Afinal, o que é uma Pessoa? Questões sobre *13º Andar* - Cinema e Nova Psicanálise

Aristides Alonso

Somos menos e menos criaturas de carne, osso
e sangue...; somos mais e mais criaturas de
espírito-zapping, bits e bytes movendo-se
por aí na velocidade da luz.
R. U. Sirius[1]

As cidades são tão artificiais quanto as colméias.
A Internet é tão natural quanto uma teia de aranha.
John Gray[2]

A trama

"Nada é real. É só desligar a tomada e tudo acaba. Sou uma unidade correspondente". Esse é um dos momentos cruciais do filme *13º Andar*, quando o protagonista, que se julgava um ser humano "real", descobre que é um programa computacional. Como se sabe, o 13º é o andar denegado nos Estados Unidos, aquele cuja existência é recalcada. Pula-se do 12º para o 14º andar para afastar o azar. Mas no filme, é onde fica a empresa de Hennon Fuller e Douglas Hall, especializada em simulações e realidade virtual (RV). Essa é uma referência de fundo importante nessa produção dirigida por Josef Rusak e inspirada no romance *Simulacron-3*, de Daniel Galouie, onde se questiona a fronteira entre realidade e virtualidade. Sua temática e conjunto de questões estão na mesma linhagem de outros filmes de ficção científica como *2001 – Uma odisséia no espaço; Blade Runner; I. A. – Inteligência Artificial; Eu, robô;* e principalmente a trilogia de *Matrix.*

O enredo é uma estória policial. Douglas Hall e seu sócio, Hannon Fuller, dois pesquisadores da área de informática, estão prestes a colher resultados positivos em seu último projeto: desenvolver um mundo simulado utilizando RV. Porém, Fuller é misteriosamente assassinado antes de passar informações importantes sobre o projeto para Douglas, que agora é o principal suspeito de

ter praticado o crime. No nome do protagonista Douglas Hall podemos reconhecer uma referência clássica do cinema. Hal é o computador-personagem de *2001 – Uma odisséia no espaço,* de Stanley Kubrick. Seu nome é uma construção com as letras que antecedem a sigla IBM: H/I, A/B e L/M. Apenas um L foi retirado. E Hennon Fuller é tratado por seus colegas como o "Einstein" de sua geração, um gênio que criou o programa de simulações entre épocas diferentes.

Desorientado e em busca da verdade em torno dos acontecimentos, Douglas decide entrar no mundo simulado para investigar a morte de seu parceiro. Toda a estória gira em torno desse *plot:* quem matou Hennon Fuller? E todos os indícios incriminam Douglas Hall, seu amigo. As pistas estão na máquina e por isso ele decide viajar virtualmente para 1937, quando assume a identidade de John Fergusson – uma simulação computacional que é sua *unidade correspondente* –, para o qual pode se transferir. Surge então, não se sabe de onde, Jane Fuller, (a filha de Fuller) que ninguém conhecia, que "baixa" em Natasha Molinaro, também outra programação.

Ashton, unidade correspondente de outro amigo de Douglas em 1937, ficou com a carta de Fuller, onde o cientista informa que também eles estão dentro de um sistema computacional e que, portanto, todos são meros programas de realidade virtual. "Como elas são?", pergunta Ashton a Douglas. "São iguais a mim e a você. Não sabem que são programações". É o momento de reconhecimento pelo protagonista de que o mundo é *fake* e qualquer um que vá até o "fim do mundo", depara-se com os limites da realidade simulada. Tudo é programa de um sistema desconhecido: "Afinal, são apenas circuitos eletrônicos". E quanto a si mesmo, conclui para Ashton e para o espectador: "Não sou um deus. Sou igual a você. Um amontoado de eletricidade [A bunch of electricity]".

Douglas faz também a mesma coisa que Ashton havia feito: de carro vai até o "fim do mundo" e confirma que ele é de fato *artificial*. Essa havia sido a descoberta de Fuller quando foi assassinado. Todos são *marionetes, fantoches,* títeres de um jogo de simulação. Pergunta a Jane: "Quantos mundos simulados como este existem?" Ela responde: "Milhares. Mas só este tem uma simulação dentro da simulação. Algo que não esperávamos". A discussão que se inicia, mas não se desenvolve, é se eles têm *alma* ou não. Jane responde que seu pai programou esse "mundo" para que ninguém descobrisse a verdade, mas houve o imprevisível. Douglas afirma: "Nada é real. É só desligar a tomada e tudo acaba. Sou uma unidade correspondente." Mas o final é surpreendente, pois, após várias peripécias, Douglas acaba se transferindo para David, marido de

Jane Fuller e o verdadeiro assassino de Fergusson, em uma nova época (2024), que parece ser a realidade última a partir da qual as outras são simuladas. Mas o filme termina como se fosse uma tela de TV ou de monitor onde subitamente tudo se apaga, deixando a dúvida sobre essa realidade também. Será tudo simulação? Onde está a realidade? O que é real e o que é RV?

Tudo é artifício

As questões em torno da dicotomia realidade / virtualidade, criador / criatura atravessam o filme de ponta a ponta. Podemos acompanhar pela via ficcional alguns dos principais personagens que representaram esse campo de significação na mitologia e na literatura. A título de exemplo, vamos recordar os três principais: Prometeu, Fausto e Frankenstein.

Primeiramente em Prometeu, temos o fogo como metáfora da competência de criação na ordem simbólica. É a alegoria do surgimento do Homem mediante a aquisição da técnica. O fogo roubado do Olimpo, contra a vontade de Zeus, expressa a emergência da inteligência e do uso das próteses pelos humanos, que assim se tornam semelhantes aos deuses.

Já em Fausto**,** o mito do homem moderno – aquele que "vende sua alma" para Mefisto em troca de mais poder –, há a busca de conhecimento e meios para transformar o mundo pela magia da técnica. A grande obra que o Fausto goethiano deseja realizar é o *up grade* da realidade em todos os sentidos, para tentar abolir, ou pelo menos minimizar, as formas de aprisionamento do homem na realidade circundante. Sua via é artificialista, a arte e a técnica como ferramentas de ação e apropriação de toda possibilidade de produção por via do artifício. Nesse sentido, Fausto é reconfiguração de uma antiga questão que está no cerne de nossa cultura, permeada de influência judaico-cristã no raiar do pensamento moderno. Ele é um personagem-conceitual (Deleuze) que enfrenta os limites tidos como aceitáveis pela cultura dominante, com desmesura de tal modo expressiva *(hybris),* que ultrapassa qualquer possibilidade de controle social, político ou moral. É a partir dessa *hybris* que se deve considerar a *artificialidade* que o personagem evoca.

Por último, o doutor Frankenstein, que o senso-comum costuma pensar como "cientista maluco". Entretanto, é mais um personagem dessa mesma linhagem. Mary Shelley o denominou "moderno Prometeu" no subtítulo de sua obra, e sua realização principal é a criação de seres humanos mediante a técnica (a eletricidade dos raios). Essa narrativa toca no coração de uma das

crenças fundamentais do cristianismo, a que supõe que a criação do homem (e de tudo que existe) é atributo exclusivamente divino. Portanto, o ato de Frankenstein de criar outro ser humano a partir de pedaços de cadáveres (o "monstro"!) seria o "crime" máximo de lesa-divindade: o homem agindo como se fosse Deus. É o pecado de Lúcifer, a *soberba.*

Em *13º Andar*, as idéias de artifício e técnica são decisivas. Os personagens aparecem como "seres simulados eletronicamente" que habitam, trabalham, comem, transam, etc. dentro de um sistema, mas também são capazes de criar novos mundos de RV. Em torno dessa possibilidade vivida em vários graus pelos personagens, há as simulações dentro de simulações, mesmo que os programas apresentem sempre seus limites e franjas. Como vimos, o filme se passa basicamente entre duas temporalidades. A inclusão da terceira só se dá no final da narrativa para fechar a série das simulações e explicar o processo todo: *1937:* recriação da juventude de Fuller; *2000:* supostamente o "tempo real", pois é o momento da enunciação da história que retrata a criação de um programa, por isso eles têm a ilusão de que são reais; e *2024:* o "tempo real", de onde as "outras realidades" são simulações e simulacros. Mas vimos também que mesmo esta é posta sob suspeição pelo modo como o filme termina: o desligar súbito de um monitor (uma TV? um computador?), que sugere que há outros comandos no sistema.

Como podemos observar no filme em questão, a "realidade", seja ela qual for, pode conter múltiplas instâncias. Ainda que fosse necessário reduzir a uma hierarquização em certo momento, haveria espaço para grande número de instâncias de "realidades" e a quantidade poderia aumentar sempre mais. E aqueles que executassem uma simulação seriam como deuses em relação àqueles que habitam o ambiente simulado. Seriam "onipotentes", pois poderiam interferir no funcionamento de nosso mundo, e "oniscientes", já que poderiam supervisionar o que acontece, como no caso do filme que estamos comentando. Entretanto, todos se sujeitam ao grande sistema que permite essa ordem sucessiva de simulações em rede. Podemos perfeitamente supor que vivemos numa simulação criados por pós-humanos, não podemos? *13º Andar* é herdeiro de tudo isso, embora essas questões estejam diluídas no filme que, afinal, é a narração de uma história policial, assim como em Blade Runner.

A convergência homem / máquina

Nos momentos de passagem de um personagem para sua unidade correspondente, há uma alteração em seus olhos, que indicia que a trans-

ferência de uma unidade para outra está se processando. Eles sofrem com freqüência de *dejá vu* e estranhamento *(Unheimliche)* quando estão perante a unidade correspondente de outros personagens. Um dos pontos fortes do filme é justamente a transa e a *transitividade* que há entre as supostas "pessoas" e os "seres computacionais" e vice-versa. Uns se transferem para os outros mediante *download.* Ray Kurzweil[3], por exemplo, considera o contexto da realidade virtual imaginado pela série *Matrix* como indiferenciável da realidade verdadeira. Sua hipótese é que, a partir de 2029, seremos capazes de construir nanobôs, robôs microscópicos capazes de entrar nos capilares e viajar pelo cérebro, rastreando-o por dentro. Esse tipo de circuito já está sendo produzido atualmente. O Departamento de Defesa dos Estados Unidos está aprimorando dispositivos robóticos minúsculos chamados *"smart dust"* que captam imagens, comunicam-se entre si, coordenam-se, enviam mensagens e podem atuar como espiões praticamente invisíveis em uma série de planos militares. Outros dispositivos do tamanho de hemácias, que podem entrar na corrente sanguínea, também já estão em fase de produção, assim como também estão sendo pensados "sistemas biomicroeletrônico-mecânicos" no campo da nanotecnologia. Esses nanobôs não precisarão necessariamente de navegação própria, pois poderão se mover pela corrente sangüínea e, à medida que passarem pelos vários elementos do sistema nervoso, poderão se comunicar com ele do mesmo modo que hoje nos comunicamos com células na telefonia celular. Kurzweil supõe que a solução poderia ser o envio de *scanners* para dentro do cérebro sob forma de bilhões de robôs de rastreamento, todos ligados a uma rede local sem fio que poderiam rastrear o cérebro por dentro, criando um mapa de alta resolução de toda sua atividade. O resultado seria um enorme banco de dados de informações neurais a partir do qual seria possível a realização de engenharia reversa do cérebro para a compreensão de seus princípios fundamentais de funcionamento. Com esse conhecimento seria possível a criação de modelos biológicos que empregassem técnicas como "redes neurais" e "algoritmos genéticos" que se baseassem nesses modelos.

Mas voltando à RV empregada no filme, podemos supor uma em que haja ligação direta entre o cérebro humano e esses implantes de nanobôs. Já existem várias tecnologias que são capazes de fazer comunicação em ambos os sentidos, entre o mundo úmido e analógico dos neurônios e o mundo seco e digital da eletrônica. Para se chegar à realidade virtual completa seria necessário injetar bilhões de nanobôs que tomassem posição em cada fibra nervosa proveniente de todos os sentidos. Assim, se quisermos ficar

na "realidade verdadeira", eles simplesmente ficarão lá. Mas se quisermos entrar na RV, eles poderão cortar os sinais provenientes dos "sentidos reais" substituindo-os por sinais recebidos de um ambiente virtual. Dessa maneira, teremos uma realidade virtual gerada internamente, capaz de criar todos os nossos sentidos. Essa realidade virtual poderá ser em ambiente compartilhado, podendo haver interação com várias pessoas ao mesmo tempo.

Com o uso desses implantes de nanobôs, as emoções podem ser intensificadas ou alteradas. Isso poderá fazer parte dos ambientes de realidade virtual, o que possibilitaria ter "corpos" diferentes para experiências diferentes. Da mesma maneira que hoje projetamos nossa imagem na internet mediante câmeras, poderemos enviar seqüências de experiências sensoriais, como no filme *Quero ser John Malkovich.* Assim sendo, seria possível vivenciar a vida de outras pessoas numa verdadeira dissolução das noções tradicionais de indivíduo e subjetividade, com possibilidades de transiência de uma mente para outra.

A imitação de Deus (*imitatio Dei*)

Mencionamos que o tema literário da *imitação de Deus* é um dos assuntos recorrentes do filme. O que está nessa história, assim como em *Frankenstein* de Mary Shelley, é a competência de criação de nossa mente, nesse sentido igual à atribuída a Deus: "Deve ter sido medonho, pois terrivelmente espantoso devia ser qualquer tentativa humana para imitar o estupendo mecanismo do Criador do mundo", diz a certa altura o narrador de *Frankenstein.* Em *Blade Runner,* apesar da morte do criador pela criatura em um dos momentos mais significativos do filme (Dr. Tyrell – o Dr. Frankenstein do filme – é assassinado pelo andróide que lidera o grupo), há a afirmação da capacidade criativa do cientista morto. Uma das replicantes, Rachel, é reconhecida e amada por um outro (replicante também?) já na indistinção entre humano e máquina (andróide). Em *13º Andar*, a *imitatio dei* aparece censurada no plano do enunciado por Jane, filha de Fuller, ao criticar o marido David, que teria usado a simulação como brinquedo, "como se fosse um Deus", o que teria ocasionado sua corrupção e decadência. Mas Hennon Fuller, seu pai, não fez exatamente a mesma coisa? Por que só ele pode? O plano de enunciação ao final da trama é afirmativo quanto a esse modo de imitação ao reconhecer a competência criativa dos personagens.

Ficamos sabendo que David, que utilizou Douglas Hall como sua unidade correspondente, é o verdadeiro assassino de Fuller. E Jane, sua mulher, havia

se apaixonado por Douglas Hall, mesmo sabendo que se tratava de um programa computacional. Dá-se então o diálogo em torno da ambigüidade entre realidade e RV que percorre o filme: "Como pode me amar? Eu nem sou real. Não pode amar um sonho". E ela responde: "Você é mais real do que tudo o que conheci". Tem-se então a impressão de *happy end:* David "morre" no "corpo" de Douglas que "ressuscita" no "corpo" de David em 2024. Parece que chegamos ao último plano da realidade. Mas o final do filme é uma tela que se apaga, fazendo com que todas as certezas fiquem sob suspeição.

Afinal, o que é uma Pessoa?

De várias maneiras, o filme retoma a questão "quem somos nós?" Por exemplo, podemos ainda manter as idéias clássicas de *sujeito* e de *indivíduo* para pensar nossa existência como se costuma fazer? O que é ser *humano*? Cada vez mais se reconhece que essas categorias se mostram insuficientes e que o Homem não é tão "humano" quanto se pensou, nem tampouco pode ser centro de referência como pretendeu o pensamento humanista.

Segundo a Nova Psicanálise[4], a idéia de *Pessoa*[5] proposta por MD Magno – que se contrapõe radicalmente à noção de *sujeito* da filosofia –, considera o Homem em um escopo inteiramente diferente da noção clássica de subjetividade ou individualidade, mas em consonância com as questões de ponta sobre o artificialismo e a técnica a que nos referimos acima a propósito do filme. Nesse sistema, Pessoa é uma rede de formações "naturais" e "culturais" (pois tudo é artifício!) com vários níveis e em interações recíprocas, que se organiza em pólos que se apresentam de modo focal e franjal. Essa formação complexa, com n componentes que se organizam em determinada configuração, também pode estar gravitando em torno de outras formações e assim sucessivamente. Mas todo pólo é *resistência* contra quaisquer outras formações já constituídas e também organizadas polarmente. E o que caracteriza a Pessoa em sua singularidade? Embora a Pessoa esteja aprisionada em um conjunto muito grande de formações que a determinam e a aprisionam, ela pode ser eventualmente afetada pela *HiperDeterminação*[6]. Ou seja, pelo *determinante* último e radical capaz de produzir eventos que suspendam as outras formas de determinação em vigor e possibilitem o surgimento de formações originais e novas configurações causais no sistema. A HiperDeterminação é a possibilidade de ocorrência de neutralização no conjunto das forças que existem em uma dada situação. Então, mesmo que determinada e oprimida pelo conjunto

de formações que a constituem, há para a Pessoa a possibilidade de *exasperação*, de *atrito* em um ponto limite que *revira tudo pelo avesso* (Revirão)[7] e repõe o jogo novamente, porque não há saída para "fora" desse sistema. Dessa forma, é possível acontecer uma criação e uma nova nomeação para o vivido nessa experiência. O caso conhecido de Pessoa somos nós mesmos, mas quem sabe pode haver outras formações também complexas que podem ser afetadas pelo movimento hiperdeterminante e pelo reviramento, tais como "extraterrestres" (ETs), ou futuramente *"máquinas espirituais"*[8] etc., que tenham *mente* homóloga à nossa quanto à competência e performance.

Kurzweil, por exemplo, chama de Singularidade[9] ao momento de culminância da união entre nossa existência e pensamento biológicos com a tecnologia, o que vai resultar em um mundo ainda humano, mas que transcende nossas raízes biológicas. Na pós-Singularidade, não haverá distinção entre humano e máquina ou entre realidade física e virtual. Se podemos supor que algo de humano ainda vai restar nesse mundo é o fato de que pertencemos à espécie que busca ampliar seu limite físico e mental para além do meio que a cerca. Essa noção, por exemplo, é compatível com a idéia de Pessoa que a psicanálise atual está propondo para pensar o nosso tipo de mente, que é ocasionalmente capaz de atos radicais de criação em qualquer campo do conhecimento.

Como vimos em *13º Andar,* as idéias tradicionais sobre sujeito, indivíduo, pessoa, não nos servem mais, pois os limites impostos por essas concepções são muito estreitos. No filme, as "pessoas" podem se deslocar de uma unidade para outra, de um tempo para outro e mesmo "reencarnar" e assumir a identidade de um outro. Aliás, é a própria noção de "outro" e de "identidade" como algo fixo que fica praticamente dissolvida e eliminada. E perante uma idéia como essa de Pessoa, proposta pela Nova Psicanálise, onde ficam os limites e as fronteiras entre os sujeitos ou os indivíduos? Qual o tamanho de uma Pessoa? Como se pode notar, em face dessa idéia todas as propostas do filme *13º Andar*, e mesmo as de Kurzweil, são consonantes e possíveis.

Conclusão

Como afirmamos, um dos pontos altos do filme é a *transa* e a *transitividade* que há entre as "pessoas" e os "seres computacionais" e vice-versa. Uns se transferem para suas "unidades correspondentes" mediante *download*

programado em um sistema computacional. É importante lembrar que a transferência se dá entre essas unidades sem que haja possibilidade de cruzamento entre elas. Por exemplo, não acontece de um homem se transferir para uma mulher e vice-versa ou mesmo um troca-troca entre os diversos personagens. Isso certamente é uma limitação moralista da narrativa. Afinal, a possibilidade existe.

Também são fundamentais no filme as idéias de artifício e técnica. Tudo se passa dentro de um imenso sistema artificial. Os personagens são simulações eletrônicas que habitam o sistema virtual onde foram gerados, mas também são capazes de criar novos mundos de RV que proliferam indefinidamente simulações dentro de simulações.

Outro aspecto importante a que demos relevo foi a referência à nossa competência de criação em qualquer nível, retomando-se a antiga questão da imitação de Deus *(imitatio Dei)* expressa na vontade de ser igual a Deus, ou seja, de poder criar qualquer coisa, inclusive replicar-se a si mesmo na produção de seres semelhantes. Esta é uma das idéias mais recorrentes na ficção científica e também uma das mais mal tratadas, pois bate de frente com as crenças judaico-cristãs mais arraigadas que fundamentam o senso comum.

E finalmente, a evocação da questão de nossa *identidade:* Quem somos nós? O movimento narrativo derroga as idéias clássicas de *sujeito* e de *indivíduo,* que se tornaram insuficientes para dar conta dessas novas emergências, tais como modelos de simulação, ampliação da mente mediante próteses, transferência ou deslocamento da própria mente para outros suportes, etc. Cada vez mais podemos reconhecer que tais categorias são insuficientes e que o homem não é só "humano" nem centro de referência como pretendeu durante tanto tempo a nossa crença antropocêntrica. Mas essas já são questões que serão desenvolvidas em outra ocasião. Um dos méritos do filme *13º Andar* é poder suscitá-las.

Notas

1. Apud LEMOS, André, (2002), p. 182
2. GRAY, J. (2005), p. 32
3. Kurzweil, Ray (2003). *A fusão homem-máquina: estamos no rumo da matrix?*
4. Nova Psicanálise ou NovaMente, teoria criada em 1986 por MD Magno na linhagem Freud-Lacan, é uma reformatação da psicanálise a partir do conceito de Pulsão, considerado conceito fundamental da psicanálise, e suas conseqüências. Esse modelo tem se

mostrado compatível com as complexas questões contemporâneas em múltiplos campos do conhecimento. Coaduna-se com teorias científicas atuais e freqüentemente demonstrou antecipá-las em pontos cruciais.

5. Para uma apresentação das bases do conceito de Pessoa [IdioFormação], cf. MD Magno. Seção 2. *Revirão*. In: *A Psicanálise, Novamente*. Rio de Janeiro: 2004, p. 37-54

6. Para uma apresentação do conceito de *HiperDeterminação* e *Revirão*, cf. MD Magno. 2. *Revirão*. In: *A Psicanálise*, *Novamente*. Rio de Janeiro: Novamente, 2004. p. 37-54.

7. O termo *Revirão* foi cunhado a partir da criação de James Joyce, em *Finnegans Wake, riverrun* e da tradução que dele fizera Glauber Rocha no título de seu romance *Riverão Sussuarana,* além do próprio verbo da língua portuguesa "revir", que, segundo o Novo Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa, vem do latim "revenire" e significa "vir de novo", "voltar", "regressar".

8. Kurzweil, R. (1999).

9. Kurzweil, R. (2005), p. 9

Referências bibliográficas

ALONSO, Aristides. *Era no início a ação!* – o Fausto de Goethe. In: COMUM – Rio de Janeiro: Facha, 2002. v. 7, nº 20, p. 80-102

_____. *A queda para o alto:* o Fausto de Marlowe. In: COMUM – Rio de Janeiro: Facha, 2002. v. 9, nº 22, p. 39-55

_____. *O trágico:* promessa de evento – o "Prometeu acorrentado" de Ésquilo. In: COMUM – Rio de Janeiro: Facha, 2002. v. 10, nº 24, p. 42-5

_____. *A música das esferas* – o "Doutor Fausto" de Thomas Mann. In: VOZES EM DIÁLOGO – Revista do Centro de Educação e Humanidades da UERJ. Rio de Janeiro: UERJ, 2005. v. 1, nº 1, p. 94-111.

FREUD, Sigmund. *Edição standard brasileira das obras psicológicas completas.* Rio de Janeiro: Imago, 1978.

GRAY, John. *Cachorros de palha:* reflexões sobre humanos e outros animais. Rio de Janeiro: Record, 2005.

IRWIN, William (org.) *Bem-vindo ao deserto do real.* São Paulo: Madras, 2003.

LEMOS, André. *Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea.* Porto Alegre: Sulina, 2002.

KURZWEIL, Ray. *The age of spiritual machines.* MIT Press, 1999.

_____. *The singularity is near.* When humans transcend biology. Viking,

2005.
MAGNO, MD. *Psicanálise:* Arreligião. Rio de Janeiro: NovaMente, 2005.
_____. *Revirão 2000/2001.* Rio de Janeiro: NovaMente, 2003.
_____. *A psicanálise, novamente*. Rio de Janeiro: NovaMente, 2003
YEFFETH, Glenn. *A pílula vermelha.* Questões de ciência, filosofia e religião em Matrix. São Paulo, PubliFolha, 2003.

Resumo

Questões suscitadas pelo filme *13º andar* a respeito das noções clássicas de indivíduo e sujeito em nossa cultura. A emergência da idéia de Pessoa em rede proposta pela psicanálise contemporânea. Realidade e virtualidade, identidade e transitividade da mente das Pessoas.

Palavras-chave

Cinema; Real e virtual; Pessoa; Artifício e tecnologia.

Abstract

The movie *The thirteenth floor* and the ideas of subject and individuality in our culture. The emergency of the concept of Pessoa (Person) as a net presented by the contemporary psychoanalysis. Reality and virtuality, identity and transitivity of the Pessoas' (Person's) mind.

Key-words

Movie; Real and virtual; Pessoa (Person); Artifice and technology.