

A NOVA ERÓTICA INTERACTIVA *

Moisés de Lemos Martins

Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade,
Universidade do Minho

1. A obsessão bélica e a sua realização erótica.

Se em algum lugar da ficção contemporânea tem sentido falar do corpo como de um campo de batalha, o *eXistenZ* de David Cronenberg é por certo esse lugar. A ligação da carne com a técnica é hoje, com efeito, uma obsessão bélica. E *eXistenZ* é uma esplêndida ilustração desta situação, com a própria carne e os ossos a dispararem dentes humanos. Mas além de uma obsessão bélica, *eXistenZ* é também uma realização erótica, onde *eros* se deixa tentar e possuir por *thanatos* o tempo todo: pela sórdida fusão de sexo e tecnologia, pela iconicidade da violência, enfim, pela psicopatologia da vida, que compreende não apenas ligações obscuras, como também ligações enigmáticas e ligações perigosas, a cuja trama não escapam crime, droga e loucura, assim como doenças transmissíveis, contaminações e epidemias¹.

O argumento de *eXistenZ*, da autoria do próprio Cronenberg, reata neste sentido com o *Crash* de Ballard, sendo Ballard a figura de culto, por excelência, daquilo a que José Augusto Mourão (2001, p. 3) chama o «paganismo tecnoerótico» e sendo *Crash* o primeiro romance pornográfico baseado na tecnologia, no dizer do próprio Ballard. Retomando o *Crash* de Ballard, o argumento de *eXistenZ* realiza o sonho inquietante de uma nova erótica, que declina a natureza fantasmática da nossa experiência, uma natureza abismada todavia por *thanatos*, com a ficção a envenenar a realidade. Nesta ficção, o sexo e a morte são cada vez mais abstractos e conceptuais, o inorgânico é cada vez mais ameaçador na sua potência e a tecnologia está prenhe de *sex-appeal*.

Dir-se-ia que o *eXistenZ* tem em negativo um conjunto de fenómenos decorrentes da funesta erótica social que caracteriza a nossa contemporaneidade². Olhando o *eXistenZ* é impossível não pensar nas frequentes

* Agradeço à Madalena Oliveira a sugestão para trabalhar sobre o *eXistenZ* de David Cronenberg. Agradeço-lhe também a sua ajuda na apresentação pública deste estudo.

operações de caça ao animal que vive no humano e nos exorcismos para enxotar as sombras que possuem o corpo individual e colectivo. Diria que umas e outras integram o regime de uma razão assombrada pelo fantasma da assepsia. A meu ver, fenómenos sociais como a sedição suburbana e a escalada terrorista participam desta mesma erótica funesta, espécie de reacção alérgica de um corpo social empobrecido, desenraizado, votado ao abismo da troca total num mundo raso de imaterialidades. Embora em gradações diversas, que vão da violência morna à violência bárbara, primitiva e sanguinária, do que se trata sempre é de *eros* a deixar-se tentar e possuir por *thanatos*³.

2. *Entranhar a impureza e a abjecção.*

Vi o filme em DVD. Ao filme seguem-se entrevistas ao realizador e aos dois actores principais. Ambos os actores associam o argumento do filme à relação que as novas tecnologias e os *media* têm com a psicologia humana: «interessa-me o que este tipo de jogos faz à nossa *psique*. A televisão afecta-nos, os meios de comunicação também», diz Jude Law (no filme, Ted Pikul).

A ideia de o inorgânico poder ser tão ameaçador na sua potência, a ponto de se transformar em vida, e em vida com *sex appeal* (Perniola, 2004), encontramos-la no filme quando é aí questão a criação de híbridos, que tanto servem «os jogos [biotecnológicos] como as armas indetectáveis e hipoa-liénigenas», como refere Allegra Geller. Encontramos a mesma ameaça do inorgânico, produzido como um animal com *sex appeal*, na larva produzida pela fertilização de ovos de anfíbios saturados de ADN sintético, larva essa que é introjectada no nosso próprio corpo como experiência a um mesmo tempo aterradora e extasiante. Esta ameaça do inorgânico é também metaforizada no filme pelos híbridos da paisagem campestre, animais de duas cabeças: animais anfíbios, meio sapo, meio salamandra, meio lagarto, animais intrigantes mas sedutores («sinal dos tempos», diz Allegra Geller para Ted Pikul, enquanto se delicia a observá-los).

O efeito de um estranhamento que se entranha em nós, essa ideia do entranhamento físico da estranheza, ou seja, da impureza e da viscosidade, está, por exemplo, no fantasma que não pode deixar de nos avassalar ao associarmos o anfíbio da paisagem campestre do filme aos dois cérebros que somos depois da mistura em que resulta a conexão do nosso corpo com a larva anfíbia. O mesmo efeito de um estranhamento que se entranha em nós, de uma repugnância e abjecção tornadas orgiásticas, é figurado pelo festim opíparo (apenas «para dias especiais», diz o *barman* do restaurante), um festim de «répteis e anfíbios que proporcionam sensações novas»: «Acho isto abjecto, mas não consigo resistir», confessa Ted Pikul a Allegra Geller, enquanto chupa os ossos e saboreia os anfíbios que

lhes são servidos em caldeirada. Logo de seguida, com os ossos do seu nauseabundo e orgiástico pitéu, compõe a arma com que dispara a matar sobre o sorridente e desprevenido *barman*, aterrorizando todos os clientes do restaurante.

Aqui está a nossa experiência de *eros* e *thanatos*, declinada pelo imaginário fantástico da câmara óptica de Cronenberg. Vejo um diálogo entre os dois protagonistas do filme, Allegra Geller para Ted Pikul, e imagino que possam estar a falar de amor. Ouço Allegra dizer, cheia de ilusão:

«— Está nesse estranho jogo, a única coisa que podia dar sentido à minha vida.

— Não tens opção [a vida sem este jogo] é a jaula da tua vida que te mantém eternamente encurralado no espaço mais ínfimo. Foge da jaula!

— A vida real... a sensação que dá é completamente irreal.

— Aqui não acontece nada. Estamos seguros. É enfadonho.»

Digo que me pus a imaginar que este diálogo poderia ter sido mantido com verosimilhança por Allegra numa declaração de amor a Ted Pikul. Há todavia aspectos nesta declaração que poderiam parecer-nos um tanto enigmáticos e intrigantes. E, com efeito, trata-se de trechos do diálogo que Allegra Geller trava com o seu companheiro de jogo, mas não sobre o jogo do amor: Allegra fala a Ted Pikul sobre *eXistenZ*, o computador de jogo orgânico que criara. O *eXistenZ* é fundamentalmente um animal produzido pela fertilização de ovos de anfíbios saturados de ADN sintético. Como se trata de um animal, a larva [«*pod*»] tem uma medula espinal, ossos e músculos e é sensível a vírus e a outras doenças. É telecarregado por seres humanos: o corpo humano é que «são as pilhas, a energia desse organismo. O nosso corpo, o nosso sistema nervoso, o nosso metabolismo, é isso a energia», diz Allegra Geller. Uma vez telecarregado pelo corpo humano, o animal entranha-se no sistema nervoso central (inquietante e arrepiante experiência!) e arrebatava o indivíduo em viagem vertiginosa, ao mesmo tempo dentro e fora da realidade.

3. Colocar em jogo a realidade.

O jogo é neste filme um princípio de individuação, nos termos em que o entendem Simondon, Deleuze e Stiegler. Aplicada ao jogo orgânico e tecnológico, a figura da individuação resume a ideia de o mundo natural mineral poder ser alimentado por uma excitação: a excitação suscitada pela inversão através da qual os seres humanos são percebidos como coisas e, também ao invés, as coisas são vistas como seres vivos (Perniola, 1998, pp. 12-13). Ou seja, a técnica produz objectos como se fossem espécies de animais (no caso, produz mesmo animais), na interacção do

homem e da matéria (que deixou de ser inorgânica para se tornar orgânica)⁴.

Voltemos de novo ao *eXistenZ*. Quando um indivíduo entra em jogo, o seu sistema nervoso entrosa-se com a estrutura do próprio jogo, sendo os seus lances singulares e tudo se jogando neles. É todavia frustrante vaguear sozinho no *eXistenZ*. «Sem outro jogador, é-se um mero turista», confessa Allegra⁵. E eu volto a imaginar que é sobre o amor o diálogo entre os protagonistas, um diálogo cheio de ilusão. Vejo então Ted Pikul decidir-se pela implantação de uma «bioporta».

Na ficção tradicional, talvez Pikul acoresse a comprar um ramo de flores, mobilizando-se desse modo para «revelar o invisível» e construir a realidade (do seu amor, da sua vida — a sua realidade, a única realidade, a vida como obra de arte). Mas na nova ficção a erótica é outra. A nova narrativa não remete para nenhum lugar definido. E além da bioporta, que é uma espécie de tomada enxertada directamente na coluna vertebral de Pikul, ao fundo das costas, há também um cordão de conexão. Uma vez conectados nem os participantes no jogo nem os espectadores saberão mais onde se encontram. Não saberão mais se se encontram no jogo, se na realidade. Nem saberão em que momento entram, nem em que momento saem. E é deste modo que o espectador, alucinado, se dá conta de que não há realidade verdadeira nem real. A palavra de novo aos protagonistas do filme:

- «— Não tenho a certeza de que esta dimensão em que estamos seja real. Isto parece-me um jogo.
- Suave entrelaçamento de um sítio com outro.
 - Desvanecimentos lentos, passagens difusas...
 - Tens de jogar o jogo para saberes porque o jogas. É o futuro. Verás como a sensação é natural.
 - Sinto-me um pouco desligado da minha vida real.»

Posso imaginar que isto possa ser dito do «amor», e dito por alguém cheio de ilusão. Seria verosímil, neste contexto, que um apaixonado dissesse que seria «esse estranho jogo [do amor] a única coisa que podia dar sentido à minha vida». Mas afinal é Allegra que o diz a Pikul, nestes exactos termos, no quadro de um jogo biotecnológico. «A única coisa que podia dar sentido à minha vida!» — é esse também o jogo em que consiste a grande ilusão da interactividade: viagem vertiginosa, ao mesmo tempo dentro e fora da realidade.

Fundindo a arte com a vida, o jogo em que Allegra Geller se deleita é *ArteDeus*, com «A» e «D» maiúsculos, fazendo o jogador de Deus. E dizer Deus aqui é dizer «o Artista... o Mecânico», como refere uma personagem do filme, aliás um dos jogadores do jogo, preparando-se para o combate, à entrada do campo de batalha da carne.

Já sem as divisões tradicionais da metafísica a embarçá-lo (sujeito/ objecto, presença/ ausência, actividade/ passividade, arte/ vida), o Artista (também Mecânico) faz entrar a vida na arte. E através desta ligação estética ao mundo cria uma única obra, cria o mundo como obra de arte (Miranda, 1998, p. 184).

O entusiasmo de entrar no jogo está todavia na pergunta: o que é a realidade? Até onde é que criamos a nossa realidade? Até onde é que somos personagens do nosso próprio jogo? Confrontamo-nos todo o tempo com a nossa criação, uma vez que o ser que criamos está sempre a ponto de voltar para nos assombrar. No campo de batalha do corpo, onde a própria carne e os ossos disparam dentes humanos, o filme de Cronenberg termina abruptamente, mas de um modo enigmático. São apontadas duas armas a uma personagem, porventura em jogo, mas sem que o saibamos. A personagem deixa-nos todavia confundidos ao suplicar: «Digam-me a verdade: ainda estamos em jogo?».

4. O que é que sobra de nós?

Concluo o meu ponto de vista lembrando a este propósito Jean Baudrillard (1996, p. 81): «vivemos num mundo de simulação, num mundo em que a mais alta função do signo é fazer desaparecer a realidade e mascarar ao mesmo tempo esta desapareição». Neste entendimento, a simulação já não se mede por relação a uma realidade, que todavia ela transfigurasse. Remetendo para si própria e constituindo a finalidade de si mesma, a simulação deixou de ter objecto exterior. Funcionando como uma exibição generalizada, já não é o jogo do visível e do invisível que a explica. É antes a regra de uma visibilidade infinita.

Uma questão todavia nos inquieta. O que é que resta do nosso corpo, se ele já não esconde nada e passou a constituir um conglomerado de signos, se ele perdeu toda a realidade e não alimenta mais os nossos sonhos e ilusões? E o que é que sobra de nós?

¹ Pensando toda a espécie de «ligações na era da técnica», incluindo as «ligações livres» e as «ligações *on/off*», Bragança de Miranda e Teresa Cruz (2002) editaram recentemente um livro importante, onde não escaparam à crítica tanto as ligações «estranhas» como as ligações «enredadas» e as ligações «perigosas».

² Entende Michel Maffesoli (1985, p. 176) que são «sociedades equilibradas» aquelas que integram «o instante obscuro» na vida quotidiana. Por certo o equilíbrio assim obtido permanece conflitual, mas será sempre em razão da tensão existente entre os diversos elementos de uma estrutura que esta assegura a sua continuidade (*idem, ibidem*).

³ Marie-José Mondzain (2002, p. 87) fala, a este propósito, da necessidade de uma interrogação colectiva sobre o «destino político das nossas emoções», ou seja, sobre o destino das

imagens. Nota, todavia, Mondzain que este questionamento não resolve «as contradições evidentes de um mundo que parece querer defender uma figura da democracia, mas que persiste em seguir inexoravelmente a tendência para trair e depois abandonar os lugares indecidíveis de um sentido partilhado» (*idem, ibidem*). Pensar a imagem hoje é, com efeito, «responder pelo destino da violência. Acusar a imagem da violência no momento em que o mercado do visível toma partido contra a liberdade, é fazer violência ao invisível, é abolir o lugar do outro na construção de “um ver em comum”» (*idem*, p. 90).

- ⁴ Sobre o processo de individuação tecnológica tem José Pinheiro Neves no prelo, em edição do Campo das Letras, na Coleção «Comunicação e Sociedade», um livro intitulado *O Apelo do Objecto Técnico: A Perspectiva Sociológica de Deleuze e Simondon*.
- ⁵ A frustração de um corpo que se consome e realiza no exercício solitário e narcísico de um mero jogo tecnológico interactivo frustra também as conjecturas autopoiéticas da ligação do homem com a máquina. Como bem refere Henri-Pierre Jeudy (1998, p. 161), «a referência ao “corpo como objecto de arte” é de uma grande vacuidade.» Mas é essa vacuidade que funda «o grande jogo das ilusões estéticas» (*idem, ibidem*). Com efeito, «a representação do corpo como objecto de arte é fundada numa constelação de estereótipos que tanto se referem às imagens do corpo como às nossas interpretações» (*idem*, p. 163).

Baudrillard, Jean

1996 «Le nouvel ordre esthétique», *Présentaine*, n.º 6 («Esthétiques»).

Jeudy, Henri-Pierre

1998 *Le corps comme objet d'art*, Paris, Armand Colin.

Maffesoli, Michel

1985 *L'ombre de Dionysos : Contribution à une sociologie de l'orgie*, Paris, Librairie des Méridiens.

Miranda, J. Bragança de

1998 «Da Interactividade: Crítica da Nova Mimesis Tecnológica», in Cláudia Giannetti (org.), *Ars Telemática*, Lisboa, Relógio D'Água.

Miranda, J. Bragança de, e Cruz, M. Teresa (orgs.)

2002 *Crítica das Ligações na Era da Técnica*, Lisboa, Tropismos.

Mondzain, Marie-José

2002 *L'image peut-elle tuer?*, Paris, Bayard.

Mourão, José Augusto

2001 «Do Tecnoparaíso ao Inferno de eXistenZ», Colóquio Internacional III «Discursos e Práticas Alquímicas», Lisboa, 2001, online in http://www.triplotv.com/semas/jose_augusto/alquim.html

Neves, José Pinheiro

2006 *O Apelo do Objecto Técnico: A Perspectiva Sociológica de Deleuze e Simondon*, Porto, Campo das Letras, no prelo.

Perniola, Mário

1998 «Sentir a diferença», in AAVV, *Metamorfoses do Sentir*, Porto, Balletatro Edições.

1994 *O Sex Appeal do Inorgânico*, Lisboa, 2004.