeio Aleatório pela Ciência do dia-a-dia* (Lisboa: Gradiva, 2007), pp. 190-191.

¹⁷ *Ibidem*, p. 191.

probabilidade e a verosimilhança - que se jogam no acaso, ou *eXistenZ*, nesta metáfora da vida como um jogo, criam narrativas, mundos e futuros mais-que-humanos numa qualquer hiper-realidade que a ciência também questiona e persegue.

Mais de duas décadas depois de todos estes filmes, o mundo à escala - humana e global - curva-se (e confina-se) perante o poder de um outro “mundo” omnipresente mas invisível, que submete a humanidade à mediação dos ecrãs – as renovadas e prometeicas janelas do mundo. E um novo olhar sobre o filme de Cronenberg conduz-nos necessariamente à reflexão sobre as probabilidades de agenciamento dessa “velha nova” imagem. Com as devidas ressalvas, e o distanciamento que as narrativas reais ou ficcionais impõem, trata-se hoje de confrontar uma condição algo similar, igualmente estranha, de *mise en abîme* das imagens, que o filme de seu título *eXistenZ* - palavra alemã para “existência”, no seu sentido de vida vivida – convoca; uma condição de vida frágil em fuga à traição do corpo orgânico, ilusoriamente “desincorporada”, nua, crua, mediatizada, velada ou desocultada pelas novas e infinitas camadas de imagens que se espelham.

Nessa matriz, a sequência final de *eXistenZ* podia ter como reflexo a litografia de M. C. Escher, *Ascending and Descending* (1960), inspirada pelo triângulo de Penrose; objecto impossível, bidimensional, que interpela o espectador quanto à realidade, e ao jogo de verdade e consequência da sua representação. Face a tal imagem uma questão que fica é: e se a vida não passasse de um jogo dentro do grande jogo: *transCendeZ inside eXistenZ*? A técnica e a tecnologia não teriam apenas a tarefa e a capacidade de (de)formar uma realidade, mas também o poder de a (des)ocultar. Para finalizar, vale a pena lembrar *Avalon* (Mamoru Oshii, Japão, 2001) – cujo título é de uma pregnância evidente – que, tal com *eXistenZ*, nos interpela sobre a verdadeira face do real: se a do jogo de guerra permanente, numa clara metáfora do mundo dos nossos dias; se a do final do filme, civilizada, cultural e a cores, onde as balas matam mesmo. Ou se as duas, na impossível dissociação do homem e das suas extensões, próteses ou mundos criados à sua própria imagem, sem remissão possível da profunda indiferença da natureza perante a obscura e negra condição humana, cuja violência pode servir indistintamente a Deus e ao Diabo. *Palam et clam*.

Referências

- Bostrom, Nick. “Are you Living in a Computer Simulation?” in *Philosophical Quarterly* (2003) Vol. 53, No. 211, pp. 243-255. (First version: 2001).
- Bousquet, Joë (1969). *Correspondance* (Paris: Gallimard, 1969).
- Crato, Nuno (2007). *Passeio Aleatório pela Ciência do dia-a-dia* (Lisboa: Gradiva, 2007)
- Furze, Robert (2015). *The Visceral Screen. Between the Cinemas of John Cassavetes and David Cronenberg* (UK: Intellect Bristol, 2015).
- Gedeão, António. *Poemas / Poems* (Lisboa: Palavrão - Associação Cultural / FCT - Faculdade de Ciências de Tecnologia UNL, 2015).
- Huxley, Aldous (1932). *Brave New World* (Chatto & Windus, 1932).
- Huxley, Aldous (1954). *The Doors of Perception* (Chatto & Windus, 1954)
- Orwell, George (1949). *Nineteen Eighty-Four: A Novel* (Secker & Warburg, 1949).

Rheingold, Howard (1993). *The Virtual Community. Homesteading on the Electronic Frontier* (Cambridge: The MIT Press, 1993)

Virilio, Paul (1997). *Cybermonde, la politique du pire* (Traducción de Monica Poole: *El Ciber mundo, la política de lo peor. Entrevista con Philippe Paole*. Madrid: Éditiones Cátedra, 1997.

Virk, Riswan (2018-2019). *The Simulation Hypothesis* (Bayview Books, 2019).

Wilhelm, Anthony G. (1997). *Democracy in the Digital Age- Challenges to political life in cyberspace*, (New York and London: Routledge).

Wilson, Scott (2011). *The Politics of Insects. David Cronenberg`s Cinema of Confrontation* (New York: The Continuum International Publishing Group, 2011).