



Aroldo Lacerda

Corpo, tecnologias, política: *Mistérios e Paixões (Naked Lunch)* e *eXistenZ*, de David Cronenberg¹

MARIA CRISTINA FRANCO FERRAZ

Professora do Departamento de Comunicação Social da UFF
Doutora em Filosofia pela Université Paris I (Panthéon-Sorbonne)
e Mestre em Letras pela PUC-Rio

Resumo: O artigo investiga relações históricas entre corpo, tecnologias e política nos filmes de Cronenberg *Mistérios e paixões* (1991) e *eXistenZ* (1999). No primeiro, a abordagem do inconsciente se desdobra nas máquinas literária, política, erótica. Em *eXistenZ* é explorado outro tipo de máquina, ligado à cultura *somática*, à lógica empresarial e ao mundo dos *games*. Afastando-se de falsos debates (adeptos do “real” X seguidores do “virtual”), esse filme destaca a questão política do caráter programável inerente à cultura, inclusive ao cinema.

Palavras-chave: David Cronenberg, Corpo. Tecnologias. Cultura somática. Subjetividade contemporânea.

Abstract: The article investigates the historical relations intertwining body, technologies and politics in Cronenberg’s films *Naked Lunch* and *eXistenZ*. In *Naked Lunch* the unconscious is related to three machines: literary, political, erotic. *eXistenZ* explores another kind of machine, connected to the *somatic* culture, to the logics of enterprises, to the world of *games*. *eXistenZ* eludes a false debate (adepts of the “real” X those of the “virtual”) and emphasizes the political question of the programmable character of any culture, cinema included.

Keywords: David Cronenberg. Body. Technologies. Somatic culture. Contemporary subjectivity.

Résumé: L’article investigate les relations historiques complexes entre corps, technologies et politique à travers les films de Cronenberg *Naked Lunch* et *eXistenZ*. Dans le premier, l’inconscient articule trois machines : littéraire, politique, érotique. *eXistenZ* explore une autre machine, renvoyée à la culture *somatique*, à la logique des entreprises, au monde des *games*. *eXistenZ* ironise le faux débat entre adeptes du “réel” ou du “virtuel”, mystification de la vraie question politique du caractère “programmable” de toute culture, et donc du cinéma lui-même.

Mots-clés: David Cronenberg. Corps. Technologies. Culture somatique. Subjectivité contemporaine.

Os filmes de David Cronenberg não cessam de incitar à discussão acerca dos vínculos entre corpo, tecnologias e política. Suas imagens surpreendentes, ao um só tempo precisas e enigmáticas, convocam o gesto de apreensão, funcionando como um convite à proliferação das interpretações. A proposta deste ensaio é a de aceitar tal desafio, recusando ao mesmo tempo movimentos interpretativos que neutralizem o aspecto inquietante e o potencial disruptor de dois desses filmes : *Mistérios e paixões (Naked Lunch)*, de 1991, e *eXistenZ*, de 1999. Não pretendo nem *explicar* nem *esgotar* tais filmes, mas traçar certos percursos, salientando alguns nexos que neles se evidenciam e evitando, sobretudo, leituras psicologizantes ou de cunho simbólico.

Cabe, em primeiro lugar, esquivar a associação imediata entre os filmes e o plano onírico remetido ao simbólico. O gesto, nesse caso, articula-se à leitura que Deleuze e Guattari propuseram acerca de Kafka, uma das referências literárias explícitas de *Mistérios e paixões*. Por outro lado, não pretender esgotar um filme não implica aplicar a ele qualquer chave teórica nem recair no meramente aleatório. O próprio *Mistérios e paixões* fornece, nesse sentido, pistas claras, como procurarei mostrar mais adiante. Antes de passar à abordagem dos filmes, vale entretanto lembrar um trecho do livro de Deleuze e Guattari sobre Kafka: quer pelo que é salientado quer pelo que é recusado, essa citação funcionará como baliza para minha abordagem:

“Cólera de Kafka quando era tratado como um escritor intimista: assim, desde o início das cartas a Felícia, sua reação violenta contra os leitores ou os críticos que falam, antes de mais nada, em vida interior. [...] Não é por acaso que toda interpretação de tendência neurótica insiste ao mesmo tempo em um lado trágico e angustiado e em um lado apolítico. A alegria de Kafka, ou do que Kafka escreve, não é menos importante que sua realidade e seu cunho políticos. [...] Não dispomos de qualquer outro critério para o gênio senão a política que o atravessa e a alegria que ele comunica. Chamamos de interpretação vil, ou neurótica, toda leitura que transforma a genialidade em angústia, em trágico, em ‘assunto ou questão individual’. Por exemplo, Nietzsche, Kafka, Beckett, tanto faz: os que não os lêem com muitos risos involuntários e com frêmitos políticos, deformam tudo.” (DELEUZE e GUATTARI, 1975: 75-76, minha tradução)

¹ Uma primeira versão, reduzida e parcial, deste ensaio foi publicada no catálogo referente ao ciclo “Cinema em carne viva: David Cronenberg”, ambos organizados por Tadeu Capistrano, na Caixa Cultural RJ, em 2009.

Mistérios e paixões

Esse filme de 1991 remete diretamente à obra homônima do escritor Williams Burroughs. Em sua abertura, é citada a seguinte frase de Burroughs: “Desafiadores do mundo, há uma Marca insuperável (*unbeatable*): a Marca interior”. Que não nos extravie, entretanto, essa menção inicial à *interioridade*: em *Mistérios e Paixões*, ela não está meramente referida a uma instância psicológica isolável. Trata-se de uma interioridade propriamente *maquínica*, na qual dentro e fora, indivíduo, cultura e momento histórico se imbricam necessariamente. O filme fornece certas pistas desse tratamento do inconsciente como maquínico, barrando a via a interpretações psicologizantes. Por um lado, pela própria presença de máquinas de datilografia vivas e mutantes, que falam e escrevem no lugar dos escritores. Por outro, de modo ainda mais explícito, na irônica frase do protagonista, William (Bill) Lee, dirigida à máquina Clark-Nova, quando esta lhe fala de culpa: “Guarda a psicanálise para teus amigos gafanhotos!”. Essa chave de leitura é assim, se não de todo rasurada, ironicamente posta em derrisão no próprio filme.

Conforme já apontado, outra referência fortemente presente no filme é Kafka. Quando Joan, mulher de Bill, se droga com veneno de barata, eis como se refere a suas *viagens* kafkianas: “*A Kafka high: you feel like a bug*” (uma viagem kafkiana: você se sente como um inseto). No conhecido texto de Kafka “A metamorfose”, em que Gregor Samsa acorda inseto, o termo utilizado é *Ungeziefer* - não necessariamente uma barata, mas um inseto com carapaça, tal como a máquina datilográfica Clark-Nova. *Ungeziefer* alude, etimologicamente, a um ser tão vil que não pode sequer ser inserido na lógica do sacrifício, o que remete à figura do *homo sacer* (o banido insacrificável), à vida nua, que Giorgio Agamben (AGAMBEN, 1998: passim) enfatizou para discutir a radical desumanização inerente à esfera do político. Banhado em uma luminosidade cor de âmbar, o filme dá ainda outra pista de sua atmosfera kafkiana: em certo momento, refere-se ao “âmbar translúcido dos sonhos”, apontando para seu clima alucinatório que, tanto quanto na obra de Kafka, pode dispensar leituras simbólicas e interpretações psicologizantes.

No filme, o inconsciente maquínico é atravessado por engrenagens da máquina literária, da máquina política e da máquina erótica, elas mesmas indissolivelmente entrelaçadas.

Sigamos o rastro de cada uma delas e vejamos como se embaralham e se interceptam umas às outras.

A máquina literária: escrever é muito perigoso

Bill Lee está, no início, encrencado com a profissão de exterminador de insetos, pois sua mulher (Joan) se droga com o inseticida, e por isso seu material de trabalho acaba antes que ele consiga concluir os serviços de dedetização. Bill vai então a um bar e encontra amigos. Um deles sugere que Bill escreva pornografia, pois isso dá garantidamente dinheiro. Lembremos que o livro de Burroughs *Almoço nu (Naked Lunch)*, publicado em 1959) foi alvo de um processo judicial, primeiro em Massachusetts e depois em outros estados americanos, justamente por *obscenidade*. O caso judicial foi marcante, tendo sido, nos Estados Unidos, o último processo desse teor com relação à literatura escrita. Na ótica apresentada no filme, ser obsceno é outra coisa, é escrever sob a batuta do mercado: isto é que seria verdadeiramente pornográfico. *Mistérios e Paixões* articula, em vários planos, censura (auto-censura e perseguição política), bloqueios e dificuldade de publicar, problemas em realizar a passagem da criação para a circulação do produto cultural como mercadoria.

A escrita em *Naked Lunch* (tanto no filme quanto no livro) não diz respeito a um suposto sujeito autor, mas a máquinas de certo modo autônomas. Cronenberg faz aqui uma referência precisa a Burroughs, que desenvolveu o método de *edição (cut-up)*, por si só cinematográfico), almejando anular a função *escritor-autor*, em favor de uma *base mecânica* para a criação literária. A trilha sonora inicial do filme, de cunho jazístico, com evidentes marcas de improviso caras à época, ecoa musicalmente esse eclipsamento da função autoral, convocando apropriações artísticas do jogo com o acaso.

Quem escreve no filme? Quem é o escritor? Desde o início, a máquina-inseto Clark-Nova se autonomiza e dita o texto. Ou, em sua versão *alien* – que tanto significa *estranho* quanto *estrangeiro* –, secreta substâncias viscosas, embriagantes, quando goza com o escrito. Ou ainda é ela que cria quando há “bloqueios”, o que sucede no caso da máquina Martinelli, pertencente ao outro escritor da trama, encontrado no norte da África. De todo modo, quem escreve se desumaniza, se torna estrangeiro, *alien* a si, qualquer que seja a máquina ou o mecanismo em jogo: censura,

bloqueio ou mesmo, como diria Fernando Pessoa, processos de *outramento* (GIL, 2000: passim) que a escrita pode disparar.

Ainda a respeito de escrita e, mais especificamente, de jogos de linguagem, há no filme uma passagem bastante elucidativa: Lee conversa com outro escritor, em um mercado ao norte da África. Ocorre então uma disjunção entre o dito e o não dito, entre o que se diz e o verdadeiramente expresso. O que realmente está se dizendo é percebido como que por telepatia, lido nos lábios, o que é cinematograficamente muito bem realizado, dessincronizando-se a voz em *off* das imagens dos lábios do personagem. Eis o que a voz, além ou aquém do movimento dos lábios, afirma: relações amorosas facilmente se confundem com crueldade, assassinato e canibalismo, como é aliás o caso de algumas espécies de insetos.

O escritor diz “telepaticamente” para Bill (e para os espectadores) que sua relação com a mulher (a mesma Joan) é um processo de “destruição constante e suave de sua auto-estima e sanidade”. Mas é preciso saber ouvir isso, ou melhor, perceber a disjunção fala/imagem operada nessa sequência, o que também tem por efeito trazer por instantes à consciência do espectador o caráter ilusório e artificial da verossimilhança cinematográfica (junção sincrônica, por exemplo, da voz com a imagem de lábios movendo-se). Significativamente, a mulher, Joan, também ela escritora, é a única que só escreve à mão, pois, como afirma, as máquinas a intimidam – não à toa.

Há ainda outra passagem-chave sobre a máquina literária: uma conversa entre alguns amigos e Lee em um bar. Nessa conversa, o próprio filme tece, de modo explícito, o fio da leitura aqui sugerida. O que está em questão na conversa: o sentido de se reescrever interminavelmente um texto, entendido como expressão de um desejo de controle e de equilíbrio. Para um dos presentes, esse impulso é visto como pecado ou culpa, por impedir a emergência de “pensamentos mais *reais, honestos, primitivos*”. Reescrever equivaleria, nesse sentido, a trapacear. Ainda uma vez, o filme presta tributo a Burroughs, ao pôr em questão o controle e ao pleitear uma escrita que escape à consciência, à racionalidade. Fugindo a todo equilíbrio previamente garantido, aí sim se estaria *fora da cena* socialmente partilhada, introduzindo-se uma outra inflexão – já agora positiva - para o termo *obscenidade*.

Juntando-se ao grupo de amigos nessa discussão, William Lee se diz um “exterminador do pensamento racional”. Como seu

trabalho é o de dedetizador, fica sugerida a equivalência entre o pensamento racional e o reino algo asqueroso dos insetos. Trata-se, de fato, de um “exterminador letrado”, de um exterminador das Letras bem pensantes. Ao contrário da obscenidade dessa visão visceral e incontrolada da escrita, pornografia equivaleria a ser cúmplice do *status quo* bem-pensante, que se contrapõe ao que é “real, honesto, primitivo”.

A empresa de exterminadores de insetos em que Lee trabalha se chama, significativamente, *Automat*. Na esteira das discussões sobre escrita levantadas no início do filme, pode-se relacionar o nome dessa empresa à proposta (cara a Burroughs, mas também ao surrealismo) de uma escrita anti-racionalista, capaz de colocar automatismos e alucinações a serviço dos fluxos menos racionalizáveis da vida e do corpo. Ainda nesse caso, o filme presta tributo, de modo claro e sutil, a Burroughs, realizando cinematograficamente vários aspectos de seu projeto criador e de sua escrita.

A máquina política: Nova York, 1953

A trama do filme gira em torno de controle policial, perseguições, em um mundo em que pululam agentes infiltrados e um clima kafkiano, com seus inspetores, funcionários, toda uma legião fervilhante de insetos: seres que se escondem, sobrevivem a tudo – dizem que até a bombas atômicas –, minando sempre numerosos por fendas, frestas, por detrás de móveis. Não se pode perder de vista, nesse sentido, as marcas de local e data que abrem o filme – Nova York, 1953. A data coincide com as experiências de Burroughs em Tânger, quando o autor escrevia, em um quarto alugado em um prostíbulo homossexual, os textos que chamou de *Interzone*. Estava-se na era do macarthismo, de uma infatigável caça às bruxas em meios literários, artísticos, midiáticos, em um contexto de histeria anti-comunista durante a Guerra Fria. Com efeito, nessa campanha radical direitista promovida nos EUA sobretudo entre 1950 e 1954, intimidações e delações atingiram, em larga escala, meios artísticos e intelectuais.

O escritor e jornalista Fernando Peixoto considerou o macarthismo como uma máquina paranóica, uma máquina de traição e medo. Para se ter uma noção do terror generalizado e de suas implicações, leia-se um trecho de um importante discurso de Dalton Trumbo no Sindicato dos Escritores dos EUA, referido

² Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Fernando_Peixoto

ao sombrio período: “... cada um de nós sentiu-se compelido a *dizer coisas que não queria dizer, a fazer coisas que não queria fazer* [...]. Daí porque nenhum de nós – direita, esquerda ou centro – emergiu sem *pecado* daquele longo *pesadelo*.”² (grifos meus).

Há no filme uma densa atmosfera persecutória, um clima paranóico geral que remete à historicidade, não ao meramente alucinatório ou psíquico: mundo de agentes e contra-agentes, evidenciado por vários elementos do filme. Por exemplo, o primeiro inseto falante sai de uma caixa de papelão na própria sessão policial de Narcóticos. Bill se torna ele mesmo um agente. Em outra cena, máquinas-agentes lutam sangrentamente entre si. A escrita é usada como ferramenta em uma rede cerrada de vigilância e perseguição: a polícia dá a máquina a William Lee para que ele produza relatórios. A própria empresa *Interzone Incorporated* fabrica e vende drogas, mostrando de que modo o comércio internacional de drogas está vinculado à polícia, desde o início, e também à indústria farmacêutica. De fato, é o médico (dono disfarçado de *Interzone*) que propõe a Bill trocar a droga anti-baratas por uma outra ainda mais potente, extraída de centopeias gigantes... brasileiras.

Há algumas referências ainda mais explícitas ao clima macarthista, persecutório e opressivo. Bill deve fazer, por exemplo, o relatório das supostas atividades subversivas de Joan Frost, a mulher amada. Em certa cena, a máquina-agente alienígena diz que ele está se saindo tão bem como agente que bem poderia fazer carreira na CIA. Bill Lee repete essas letras em sua condição simplesmente fonética, dizendo que soam bem, e que esta poderia de fato ser uma boa carreira. Acrescenta, entretanto, que integrar a CIA seria “desistir de mim para ser escritor”.

Tampouco se pode esquecer – memória recente em 1953, ano em que se passa o filme – que homossexuais, judeus, ciganos e dissidentes haviam sido eliminados nos campos de concentração da Segunda Guerra, por gaseificação com um inseticida (Ziklon B), concretizando a lógica implacável de sua equivalência a insetos. Há pelo menos dois personagens de *Interzone* (Hans e Fedela, disfarce do Doutor Benway) com sotaque alemão, remissão à então recente memória histórica. Perseguição política a escritores “obscenos” converge, no filme, com outras caças às bruxas históricas e se funde à perseguição a homossexuais, articulando-se à nossa terceira máquina.

A máquina erótica: falos e envaginações

Mistérios e paixões também trata do tema da ambivalência sexual e do horror à homossexualidade, tomada como um estigma, como “marca interior” que não se consegue apagar. A sexualidade alia-se à viscosidade de mucosas: a máquina Clark-Nova é um inseto com carapaça, por baixo da qual se expressa uma espécie de boca/ânus/vagina, de aparência avermelhada, viscosa, esponjosa. Bill Lee nega em vários momentos ser *fag* ou *queer* (gírias equivalentes a *veado*), até ir para a cama com meninos nos trópicos africanos. A ambiguidade também permite a associação barata/mulher/vagina, desde o vício de Joan, que se droga com o pó amarelo anti-baratas. Quanto à droga tirada da centopeia gigante brasileira, esta é mais diretamente vinculada à homossexualidade masculina, tornando-se o duplo *vício* de William Lee. Na relação com a escrita também se manifesta, com humor (que, como em Kafka, atravessa toda a obra), a ambiguidade sexual: em uma cena, a máquina Clark-Nova diz para Bill Lee: “não seja mariquinhas: bata forte”. Explicita-se, de modo auto-irônico, a superposição entre bater à/na máquina e a violência do jogo sexual.

É nos trópicos colonizados e empobrecidos que eclode a homossexualidade. Acompanhemos três passagens encadeadas. Na primeira delas, Lee revela a Cloquet, suíço e homossexual, seu horror e nojo à homossexualidade, tomada justamente como *sub-humana*. Lee conta seu encontro fundamental com um travesti que lhe transmitiu o *dever* de “viver e suportar o *fardo* orgulhosamente, para todos verem”. Narra, a seguir, a história do fim desse travesti, cujas hemorróidas explodiram, e que foi destripado até restar apenas a carcaça.

Na segunda passagem, no carro com Kiki (um garoto de programa) e Cloquet, William Lee conta a cômica história do cu falante que começa a exigir direitos iguais e quer tomar o lugar da boca, para conquistar o direito de ser beijado. Auto-suficiente (por falar, comer, defecar), o reivindicativo ânus termina selando a boca e tornando o cérebro impotente para dar ordens - antes de eliminá-lo de vez. Aqui, a homossexualidade assumida e vivida parece, por fim, tomar a palavra. Não por acaso, a atmosfera se torna então mais leve e o humor ganha fôlego, solto de suas amarras culpabilizantes. Na sequência dessa cena, porém, já na casa de Cloquet, o homossexual que enraba o garoto de programa revela-se uma imensa centopeia canibal e vampiresca.

À máquina homoerótica associam-se, portanto, temores (ser literalmente comido; explodir pelo ânus), repugnância e viscosidade, anulação do corpo do outro na relação anal, medo de ser invadido (por trás), morto e literalmente devorado. Mas, ao mesmo tempo, de modo mais leve e bem humorado, anuncia-se que um dia o anal virá a público exigir seus direitos, calando bocas e ordens ditadas pela razão, comandadas pelo cérebro.

Há no filme outro elemento revelador, ligado à máquina erótica: a máquina de escrever árabe que Joan dedilha, tateia e acaricia. Aos toques e carícias dos dedos da mulher, a máquina abre suas entranhas e vísceras, respira, põe para fora seu membro viscoso e vigoroso, saltando sobre os corpos dos amantes, até ser chicoteada pela empregada em uma cena com toques (claramente indiciados pelo vestuário) sado-masoquistas. O estranho corpo-tronco se suicida, atirando-se pela janela. Ao se estilhaçar no chão, recupera sua forma inicial: máquina de *datilografia*. Realiza-se a literalidade inscrita na própria palavra, de origem grega, que nomeia esse tipo de máquina: escrita com os dedos, quer sobre os corpos, quer sobre o papel.

Vimos então como as três máquinas – a máquina literária, a máquina política e a máquina erótica – se entrelaçam e interceptam em *Mistérios e Paixões*. Repugnância, abjeção, secreções, viscosidade, estranheza: vísceras. Culpa, medos, censura, perseguições, polícia, drogas, gozo e prazer. Grande homenagem a William Burroughs e farto banquete para aqueles que se dispuserem a se desnudar de suas carapaças humanas (demasiado humanas) e se expor em sua condição *real, honesta e primitiva*.

Trilhado esse percurso, façamos um salto em direção a outra aventura cinematográfica cronenberguiana: o filme *eXistenZ*. Vejamos como nele se desdobra, em outro tempo, essa trama entre política, corpo e tecnologias.

eXistenZ

Nesse filme do final do século XX não mais se trata de controle policial, de censura, dos visgos de uma suposta “marca interior”, ligados à culpa, à *perversão* sexual, ao pecado, como em *Mistérios e paixões*. *eXistenZ* põe em cena certo *futuro*, sem se valer de imagens convencionais que em geral caracterizam o gênero ficção científica. Nesse tempo *futuro*, o controle já não se

dá principalmente de modo policial, encontrando-se mais ligado ao mundo (empresarial) dos jogos virtuais.

RPG - *Role Playing Games* – não é uma droga injetável, mas um brinquedo acoplável ao corpo, mais precisamente à medula. O filme salienta e explora a lógica da empresa, diversa da repressão e da perseguição política ou policial. Em vez de serem perseguidos, os personagens são inicialmente convocados a participar, como ativos consumidores, desses novos jogos de poder, que se confundem com prazer e entretenimento.

Observem-se algumas das curiosas conexões tecnológicas exploradas no filme. À diferença da centopéia orgânica que, em *Mistérios e paixões*, enraba e empala o rapaz, a conexão maquínica se dá agora diretamente na medula daquele que deseja jogar. O console da nova máquina apresentada tem a textura de um material emborrachado que lembra um útero, imbricação orgânico/inorgânico ainda mais reforçada pelo cordão umbilical (*Umbi-cord*) conectável a um *bioporto* inserido na base da coluna vertebral.

Essa nova máquina e o *bioporto* convocam várias leituras, podendo ser remetidos ao conceito de biopoder, proposto por Foucault na década de 70 para dar conta das relações entre poder, sexualidade e corpo na modernidade, e atualizado por diversos autores (cf. HARDING, 2000 e ROSE, 2007), na virada do século XX ao XXI. As hibridações orgânico/inorgânico, carne/tecnologias, corpo/máquina apontam para relações já não viscerais (como no filme de 1991 situado em 1953), mas medulares, ligadas ao cérebro. Nos desdobramentos do biopoder, em sua versão contemporânea explorada por diversos autores inspirados no método genealógico foucauldiano, delineiam-se, na atual *cultura somática*, novas versões para aquilo que somos.

Nesse novo contexto, nosso “interior” passa a ser cada vez mais reduzido ao cérebro e a redes neurais. Uma forte ênfase também recai sobre os hormônios (reguladores do cérebro) e os genes. Esses três vetores – cérebro, hormônios e genes – encontram-se evidenciados e articulados no filme. A operação para abrir um *bioporto*, por exemplo, é chamada de uma *neural-surge* - algo como “cirurgia neural”, em paródico jargão medicinal. A ênfase no sistema hormonal comparece de modo mais sutil, mas não menos evidente. Por exemplo, na luta entre duas empresas que competem violentamente por novidades e

copyrights, no auspicioso mercado dos *games*: a já bem situada Antenna Research e a mais nova e audaciosa *Cortical Systematics*.

A alusão à esfera bioquímica do corpo e à lucrativa indústria farmacêutica também pode ser lida no próprio nome da *game designer*, *Allegra* (personagem central da trama), nome comercial de uma conhecida droga anti-histamínica, que não deixa de prometer estados de ânimo mais positivos e espertos. Quanto aos genes, conforme ficamos sabendo mais perto do desfecho, os novos consoles apresentados são fabricados a partir de ovos fertilizados por anfíbios mutantes, a partir da alteração do DNA de algumas espécies hibridizadas.

A expansão da cultura somática caminha ao lado de um progressivo declínio da cultura letrada e de seu sujeito, o homem dotado de interioridade, em constante conflito com pressões sociais de toda ordem - repressão, opressão, perseguição tanto política quanto moral. Essa configuração moderna do homem vai-se alterando, acoplada a novas conexões imediatas máquina/cérebro. Certo índice do declínio da cultura letrada, identificada, dentre outros autores, por Zigmunt Bauman (BAUMAN, 1998), se inscreve no próprio título do filme, que é igualmente o nome do *game* apresentado na sessão (também de cinema). X e Z, letras finais do alfabeto, signos convencionais do que se mantém sob a égide do enigma ou de equações a serem solucionadas, são visualmente enfatizados em *eXistenZ*. Atravessando mudanças históricas, parece persistirem os enigmáticos X's e o Z's dos mais diversos jogos políticos e culturais.

Essas letras deslocam-se sutilmente no nome do jogo virtual concorrente que aparece no final do filme: *tranScendenZ*. Os enigmáticos e finais X's e Z's se defrontam com um dos problemas-chave - enunciado pelo menos desde o final do século XVIII, pela voz do poeta Hölderlin (LACOUÉ-LABARTHE, 2000: 221) – de nossa herança cultural: o esvaziamento de toda transcendência, também diretamente aludida em *eXistenZ*, na conversa com o personagem Gás, funcionário de um posto de gasolina.

O que está em jogo no filme, nos *games* e nas práticas empresariais é, desde o início, a *programação* dos homens. A estratégia de marketing do novo produto, do novo *conceito* de jogo é cinicamente auto-referente: “As pessoas são *programadas* para aceitar muito pouco, mas as possibilidades são enormes”. Ousar, *libertar-se de velhas programações* é o que este novo programa

quer vender. Ou seja, trata-se de novas programações. O filme converge com uma oportuna e breve observação deleuziana³, no início dos anos 90, acerca do aspecto ridículo dos jogos televisivos, que se confundem com jogos empresariais. No filme de Cronenberg, a associação entre jogo, empresa e *reality show* é ressaltada: os personagens principais, saindo vitoriosos do jogo testado, são convidados a integrarem o “time” de *Antenna*.

Com relação ao policiamento, trata-se também de outro tipo de controle. Por exemplo, o rapaz que se prepara para praticar o atentado, no início do filme, é escaneado na entrada do auditório. Já não está sobretudo em jogo o temor de uma luta de cunho político-ideológico; a preocupação policial está mais voltada para o terrorismo empresarial: roubo de novas idéias e máquinas, por meio de gravação oculta. Curiosamente, a arma utilizada pelo rapaz, no lugar do frio metal dos revólveres, é feita de ossos, restos de carne, sangue e dentes – estes últimos servindo como balas. O sentido é claro: trata-se da cruzada das forças da carne contra os novos “demônios”, chamados de “Inimigos da realidade”. O mesmo personagem que pratica um atentado entra na igreja reciclada, na qual a empresa *Antenna* apresenta o novo jogo, portando um console de game já obsoleto (apesar de seus constantes *upgrades*), intitulado de *Meta-flesh* (*Metacarne*), de onde retira a arma-mandíbula.

O *game* apresentado e jogado no filme se vende como um modo seguro de liberar os homens da vida mesquinha, banal e tediosa “desse plano baixo”. A vida em *games* seria mais excitante e aventureira, sem comprometer a segurança ou pôr em risco o jogador⁴. Enquanto *Allegra*, a poderosa *game designer*, é por isso venerada como uma deusa, deus se torna um “Mecânico”, segundo o personagem Gás. É oportunamente lembrado no filme que ninguém mais esquia fisicamente – ou seja, todas as experiências foram alçadas ao plano da virtualidade, lembrando uma conhecida observação de Zizek:

“Hoje encontramos no mercado uma série de produtos desprovidos de suas propriedades malignas: café sem cafeína, creme de leite sem gordura, cerveja sem álcool... E a lista não tem fim: o que dizer do sexo virtual, o sexo sem sexo [também no filme: sexo virtual, mediado por um novo sistema de jogo, com mini consoles, fabricado pelo *Cortical Systematics*]; da doutrina de Colin Powell da guerra sem baixas (do nosso lado, é claro), uma guerra sem guerra; da redefinição contemporânea da política como a arte da administração

³ “Se os jogos de televisão mais idiotas têm tanto sucesso é porque exprimem adequadamente a situação de empresa.” (DELEUZE, 1992: 221) E, naquela época, ainda não havia o formato *reality show*!

⁴ Inevitável lembrar aqui os prazeres, agruras e tragédias do *Jogador* de Dostoiévski.

competente, ou seja, a política sem política; ou mesmo do multiculturalismo tolerante de nossos dias, a experiência do Outro sem sua Alteridade [...]?” (ZIZEK, 2003: 24-25).

O filme, entretanto, está longe de afinar-se com qualquer crítica de cunho banal à virtualidade. Ao final, percebemos que todo ele se tratava de um *game* dentro de um *game* dentro de um *game*, em um ardiloso processo de *mise en abîme* do qual fica difícil se escapar. Como nos games apresentados e propagandeados no filme, o próprio *eXistenZ* (o jogo E o filme) se joga sem se conhecerem previamente as regras. Com efeito, é explicado no filme que o jogo não tem regras pré-determinadas e que só se pode conhecê-las jogando, como aliás no manuseio das máquinas atuais, dos computadores aos celulares. O final do filme confirma a expansão dos *games* e, portanto, a indecidibilidade entre experiência e virtualidade: desse modo, também no filme só se conhece o jogo jogando.

Em *eXistenZ*, o jogo do qual se vai participar reduplica a luta entre os “adeptos da realidade” e as empresas de *games*, estereotipados como deuses ou demônios, o que fica ainda mais reforçado pelo fato de a cena inicial de apresentação do novo jogo se passar em uma antiga igreja transformada em auditório. Tudo está inerentemente programado, como se pode observar no jogo *eXistenZ* jogado (como só descobrimos no final) dentro de outro. Todos se tornam, dentro e fora do filme, como no jogo dentro do jogo, avatares agindo sob a batuta da lógica interna dos *games*, pré-programada, que em geral reduplica sistemas binários, dicotômicos e simplificadores.

Em vez então de entrar no jogo armado pelas empresas (opondo adeptos *do real* a seguidores *do virtual*), em vez de nos limitarmos a acentuar o jogo de indecidibilidade entre real e virtual (caminho mais óbvio, passada mais de uma década e após *Matrix*, também de 1999), o que o filme revela é a cilada política, a extrema astúcia dos jogos e da lógica da empresa. Sobretudo na medida em que traga para o seu próprio campo supostas “resistências”, que poderiam manter-se perigosamente fora dele. Como mostra o filme, a trama central dos *games* repousa justamente na luta entre dois partidos opostos: “realistas” contra “inimigos da realidade” (o que equivale a “adeptos da virtualidade”). Limitar-se a jogar esse jogo equivaleria a permanecer preso em suas malhas.

Cronenberg nos convida, assim, a nos afastarmos de falsas discussões e a aguçarmos a reflexão crítica. A questão política

poderia se recolocar nos seguintes termos: se *games* incorporam e desenvolvem, em suas tramas redutoras, temas anti-*games*, capturando possíveis movimentos de oposição e deles se nutrindo, talvez coubesse pensar novos modos de se lutar contra esse jogo, menos passíveis de serem *programados*, menos *programáveis*. Pelo que o filme sugere, em primeiro lugar esquivando-se da prisão em dicotomias estereotipadas (a que o cinema também nos acostumou), não encampando a falsa batalha entre o suposto *real* e o *virtual*, que aliás, como bem o mostrou Bergson (BERGSON, 2006: passim), sequer se opõem, definindo-se o virtual como “*real* sem ser atual”. Por outro lado, sugere que estejamos atentos a todo tipo de programação, a começar pela crença na partilha nítida e transparente entre filme, “realidade”, jogo. Colocar tais questões parece crucial e urgente, sobretudo na situação contemporânea, sem fora ou saídas fáceis, previamente traçadas.

Referências

- AGAMBEN, Giorgio. *O poder soberano e a vida nua: homo sacer*. Lisboa: Editorial Presença, 1998.
- BAUMAN, Zigmunt. *O mal-estar da pós-modernidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1998.
- BERGSON, Henri. *Matéria e memória*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- BURROUGHS, William. *Almoço nu*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2005.
- DELEUZE, Gilles. *Conversações*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1992.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *Kafka – pour une littérature mineure*. Paris: Ed. Minuit, 1975.
- DOSTOIÉVSKI, Fiódor. *Um jogador*. São Paulo: Editora 34, 2004.
- GIL, José. *Diferença e negação na poesia de Fernando Pessoa*. Rio de Janeiro: Relume Dumará (Coleção Conexões), 2000.
- HARDING, Jennifer. Bodies at risk: sex, surveillance and hormone replacement therapy. In: PETERSEN, A.; BUNTON, R. (orgs.). *Foucault, Health and Medicine*. Londres/Nova York: Routledge, 2000.
- HARDT, M. e NEGRI, T. *Império*. Rio de Janeiro: Editora Record, 2001.
- KAFKA, Franz. Die Verwandlung. In: *Das erzählerische Werk I*. Berlim: Rütten & Loening, 1988.
- LACOUÉ-LABARTHE, Philippe. *A imitação dos modernos*. São Paulo: Paz e Terra, 2000.
- ROSE, Nikolas. *Politics of life itself*. Princeton/Oxford: Princeton University Press, 2007.
- ZIZEK, Slavoj. *Bem-vindo ao deserto do real! : cinco ensaios sobre o 11 de setembro e datas relacionadas*. São Paulo: Boitempo Editorial, 2003.

Data do recebimento:
14 de dezembro de 2010

Data da aceitação:
26 de maio de 2011