

“Centaurus e simulacros no filme **eXistenZ** de David Cronenberg”

Christopher Damien Aurette
Cine Clube, Biblioteca da FCT/UNL
18 de Dezembro de 2012

À semelhança do que sucede, por exemplo, no seu filme *A mosca* (1986), David Cronenberg explora, em *eXistenZ* (1997), uma representação da modernidade em termos trágicos, ou melhor, tecno-trágicos, uma modernidade, portanto, que evolui, por assim dizer, a velocidades diferentes, e cujo *agon* específico (em grego, *agon* significa combate ou luta) se traduz numa discrepância de apreensão cognitiva entre a experiência e a sua posterior compreensão, entre a percepção do real e o seu reconhecimento à luz de uma codificação de significados anteriormente estabelecida por uma comunidade humana, entre a sensação corporal e a sua manifestação em interpretação lógica e comum. Esta discrepância anuncia sempre, nos filmes de Cronenberg, o início ou o lugar de uma lógica frustrada, de um corpo em metamorfose, ou subitamente obsoleto, ou patologicamente em vias de extinção, de uma auto-compreensão crescentemente inadequada, de uma comunidade humana fragmentada em destinos múltiplos e isolados. Que significará esta discrepância se não o facto de que *nós não somos e não pensamos à mesma velocidade*, ou, o que é o mesmo, *somos perpetuamente uns estranhos para nós mesmos*. Contudo, apesar desta estranheza interna e mútua, continuamos a evoluir, de modo acelerado e imprevisível no mundo de Cronenberg: uma evolução que acarreta a destruição de toda a lógica comumente aceite. Não seria esta ignorância inerente à nossa condição de seres (afinal, o resultado de sermos sempre de algum modo *diferentes de nós mesmos*, i.e., não coincidente com quem nos supúnhamos ser, antes do fatídico contacto com a Diferença, uma diferença, contudo, desde sempre pertencente a uma dimensão até agora desconhecida do nosso ser pela nossa consciência) *o que precisamente aparenta a modernidade de Cronenberg com a temática dos tragediógrafos gregos Sófocles e Ésquilo, et al.?* Para estes dramaturgos clássicos, as figuras trágicas que criaram participavam num drama de peripécias várias, *profundamente transformadoras do seu ser*, do seu destino terrestre, da sua compreensão de si mesmos. Cronenberg é, por assim dizer, um moderno clássico.

O realizador de origem canadiana afirma, numa entrevista intitulada “Metaphor Man” (1999), patente na revista on-line *SPLICEDwire* (<http://splicedwire.com/features/cronenberg.html>) que “technology is us”, o que parece reforçar a ideia de que a tecnologia – manifestação, por excelência, da modernidade ocidental – representa, para ele, uma espécie de palco, ou território conceptual e corporal, onde se desenrola o nosso drama existencial, ou, ainda, o terreno ontológico (em grego, *ontos*, que dá, em português ontológico, relaciona-se com a ideia de ser e questões afins), *onde até deixamos de ver a nossa sombra visto que ela já se tornou outra coisa*, ou onde o «eu» subjectivo se abeira à sua abolição, ou, o que é a mesma coisa, se abre à apreensão transformadora da sua *Identidade* como igualmente uma inevitável *Diferença*. É como se o filme de Cronenberg em questão aqui revelasse, ou demonstrasse um processo extraterritorial (no que respeita à nossa identidade humana) que é, em simultâneo, um processo extremamente íntimo. Assim, o filme de Cronenberg traça a fronteira entre o «eu» em vias de se perder de vista e um outro «eu» que incarnaria a Diferença, inerente a nós, mas agora liberta de um estado de repressão, ou de quiescência, ou de latência, ou de esquecimento: a Diferença manifesta a lei *cronenberguiana* de que somos mais e. em simultâneo, menos do que nós mesmos. Entre a Diferença e a Identidade joga-se o destino dos seres nómadas que povoam os seus filmes. *A Diferença é a manifestação de um estado de estranheza íntima que opera no drama deste nomadismo*.

Ortega y Gasset, o filósofo de origem espanhola (1883-1955) refere-se à natureza *ontológica* (novamente essa palavra de origem grega) nos seguintes termos: “[O] ser do homem e o ser da natureza não coincidem plenamente. Pelos vistos, o ser do homem tem a estranha condição de em parte ser afim da natureza, mas noutra parte, não, de ser ao mesmo tempo natural e extranatural, uma espécie de *centauro ontológico*, de metade dele estar imersa, com certeza, na natureza, mas a outra parte transcender dela” (*Meditação sobre a técnica*, pp. 46-47, sublinhado nosso). Seremos, então, *centauros ontológicos*. No caso do filme *eXistenZ*, Cronenberg aborda o tema da Diferença que nos é inerente como “centauros”, seres híbridos, seres-nómadas. Desta vez a partir de uma tecnologia futurista relacionada com jogos de

vídeo, i.e., uma tecnologia de “bioports”, “Umbycords” (“umby” = umbilical?), “MetaFlesh”, “Antenna Research”, “Cortical Sytematics”, espionagem industrial, a “Game-Pod Goddess Allegra Geller”, o vídeo-jogo “eXistenZ” (que, afinal de contas, integra outro vídeo-jogo de nome “TranscendenZ by PilgrImage”), “Anti-eXistenZialists” (assassinos dos inventores de jogos de vídeo) e cenários de desconcertante lógica, ora realisticamente banais, ora surrealisticamente incongruentes. Assim, o filme de Cronenberg faz da nossa «eXistenZia», digamos, um estranho vídeo-jogo que o filme retrata e concretiza. E tal como as personagens do filme que, no final do filme, se encontram de algum modo cativos entre estas duas esferas de percepção desconcertantemente sobrepostos, i.e., na fronteira entre *o jogo* (que, recorde-se, se assemelha mais a uma espécie de fusão do biológico e do tecnológico, uma espécie de relação de intimidade cuja progénie vindoura ainda mal se vislumbra, uma progénie, recorde-se, que é um prolongamento de nós próprios...) e *o real* fora do jogo, que parece ser cada vez mais sujeito a um processo de desertificação, como se a humanidade tivesse optado por situar doravante a sua história na esfera virtual, abandonando crescentemente o mundo do relacionamento integralmente físico e empírico. Assim, no final do filme, uma das personagens interroga-se, em voz alto, se se encontra de facto no mundo real ou antes num novo capítulo do vídeo-jogo em que esteve até agora a participar:

“Waiter
(innocent)

Hey, tell me the truth. Are we
still in the game?

Pikul and Geller look at each other, then into the camera.

The church melts down around them into blackness.” (IMSDB, Internet Movie Script Data Base:
<http://www.imsdb.com/scripts/eXistenZ.html>)

A história reescreve-se a partir de agora, ao que parece, em termos de conexões digitais, dispositivos hápticos e comunicação tele-comandada. Eis uma nova forma de organizar a memória cultural, os rituais de comunhão e a natureza de comunicação entre os seres humanos. “Technology is us”, segundo o realizador. Por conseguinte, o virtual conjuga-se ou sobrepõe-se ao real; o háptico ao íntimo meramente biológico; as regras do jogo à história opaca da intimidade psicológica. Cronenberg é o realizador/pensador deste drama fronteiro, deste *drama do fronteiro*. A sua filmografia explora o drama destas sobreposições. E, com efeito, a fronteira cinematográfica que traça nos seus filmes é caracteristicamente instável, de crescente desconcerto, de diferença por vezes insuportavelmente angustiante. Sendo um médium tão notoriamente visual, o cinema de Cronenberg privilegia os espaços pouco iluminados do vindouro.

Afinal de contas, o jogo, i.e., o elemento lúdico da cultura humana (de que o vídeo-jogo será mais um exemplo) tem sido ao longo da história ontogenética da espécie uma actividade altamente significativa onde, por exemplo, se processo o desenvolvimento cognitivo, semântico e social da jovem criança. Lev Vygotsky (1896-1934), o psicólogo de origem russa, aborda o tema do jogo no seu texto, *Play and its role in the Mental Development of the Child* (1933), em que declara: “all examinations of the essence of play have shown that in play a new relationship is created between the semantic and the visible – that is, between situations in thought and real situations” (<http://www.marxists.org/archive/vygotsky/works/1933/play.htm>).

E esta relação é produtiva. Gera novas modalidades de relacionamento, novas etapas de complexidade no que respeita à relação entre o indivíduo e o mundo. Cronenberg explora, por sua vez, esse intervalo – *esse diferença* – culturalmente tão significativo que opera entre *o semântico e o visível*, entre *o invisível que irrompe no ecrã e o visível que resiste à interpretação e à codificação pacíficas*. Só que esse ecrã nunca garantiu a permanência e/ou a viabilidade do visível nem nunca salvaguardará (na obra de Cronenberg) essa sempre ténue visibilidade, *pois o que a sua obra cinematográfica revela é precisamente o apagar (por vezes abrupto) dos arquivos do visível, da solidez de uma memória carnal e conceptual, da história de uma realidade comumente povoada e renovada pelos seres humanos*. Na verdade, o cinema de

Cronenberg pretende constituir uma nova situação, i.e., *uma nova situação do olhar*. A sua modernidade reside precisamente nesta inquirição inquieta entre, por um lado, as formas vindouras da humanidade de que o realizador deseja fazer da sua obra um acto premonitório e, por outro, *a nostalgia por aquilo que angustiadamente se perde pelo caminho da evolução dessa mesma premonição*.

O filósofo de origem francesa, Jean Baudrillard (1929-2007), escreve a respeito do estádio actual (e plausivelmente vindouro) da nossa relação com o real, sendo agora este real – ao contrário das suas anteriores formas de relacionamento com as dimensões imaginativas do projecto cognitivo da comunidade humana – muito mais vocacionado para o desenvolvimento do simulacro, i.e., constata-se uma erosão do real a favor do modelo (virtual) que simula o real, uma simulação que acaba por usurpar a primazia cognitiva do real abandonado:

“It is no longer possible to fabricate the unreal from the real, the imaginary from the givens of the real. The process will, rather, be the opposite: it will be to put decentered situations, models of simulation in place and to contrive to give them the feeling of the real, of the banal, of lived experience, to reinvent the real as fiction, precisely because it has disappeared from our life, Hallucination of the real, of lived experience, of the quotidian but reconstituted, sometimes down to disquietingly strange details, reconstituted as an animal or vegetal reserve, brought to light with a transparent precision, but without substance, derealized in advance, hyperrealized” (Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, trad. Sheila Faria Glaser, Ann Arbor: The University of Michigan Press, [1981] 1994, p. 124).

Por conseguinte, o ecrã não fixa, afinal de contas, a imagem do humano: é, antes, o lugar de um desassossego radical (que desde sempre tem integrado a experiência da modernidade e as suas manifestações pós-modernas. A obra de Cronenberg explora as energias metamórficas desta modernidade inerentemente instável.

O ecrã não é um território estável, portanto: é um terramoto. Onde os “centauros ontológicos” se desequilibram.