



Ainda estamos no jogo?: Sobre o *jet lag* e as realidades de *eXistenZ*

BRUNO SOUZA LEAL

Doutor em Estudos Literários pela UFMG e pesquisador permanente do PPGCOM/
UFMG

NUNO MANNA

Mestre e Doutorando em Comunicação pelo PPGCOM/UFMG

FELIPE BORGES

Bacharel em Comunicação pela UFMG.

Resumo: Esse artigo explora elementos oferecidos pelo filme *eXistenZ* de David Cronenberg para tensionar noções que comumente fundam nossa experiência da realidade. O enevoamento de fronteiras (entre o real e o virtual, o orgânico e o tecnológico) realizado pelo filme pode nos oferecer inquietantes questionamentos, seja em relação às ficções que nos rodeiam, seja em relação às realidades múltiplas da nossa própria vida cotidiana.

Palavras-chave: Cronenberg. *eXistenZ*. Realidades múltiplas. Mundos possíveis.

Abstract: This article explores elements offered by the film *eXistenZ*, by David Cronenberg, to problematize notions that commonly found our experience of reality. The feathering of frontiers (between the real and the virtual, the organic and the technological) performed by the film may offer us disquieting questionings, whether in relation to the fictions that surround us, or in relation to the multiple realities that are part in our own everyday life.

Keywords: Cronenberg. *eXistenZ*. Multiple realities. Possible worlds.

Résumé: Cet article explore des éléments offerts par le film *eXistenZ* de David Cronenberg dans le but de tendre les notions qui généralement soutiennent notre expérience de réalité. Le questionnement sur les frontières (entre réel et virtuel, organique et technologique) accompli par le film peut nous donner quelques questionnements inquiétants en relation aux fictions qui nous entourent ou en relation à notre vie quotidienne.

Mots-clés: Cronenberg. *eXistenZ*. Réalités multiplex. Mondes possibles.

Introdução

Em uma reflexão em torno dos processos acadêmicos de conceitualização e do papel dos conceitos num mundo cada vez mais mediado, no âmbito da teoria da comunicação, Klaus Jensen (2013) observa mudanças significativas no que diz respeito às reflexões sobre a realidade. Segundo ele, a tradição filosófica clássica desde a Antiguidade perguntava-se sobre “o que consiste o mundo”, ou seja, que elementos e processos constituem a realidade. De acordo com Jensen, desde Kant, porém, a filosofia moderna mais humildemente se pergunta: “o que pode ser conhecido do mundo?”. Com o desenvolvimento de diferentes teorias da comunicação, no século XX, uma nova pergunta se impõe. Diz Jensen:

Durante o século XX, teorias da comunicação como a cibernética e a semiótica se juntaram à assim chamada virada linguística da filosofia analítica ao avançarem na pergunta: “O que significa ‘mundo’ e ‘conhecer’?” Parte das obras de teoria da comunicação contemporânea é um empreendimento autorreflexivo de considerar como a comunicação e fenômenos relacionados podem e deveriam ser denotados e compreendidos, e para quais propósitos. (JENSEN, 2013: 203, tradução nossa)

É significativo observar que as reflexões de Jensen têm como horizonte esse momento histórico ocidental cada vez mais habitado por, partilhado com, e incorporado a diferentes produtos e processos midiáticos. É como, então, se o mundo mediado atual problematizasse de modo peculiar a percepção e compreensão das diferentes realidades. Seja qual a amplitude e a envergadura da noção de “mediação” (FAUSTO NETO, 2008; FAUSTO NETO, BRAGA, GOMES, FERREIRA, 2008; HEPP, 2013, entre outros), parece então que a presença forte dos processos midiáticos nas interações cotidianas nos obriga a perguntar sobre o que vem a ser o mundo e o que significa conhecê-lo/habitá-lo/compreendê-lo.

Nesse sentido, num estudo bastante conhecido sobre a “realidade virtual”, Marie-Laure Ryan, ao revisar diferentes perspectivas teóricas, em especial aquelas vinculadas à experiência literária, deixa ver que a distinção entre “mundos reais” e mundos

“não-reais” (das narrativas, dos jogos, dos sonhos, etc) tem uma importância fundamental. É certo que, ao vivenciar um jogo, por exemplo, aquele mundo “virtual” tem sentido e necessita, mesmo que provisoriamente, ser tratado como se fosse “real”. No entanto, muitas perspectivas teóricas têm como *parti pris* que a diferenciação entre essas realidades é vital, sob o risco do vício, da loucura, do erro, do delírio. Se é certo que essa distinção é importante para o contato com os “mundos possíveis” das obras e produtos humanos (ECO, 1990; DOLEZEL, 1999; RYAN, 2001, entre outros), ela também o é para o nosso trânsito pelas diferentes realidades sociais. Para a tradição da sociologia fenomenológica de Alfred Schutz (como Berger e Luckman, 2006), por exemplo, o cotidiano se impõe como nossa referência, a partir da qual nos relacionamos e podemos transitar pelo sonho, pelas brincadeiras e outras das “realidades múltiplas” que constituem nossa experiência.

No entanto, tendo em vista as propostas de interação com os leitores do que chama de “textos pós-modernos”, Ryan observa que essa distinção não é sempre fácil, tranquila e sequer mesmo óbvia. Segundo ela,

Ao mover o/a leitor/a para frente e para trás entre mundos, ao constantemente alterar perspectivas, ao propor múltiplas realidades e relativizar cada uma delas, ao construir e esvaziar mundos – como quando expõe sua natureza de artefato semiótico – o texto pós-moderno mantém o leitor num estado de permanente *jet lag*. (RYAN, 2001: 199, tradução nossa)

Assim, por um lado, nos processos de “construção social da realidade” e nos movimentos pelos mundos que a constituem entram em cena elementos e relações muito distintos, as instituições e os constrangimentos sociais, os parâmetros interacionais, a percepção, o peso e as sensações dos corpos. Por outro, esse trânsito e as diferentes formas de presença que inclui não são necessariamente harmônicos e demarcáveis, incluindo contaminações, conflitos, incertezas e dúvidas. Nesse sentido, sem obviamente querer responder o que significa “mundo” e “conhecer”, este artigo busca desenvolver uma reflexão sobre as implicações dessa experiência instável, de *jet lag*, em diálogo

com um filme peculiar, que tanto nos instiga a problematizar nossas fronteiras de realidade. Trata-se de *eXistenZ* (1999), de David Cronenberg, que apresenta as desventuras de personagens às voltas com um *game* sedutor e intrigante e que performa inquietações que, a nosso ver, estão tão presentes no cotidiano das pessoas comuns quanto no repertório acadêmico. No percurso reflexivo, tendo como pano de fundo as incertezas acerca da apreensão e do conhecimento do mundo, observamos primeiro algumas características gerais da obra do cineasta canadense como forma de acesso ao *jet lag* de *eXistenZ*.

Cronenberg: corpo, sexo e tecnologia

Situado hoje em um ponto intermediário da carreira de Cronenberg, *eXistenZ* (1999) parece sintetizar de forma emblemática as temáticas, a estética e o perfil narrativo que marcavam seus filmes anteriores e que se desdobrariam nos que ainda viriam. Desde sua estreia no cinema *underground*, com *Stereo* (1969), até recentemente, quando lançou *Maps to the stars* (2014), o canadense David Paul Cronenberg construiu uma carreira profícua reconhecida pela autoridade de seus filmes. Esse cinema cronenberguiano está sempre às voltas com questões marcantes, como a relação carne-tecnologia e os limites do corpo e do sexo – temas esses que, como veremos, são sempre correlatos e interdependentes. Cronenberg é o primeiro a reconhecer: “Começo a achar que o melhor é ver meus filmes como capítulos em um único grande livro (...) Cada um se liga aos outros de alguma maneira, e todos se refletem” (MICHAUD, 1999: s/p).

O corpo é a instância que centraliza as discussões propostas pelo cineasta e que abre caminho para elas. Ele é constantemente rompido e destruído em seus filmes pelos próprios personagens, obcecados por algo que transcenda sua realidade, que lhes apresente algo novo e estimulante. Ao invadir o corpo humano, Cronenberg procura mostrar como ele não é algo fechado e coeso, e, por conseguinte, revela diversas facetas do sujeito, escancarando aquilo que, muitas vezes, escondemos dos outros e de nós mesmos – muitas vezes inconscientemente. A partir do protagonismo do corpo, Cronenberg evidencia como o sexo não é apenas fonte de prazer, mas também uma relação que envolve fortemente dor, angústia, medo e poder. Além disso, o

sexo é mais uma forma encontrada pelas personagens para romper os limites do próprio corpo. Como afirma José Geraldo Couto, nos filmes do cineasta, “sexo e tecnologia sempre estiveram próximos como modos radicais de experiência que violentam o corpo para transcender seus limites” (COUTO, 1999: s/p).

O sexo envolve, por exemplo, automutilação e tortura em *Videodrome - A síndrome do vídeo* (*Videodrome*, 1983) e em *Crash - Estranhos prazeres* (*Crash*, 1996), fugindo de um padrão normatizado do erotismo. Além disso, a vivência, a irrupção do corpo no cotidiano é realizada, de maneira predominante, pela tecnologia, que rompe os limites corporais e promove a mistura orgânico-sintética. Ao explorar a temática da fusão, Cronenberg parece apontar como somos seres marcados pela relação que estabelecemos com os aparelhos que utilizamos, que se tornam ferramentas indispensáveis para nossa existência, muitas vezes numa relação marcada por uma dependência de consequências drásticas. Uma das vias recorrentes de rompimento com a estrutura corporal na obra de Cronenberg é a ciência. O desenvolvimento científico e tecnológico e sua relação com o ser humano é um dos temas mais marcantes na carreira do cineasta.

Para Mateusz Zuboszek (2007), a “nova carne” – expressão usada para definir a visão cronenberguiana de um corpo cujos limites entre o orgânico e o sintético são indistinguíveis – não pertence mais apenas às ficções de fantasia e ficção científica. Exemplo claro, para ele, de que a tecnologia já invadiu o corpo humano é a substituição de partes do corpo humano por equivalentes artificiais. Cronenberg, no entanto, se apropria de tais fenômenos de maneira perturbadora em seus filmes. Ao lançar mão da razão científica e tecnológica, a personagem cronenberguiana vê-se perdida na irracionalidade instaurada pelo processo que se desenrola, no qual a fusão da carne com a tecnologia por ela própria desenvolvida altera drasticamente sua existência.

O corpo é um âmbito intensamente imbricado com a identidade no cinema cronenberguiano, e sua vivência – associada às máquinas, à tecnologia, ao saber médico, à violência, etc – traz à tona novos “eus”, levando à perda de lugares estabelecidos no mundo. Ao ter sua identidade problematizada, a própria noção de realidade das personagens é subvertida e passa a se misturar

à alucinação. A personagem cronenberguiana padece de uma frustração, de um incômodo perante a vida, que a leva a tentativas extremas para modificá-la.

A indefinição dos corpos em Cronenberg, portanto, modificados pela intervenção científica, coloca em questão a própria identidade dos personagens, que se desloca e os confunde. Dessa maneira, quando o corpo surge modificado dentro da obra do diretor, não se trata apenas de uma mudança propriamente física: a mente da personagem também sofreu alterações, de várias ordens possíveis. Para Rosângela Medeiros (2008), Cronenberg rompe o binarismo existente entre mente e corpo. Segundo ela, o diretor tece suas narrativas no sentido de corromper tal dualidade, tão recorrente na filosofia ocidental. O protagonismo do corpo como expressão mesma do pensamento vem carregado de potência crítica: “enquanto a mente for expressa pela alma ou pelo espírito, a antiga divisão cartesiana será mantida” (MEDEIROS, 2008: 187).

***eXistenZ*: limites da realidade, limites entre realidades**

Um homem vestido de maneira simples, numa capela de aparência interiorana, num cenário rústico e mal iluminado apresenta *eXistenZ* à platéia, o novo *game* da *Antenna Research*, contando que sua própria criadora fará uma demonstração do jogo. A mulher, Allegra Geller, sobe ao púlpito e inicia sua fala. “O mundo dos *games* está numa espécie de transe. As pessoas estão programadas para aceitar tão pouco, mas as possibilidades são tão vastas”, diz ela. A seguir sua expressão se fecha: “*eXistenZ* não é apenas um jogo”.

Sabemos que ela se refere às possibilidades oferecidas pelos *games* e, mais especificamente, à sua nova criação. Não à toa, os *games* fundam “mundos possíveis”, ou seja, inauguram novas possibilidades de situações, indivíduos, objetos e cenários. Allegra insiste que a realidade é limitada e limitante, cerceadora de sentidos e de experiências. Poderíamos supor que essa realidade “fora do jogo” seria a realidade última das personagens, o que implicaria dizer que ela é a realidade da vida cotidiana, por mais provisórios que tais parâmetros nos serão.

A insatisfação em relação à pobreza e à finitude

da realidade também se faz presente no discurso de outras personagens. Talvez, essa limitação entediante e aprisionadora seja justamente a motivação que as leva a querer “fugir da jaula” (nos termos de Allegra), buscando outras dimensões, outros âmbitos de sentido. *eXistenZ* viria para oferecer tal oportunidade de vivências de realidades mais excitantes e interessantes que a vida real.

Uma “bioporta”, entrada na coluna vertebral necessária para acessar *eXistenZ*, é implantada em Pikul, novato em aventuras virtuais. Sentados numa cama, ele e Allegra se conectam ao *game-pod*, que é acionado pela *designer* de jogos. Um ruído vindo de cômodo de cima chama a atenção de Pikul, que se levanta espantado. O plano adota uma visão subjetiva, de um sujeito descendo uma escada giratória. Quando terminamos de acompanhar seu movimento, já não estamos mais no quarto de antes: nos encontramos em uma loja, cheia de pessoas. Quando voltamos a encarar o rosto de Pikul, ele está diferente. Seu cabelo está com um novo penteado, e a gola de seu casaco está levantada. Confuso, ele olha para o lado e vê Allegra, de olhos fechados e num aparente processo de transição. O cabelo dela também está diferente, mais natural e encaracolado. Ela sorri para Pikul, que diz: “Foi lindo”.

Pikul toca seu próprio corpo, como que para sentir que aquilo está mesmo acontecendo, que é “real”. A seguir, põe as mãos no rosto e ri, admirado com a experiência: “Sinto-me eu mesmo. Esta transição é normal? Esta espécie de suave entrelaçamento de um lugar com o outro?”. “Depende do estilo do jogo”, responde Allegra. Pikul inspira e expira lentamente, sentindo o ar daquela dimensão virtual. “Isso é surpreendente. Eu não fazia ideia”, continua ele, tateando uma estante próxima.



Figura 1: *eXistenZ*

Ao tocar os objetos e seu próprio corpo, Pikul se surpreende com o grau de realidade da sensação. O “sentir” parece ser o atestado definitivo de que determinada situação está ocorrendo. Ora, mas não se trata tudo de uma simulação? Como podem os objetos oferecer essa resistência “digna” de realidade? Ao entrarem em *eXistenZ*, as personagens passam por uma espécie comoção, que é o momento de ruptura da passagem de uma realidade para a outra. No entanto, não se trata de uma experiência de choque, bem marcada. A passagem para a realidade virtual de *eXistenZ* é, como Pikul descreve, um suave entrelaçar de ambientes, ou de dimensões. O ato de tocar, sentir, cheirar, conversar, andar, enfim, a própria existência parece exatamente a mesma daquela que é experimentada na vida real. Não há diferença, não há mudança na tensão da realidade, não há o choque de realidade no transitar entre diferentes níveis. O próprio espectador tem essa sensação pela estratégia narrativa de Cronenberg, que deixa que um ruído advindo do ambiente do jogo invada o quarto em que Pikul e Allegra estão, na “realidade”, e que a visão mostrada do homem que desce as escadas aconteça ainda nesse contexto, até que ocorra a fusão contextual completa.

Mais adiante, num estranho restaurante chinês, Pikul reclama que quer pausar o jogo. Allegra hesita, e ele responde, já impaciente: “O jogo pode ser interrompido, não pode?”. “Sim”, confirma ela, “Mas qual o problema?”. Pikul explica suas razões: “Eu me sinto um pouco desligado da minha vida real. Me sinto perdendo contato com a estrutura dela, entende? Acho que há um quê de psicose envolvido nisso”. “Ótimo!”, comemora Allegra. Ela esclarece que isso é um bom sinal, que “significa que seu sistema nervoso está se entrosando com a estrutura do jogo”. Pikul reflete, levanta-se bruscamente e grita: “*eXistenZ* está pausado!”. Seu corpo, então, desaba, sem vida, sobre a cadeira, e sua cabeça recai sobre a mesa à sua frente. Notamos, neste momento, que sua cabeça se afunda na superfície da mesa, como se ela fosse macia. Percebemos então que ocorreu uma fusão entre a mesa, forrada por uma toalha de mesa vermelha, e a cama, que possui uma colcha vermelha – a cama sobre a qual repousavam Pikul e Allegra na “vida real”.

O retorno à suposta realidade da diegese cronenberguiana é agora perturbador para Pikul. Ele olha ao redor, no quarto escuro, tentando entender onde está e o que está acontecendo, como se

despertasse de um sonho vívido: “Eu fiz isso? Acho que sim”, conclui. Allegra pergunta qual é a sensação da vida real, “aquela para a qual voltou”. Pikul responde, preocupado, sentando-se na cama: “É completamente irreal”. “Agora você está preso, não é? Quer voltar para o restaurante chinês porque aqui não acontece nada. Estamos seguros. É entediante”, provoca Allegra. Pikul se levanta preocupado, tocando os móveis do quarto, e revelando que seu problema era ainda mais inquietante: “Não tenho certeza que esta dimensão em que estamos é real. Isso parece um jogo pra mim. E você... você está começando a parecer uma personagem do jogo”.

Com o movimento de entrada no *game*, as personagens passaram por um processo de recentramento, passando a se comportar a partir dos parâmetros da nova realidade. Ao saírem do *game*, os jogadores passam a reorganizar seu universo, adotando o mundo “virtual” como o de referência. Esse movimento parece, a princípio, ser contraditório com uma experiência corriqueira de imersão nos “mundos virtuais”. Como explica Marie-Laurie Ryan (2001), quando imaginamos uma situação, a construímos a partir dos parâmetros no mundo em que nos encontramos. Ela distingue tal processo daquele que se passa quando lemos um livro a respeito dessa mesma situação, momento em que nos transportamos para o seu mundo e encaramos o que é dito ali como fato:

Tanto as declarações contrafactuais quanto as ficcionais direcionam a nossa atenção em direção aos mundos possíveis não-verdadeiros, mas de formas muito diferentes: as contrafactuais funcionam como telescópios, enquanto as ficcionais funcionam como um veículo de viagem espacial. Na maneira do telescópio, a consciência permanece ancorada na realidade nativa, e os mundos possíveis são contemplados de fora. Já no caso da viagem espacial, a consciência é relocada para outro mundo e, tirando vantagem da definição indexical da verdade, reorganiza o universo inteiro do ser em torno dessa realidade virtual. Eu chamo esse movimento de recentramento, e considero-o como constitutivo do modo ficcional de leitura. (RYAN, 2001: 103; tradução nossa)

Seguindo as imagens elaboradas por Ryan, é como se, pelo movimento da “viagem espacial”, a consciência dos jogadores de *eXistenZ* fosse reposicionada para adotar o mundo do jogo como a referência, e assim poder considerar os outros mundos presentes na diegese fílmica como possíveis.

Até então, parecíamos lidar com um mundo em que os personagens existem de maneira coerente, mas que possuem avatares em outra, num tipo de fragmentação primária, de divisão simples de camadas: uma realidade e uma virtualidade, e ponto. Quando os jogadores saem do jogo *eXistenZ*, no entanto, a realidade original é de tal maneira contaminada pela experiência no exterior que seus próprios parâmetros entram em xeque. São os primeiros indícios de que os limites entre realidade e virtualidade estão à beira da ruína – para as personagens e para o espectador.

Ao longo de *eXistenZ*, o filme, constatamos que *eXistenZ*, o jogo, não possui um objetivo pré-definido: seu sentido é construído durante o processo de interação com as outras personagens do *game*. Eles conversam, se encontram e entram em conflito, e a narrativa do jogo vai se tecendo dessa maneira. Não é, a princípio, muito diferente do que acontece em nossa vida cotidiana, que não é dada ou estável, e é ininterruptamente construída pelas relações entre os indivíduos, que compartilham significados e produzem sentidos relacionalmente (SCHUTZ, 2008; BERGER & LUCKMAN, 2006; AUGÉ, 2012, por exemplo). O mundo possível fundado pelo *game-pod* em *eXistenZ* é também partilhado pelos seus usuários e responde às suas ações à maneira do que ocorre na realidade cotidiana. Os rumos de sua narrativa mudam de acordo com as atitudes das personagens, até que um deles “vença” o jogo de alguma maneira. Assim, a realidade virtual de *eXistenZ*, o jogo, exige uma imersão plena, tal como a realidade cotidiana.

Essa aproximação entre os modos de ser das realidades “virtual” e “cotidiana” é certamente um dos pontos fundamentais de *eXistenZ*, o filme, e das questões que coloca. Não são mais apenas olhos e ouvidos imaginários, como aponta Kerckhove (2009), que tocam essa “outra” realidade, e sim a “mão da mente”, capaz de sentir e de agir concretamente sobre a mobília do mundo possível virtual. Assim, como ocorre na realidade da vida cotidiana, o jogo também é construído constantemente, pelas decisões tomadas pelos jogadores e pelas relações que eles estabelecem com os demais participantes do *game*. Obviamente, isso é possível também em jogos de videogame, nos quais as habilidades do jogador e o tipo de escolha que ele faz determinam os desdobramentos da história.

eXistenZ envolve livre-arbítrio e possibilidades abertas por escolhas por parte das personagens, mas também um certo aprisionamento de conduta: elas devem fazer e dizer determinadas coisas para que a narrativa se desenrole. Nesses momentos, a personagem perde domínio sobre sua própria identidade aprioristicamente pressuposta. É um “eu” que envolve tanto o “eu mesmo” quanto o “eu” que a narrativa impõe. Mais uma vez, trata-se de algo que nos remete à realidade da vida cotidiana e de propriedades que estão estabelecidas antes de entrarmos em “jogo”. Da mesma forma, em *eXistenZ*, o jogo, certas atitudes estão determinadas para serem tomadas, a fim de que a história do jogo possa se desenvolver.

Quando jogam *eXistenZ*, as personagens passam a existir numa dimensão supostamente alternativa. Lá, possuem outros objetivos e são outras personagens na narrativa possibilitada pela programação de Allegra. No entanto, essa construção consciente do mundo possível não se dá apenas pela mente criativa do *designer* do jogo: os jogadores também participam o tempo todo de sua elaboração. Nesse processo, a obra se modifica, incorporando elementos dos “indivíduos” que dele participam. Esse fator fica evidente no final do filme, quando *Yevgeny Nourish*, autor do *game transCendenZ*, expressa sua preocupação sobre o teste de lançamento de sua nova criação, que possuía “um tema anti-jogo muito forte”. De fato, dois dos jogadores pretendiam eliminar o criador do *game*, assim como ocorria no *game eXistenZ*. A elaboração do jogo parece envolver assim, um componente inconsciente por parte das personagens. Nesse processo, parece que o inconsciente do “indivíduo” é utilizado na elaboração da história, o que nos mostra, entre outras coisas, como um mundo possível é maior do que a consciência e a intenção de seu criador, tão efusivamente endeusado por seus fãs.

***transCendenZ*: limites entre realidades, realidades do limite**

No meio da mata, Pikul retira uma bala que atingira o ombro da programadora de jogos. Mas há uma surpresa: “Alguém te mordeu? Eu extrai isto, é um dente humano”, explica ele. Vemos o dente ensanguentado na palma de sua mão. Allegra resolve dar uma olhada na pistola que fora usada para feri-la, carregada de dentes humanos. “Essa coisa foi feita para escapar de qualquer detector de

metais. É só carne e osso!”, conclui Pikul. A composição da arma nos remete à pistola do protagonista de *Videodrome*, que ora invade o corpo do protagonista, ora é invadida por ele. A fusão entre a tecnologia e o orgânico aqui, porém, é de outra ordem. É da própria carne e ossos que a arma se constitui, ganha corpo e utilidade.



Figura 2: *Videodrome*



Figura 3: *eXistenZ*

Se antes tínhamos ritos de passagens, contaminações entre níveis de realidade, nos deparamos com indícios de que o enevoamento dos limites são ainda mais fundamentais. A realidade virtual em *eXistenZ* é uma experiência completamente híbrida, mutante. Os *game-pods*, em *eXistenZ*, parecem uma fusão de um seio com um rim, e o estímulo do jogador deve ser realizado numa protuberância muito semelhante a um mamilo. O transe ao qual os jogadores se submetem é sexual, sem qualquer sutileza. O fio que é ligado à coluna cervical dos jogadores, por sua vez, lembra o cordão umbilical, e seu ritual de inserção é a própria realização do coito: o sexo e a concepção de uma nova vida, performados num mesmo aparelho. Como conclui Daniel Dalpizzolo, ao analisar o filme frente aos trabalhos anteriores de Cronenberg:

Antes, o personagem cronenberguiano via-se delimitado (em como percebia a si mesmo e se colocava no mundo) pelo seu próprio corpo, e só podia sair de sua passividade, com resultados violentos, via intervenções externas – parasitas, deformações, experimentos científicos malsucedidos –, mais tarde colocadas sob um frágil controle: o homem maquina sua própria mutação. Em *eXistenZ*, porém, isso tudo desaparece, porque o fora não existe mais. Tudo está no jogo, tudo está na mente. Suspeita-se até mesmo do próprio corpo, talvez apenas outra ficção, como toda a (aparência de) realidade que circunda os personagens. (DALPIZZOLO, 2012: s/p)

A existência da arma de carne e osso, bem como dos *pods* ou mesmo do bicho de duas cabeças, o animal mutante que invade a cena e fascina os jogadores, nos é a princípio absurda e, quase

sempre, também para as personagens de *eXistenZ*. O bicho de duas cabeças, que descobrimos depois ser um anfíbio mutante, é mais um dado desse universo excêntrico, mas coerente em si próprio.



Figura 4: *eXistenZ*

Mais adiante, um problema de percurso durante o jogo faz com que Allegra e Pikul se desliguem do jogo. Ela está agitada e ainda tosse pela fumaça que se espalhava pelo ambiente no interior do jogo. “Qual o problema?”, pergunta ele. “Voltou conosco. A trouxemos de *eXistenZ*”, ela responde. Vemos então seu *game-pod* infectado, de aparência doentia. “Trouwemos a doença conosco! O meu console está doente”, lamenta a *designer*. Para tentar “curar” o console, ela busca uma seringa. “Isso é impossível. Como um evento do jogo pode passar para a vida real?”. Allegra responde: “É um estranho caso de interferência Jogo-Realidade. Não sei se compreendo”.

Temos aqui um caso especial de acessibilidade entre os mundos do jogo e da realidade. Como aponta Lubomir Doležel (1999: 122), os mundos possíveis – dos jogos, da ficção, das narrativas, etc – guardam relações de acessibilidade, de canais semióticos, nos quais transitam significados, sem configurar uma ligação física. Segundo ele:

A semântica dos mundos possíveis é uma legitimação da soberania dos mundos ficcionais frente ao mundo real, ainda que, ao mesmo tempo, reconheça a acessibilidade dos mundos ficcionais desde o mundo real. Esse acesso requer o cruzamento da fronteira entre mundos, um trânsito desde o espaço das entidades reais até o dos possíveis não-atualizados. Segundo essa condição, o acesso físico é impossível: do mundo real aos mundos ficcionais só se chega através de canais semióticos, por meio do processamento de informação. (DOLEZEL, 1999: 122; tradução nossa)

Essa acessibilidade pode se dar de diferentes maneiras, podendo ser inclusive um simples transporte, do mundo “de referência” ao “mundo possível”, de ideias, conceitos e informações. O desespero por qual Pikul é tomado vem justamente de pensar que algo abstrato, o “tema doença”, se tornou algo concreto pela acessibilidade dos mundos, a doença em si, que infecta sua bioporta. Nesse ponto de vista, os canais de acessibilidade entre os mundos possíveis de *eXistenZ* seriam, portanto, também físicos, e não apenas semióticos.

A sequência pode ser vista como interessante metáfora a respeito de como somos afetados por experiências fantasiosas, como a dos sonhos. O choro que advém após o despertar de um pesadelo é uma consequência física decorrente de uma situação meramente hipotética e abstrata – mas não menos física por isso. O mesmo pode ser dito da sequência do filme. Após acordar do sono, a situação criada dentro dele se transpõe para o mundo real. No entanto, poderíamos dizer também que isso só ocorre porque o mundo “real” de *eXistenZ* era então apenas mais um nível virtual – de modo que a doença em si seria apenas uma ficção ainda, e não algo real. Evidencia-se assim como as realidades estão ligadas, e nada nos impede de imaginar que esse tipo de acesso continuaria a acontecer nos diferentes mundos.

Mas o mais radical dos questionamentos sobre as fronteiras das realidades supostas pela própria diegese do filme vem com o aparente desfecho de *eXistenZ*. Quando Allegra vence seus oponentes (a conspiração de “realistas” que queriam sua cabeça), o jogo parece terminar. Voltamos agora à capela onde os jogadores estão, não a capela do início do filme, mas a de uma realidade aparentemente anterior àquela que vínhamos tendo como base, e que se revelara a realidade virtual de um outro jogo: *transCendenZ*. Quando os jogadores saem do jogo, passam por um novo processo de recentramento: o mundo de referência agora é o mundo da realidade virtual, e *transCendenZ* é um mundo possível que abrigava o mundo possível de *eXistenZ*. Nós, espectadores, somos desafiados a fazer o mesmo movimento, diante da *mise en abyme* de ficções com a qual nos envolvemos.



Figura 5: eXistenZ

“Você não acha que o maior autor de *games* do mundo não deve ser punido pela mais eficiente deformação da realidade?”, pergunta Pikul, personagem que julgávamos conhecer, a *Nourish*, o criador de *transCendenZ*. Ele e Allegra retiram seus revólveres (nada de ossos ou carne) e atiram no *game designer*. Na saída, se deparam com um usuário do jogo. E tomando o ponto de vista do rapaz assustado, vemos a dupla apontando suas armas em nossa direção. “Digam-me a verdade”, pergunta o rapaz; “Ainda estamos no jogo?”. Enfrentamos, em seguida, o encerramento do filme.

Novamente, as personagens são obrigadas a repensar sua realidade e o mundo de referência que adotam – afinal, por que aquela dimensão não poderia ser apenas mais uma camada de jogo? O grau de realismo e imersão dos *games* é tão grande, e a passagem entre as diferentes realidades é tão leve, que elas poderiam estar apenas jogando, da mesma forma como havia ocorrido logo antes. A dúvida das personagens existe também pela aparente falta de um acento de realidade para a suposta “realidade verdadeira”. Todas as realidades parecem reais, mesmo em sua estranheza, e por isso se misturam a ponto de se tornar impossível diferenciar uma da outra.

Assim, a realidade ficcional do filme e a nossa é confrontada. Tanto a pergunta do rapaz e a arma apontada se dirigem a nós, espectadores, que somos devolvidos a nós mesmos com o encerramento da película. Nós, espectadores, sofreremos, inevitavelmente, uma comoção com a tela preta que preenche o fim do filme. Quando Pikul e Allegra apontam os revólveres para a câmera, estão mirando não só para o rapaz assustado, mas para nós próprios. A pergunta “Ainda estamos no jogo?” é endereçada ao espectador, e continuará a nos perturbar após o término do filme, apontada para nossa própria vida.

REFERÊNCIAS

- AUGÉ, Marc. *Las formas del olvido*. Barcelona: Gedisa, 2012.
- BERGER, Peter; LUCKMAN, Thomas. *A construção social da realidade*. 26ª ed. Petrópolis: Vozes, 2006.
- COUTO, José Geraldo. transCendenZ. *Folha de S. Paulo*, 3 de outubro de 1999. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/mais/fs0310199907.htm>. Acesso em: 12 jan de 2014.
- DALPIZZOLO, Daniel. Filmografia Comentada – David Cronenberg. *Site Multiplot!*, 2012. Disponível em: <http://multiplotcinema.com.br/2012/08/filmografia-comentada-david-cronenberg/>. Acesso: 10 jan de 2014.
- FAUSTO NETO, Antonio. Fragmentos para uma “analítica” da mediatização. *Matrizes*. São Paulo, vol. 1, n. 02, 2008, p. 89-106.
- FAUSTO NETO, Antonio; GOMES, Pedro Gilberto; BRAGA, José Luiz ; FERREIRA, Jairo (Orgs.). *Mediatização e processos sociais na América Latina*. São Paulo: Paulus, 2008.
- HAIG, Ian. *Notes of David Cronenberg’s movies*. 2006. Disponível em: http://ianhaig.net/blog/?page_id=460. Acesso em: 10 jan de 2014.
- HEPP, Andreas. *Cultures of mediatization*. Cambridge: Polity Press, 2012.
- KERCKHOVE, Derrick de. *A pele da cultura*. São Paulo: Annablume, 2009.
- MEDEIROS, Rosângela Fachel de. *Cinema e identidade cultural – David Cronenberg questionando limites*. 2008. 380 f. Tese (Doutorado em Literatura Comparada) – Instituto de Letras, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2008.
- MICHAUD, Christopher. Salman Rushdie inspirou “eXistenZ”. *Folha de S. Paulo*. 21 de maio de 1999. Tradução de Clara Allain. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq21059922.htm>. Acesso em: 10 jan de 2014.
- SCHUTZ, Alfred. *El problema de la realidad social*. 2 ed. Buenos Aires: Amorritu, 2008.

ZUBOSZEK, Mateusz. *The influence of technology on human body and mind in David Cronenberg's films*. 2007. 36 f. Especialização (Especialização em Filologia inglesa) – Faculdade de Ciências Humanas e Sociais, Academia Técnica e Humanística de Bielsko-Biala, 2007.

Data do recebimento:
25 de março de 2014

Data da aceitação:
09 de junho de 2014