

*Videodrome, Game, Typewriter*¹.

Filipe Lima Feijó

Resumo

No livro *Gramophone, Film, Typewriter*, Friedrich Kittler compara, respectivamente, essas três mídias com as noções de real, imaginário e simbólico em Lacan. O objetivo desse trabalho é amplificar as possibilidades dessa comparação, sobrepondo-a com os filmes *Videodrome*, *eXistenZ* e *Mistérios e paixões*, de David Cronenberg. Serão ressaltados aspectos ligados às materialidades dos meios e dos corpos e seus respectivos desdobramentos na medida em que estão relacionados.

Palavras-chave

Mídias; Kittler; Cronenberg; cinema; Lacan

Introdução

Selecionar filmes de David Cronenberg como objetos de análise é como fazer um recorte na carne de sua obra. Se não existe uma absoluta coesão entre seus filmes, talvez seja pela necessidade deste autor tão criativo de empreender outros vãos e reciclar um conjunto de trabalhos já bastante vistoso. Entrementes, se também empreendermos um vão cuja vista seja suficientemente panorâmica, poderemos enxergar, nessa totalidade composta por suas películas, um organismo. Um organismo brutal, sem dúvida. Capaz de levar à náusea com suas purulências, deformidades, fusões, delírios, perversidades e atos de violência de toda a sorte. Mas também capaz de levar ao encantamento, à surpresa, à magia e a choques que nem sempre são tenebrosos, se procurarmos enveredar por diferentes olhares.

Ao que se deve esse corte no *Corpus* de Cronenberg? Os três filmes selecionados, *Videodrome*, *eXistenZ* e *Mistérios e paixões* (*Naked Lunch*), apresentam relações e dinâmicas narrativas nas quais tecnologias da comunicação ocupam uma posição de protagonismo. São elas o vídeo, o *game* e a máquina de escrever. Ora, se

¹ Artigo apresentado no Eixo 5 – Entretenimento Digital do VII Simpósio Nacional da Associação Brasileira de Pesquisadores em Ciberultura realizado de 20 a 22 de novembro de 2013.

podemos destacar esses três filmes por conta de três elementos comunicacionais que neles são agentes fundamentais da trama, também podemos apontar um trabalho seminal que também se utiliza de três aparatos da comunicação. *Gramophone, Film, Typewriter*, de Friedrich Kittler, além de operar com matrizes históricas e dar ênfase às dimensões materiais das mídias, também estabelece relações com a psicanálise (sobretudo a lacaniana) e com outras formas de comunicação. Kittler, ainda na introdução, compara as três máquinas que compõem o título de seu livro com as noções de real, imaginário e simbólico, respectivamente, propostas por Lacan. Não obstante, essa relação permanece mais anunciada que desenvolvida, na medida em que o trabalho avança. Nossa intenção é amplificar as possibilidades dessa comparação, sobrepondo-a com os três filmes de Cronenberg.

Videodrome

Quem é Max Renn? Caso argumentem que é o diretor de uma pequena emissora de TV a cabo em Toronto, a CIVIC-TV, cujo satélite pirata é o responsável pela transmissão de sua duvidosa programação, podemos afirmar que está longe de ser suficiente como informação. Interpretado pelo visceral (em todos os sentidos) James Woods, Max Renn é um homem que está sendo penetrado. Embora o tema da penetração seja concernente, em maior ou menor grau, a todos os filmes de David Cronenberg² essa personagem a que me refiro tem a segurança de seu cotidiano invadida por pessoas (que posteriormente descobriremos envolvidas com o projeto *Videodrome*), imagens (advindas de sinais de vídeo e produtoras de alucinações capazes de gerar um tumor no cérebro, como atesta *O'Blivion*) e finalmente por uma realidade em que a ubiqüidade midiática provoca alterações na carne.

Penetrando na superfície de um disco giratório, através do microscópico sulco ali riscado, uma agulha propicia ao gramofone emitir sons. Essa aste milimétrica em contato com o risco, ativa o material gravado que é imediatamente amplificado

² Interpenetração genética em *A mosca*, invasões mentais em *Scanners* e *A hora da zona morta*, penetrações entre máquina e carne em *Crash*, *Videodrome*, *eXistenZ* e *A mosca*, e sexuais em *Calafrios*, *M Butterfly*, *Gêmeos*, *mórbida semelhança*, etc

numa corneta. Como podemos entender esse procedimento enquanto associado, por Friedrich Kittler, ao real Lacaniano? Escapando à subjetividade humana, ou melhor, à malha do simbólico e ao espelho do imaginário, o real é da ordem da "coisa" (das ding). Não pode ser confundido com realidade (que precisa dos outros dois campos - simbólico e imaginário - para existir), não pode ser nomeável ou simbolizável, basta a si mesmo, ou seja, existe por conta própria, e passa ao largo de nosso desejo e nosso poder. No capítulo *Gramophone*, podemos associar as gravações dos ruídos relativos à laringes ao conceito de real em Lacan. Esse inapelável que consiste na "materialidade" da garganta feita som e que não se dilui em símbolo ou imaginário, registrada pelo fonógrafo, "verdadeiro inimigo" da psicanálise.

Outro aspecto do real apresentado pelo referido pensador é o mecanismo de constituição do eu, desenvolvido no assim nomeado "estágio" do espelho. O espelho, nesse caso, surge tanto literalmente quanto no aspecto metafórico em que o bebê vai apreendendo a completude do próprio corpo. A partir daí, a criança se inscreve numa ordem imaginária em que sua figura duplicada alude, primeiro, a outro ser e, posteriormente, passa a ser reconhecida como ela mesma. Nesse decurso, a mãe contribui para a percepção da "outridade", sendo ela mesma espelho do infante. Entretanto, numa fase anterior o bebê, ainda incapaz de reconhecer-se enquanto unidade e, portanto, fundido sensorialmente com a mãe, vivencia uma experiência descoordenada, um desmembramento ou despedaçamento que podemos associar ao real.

Diante de um aparelho televisor, Max observa O'Blivion³ ser estrangulado por Nikki (personagem de Debbie Harry) numa cena que remete a um *snuff movie*. Em seguida, ela diz "eu quero você, Max. Você. Venha a mim. Não me faça esperar. Por favor", e durante essas palavras, o aparelho fica intumescido, enche-se de veias e pulsa como um órgão. Aparentando ter-se agregado ao aparelho Nikki, agora é um ser todo-boca, a mulher-boca atraindo um Max todo-gozo (tal um perverso polimorfo) para dentro de si, fundindo-se a ele sensorialmente. O terreno do simbólico está se desfazendo.

Torna-se evidente, a partir desse trecho, que os delírios de Max começam a solapar mais fortemente as bases da realidade. Ele começa a ter indícios e, portanto,

³ um professor e filósofo analista das mídias que se recusa a fazer aparições públicas.

elementos de base material, tal como em Peirce, que confirmam um colapso mental. O cérebro do nosso protagonista alucina, está doente. O'blivion, antes de ser estrangulado, dizia justamente ao interlocutor do outro lado da tela que sua realidade já era em parte uma alucinação provocada pelo vídeo e, caso ele não tomasse cuidado, essa realidade se tornaria uma completa alucinação. Todavia, na obra de Cronenberg, não é apenas no plano mental que as transformações acontecem. Steven Shaviro enfatiza, no cineasta, um traço literalista em relação ao corpo e a monstruosa intersecção que ocorre entre fisiologia e tecnologia: "o polimorfismo do tecido vivo tem a capacidade de atravessar todas as fronteiras, de desfazer a rigidez das funções orgânicas e das articulações simbólicas" (SHAVIRO, 142). Essa é a literalidade psicótica, a matéria incontrolável e inexprimível. Enfim, o real lacaniano.

Através das proliferantes metamorfoses da carne, o polimorfo Max Wren rompe as dicotomias tradicionais (sanidade/loucura, macho/fêmea, adulto/criança), vivenciando imagens de fissura (vagina em sua barriga), desfiguração (mão multitarefa) e desmembramento (a cena bastante literal em que o aparelho televisor explode, expelindo vísceras aparentemente humanas) na arena do vídeo. Videodrome é um grupo cujo poder está diretamente investido na carne. Lembremos que as alucinações advindas do vídeo provocam os tumores e não o contrário, como alerta O'blivion, primeira vítima da organização. E o filme, de maneira geral "faz com que fiquemos obsessivamente conscientes que é uma tecnologia cultural e política - e não uma necessidade natural - que impõe as restritas economias do organismo, funcionalismo e representação sexual" (SHAVIRO, 1993).

Game

Apesar de sua incompleta circunscrição nas categorias propostas por Huizinga e Caillois, ou até mesmo de outros autores ligados ao *game studies*, podemos encarar o cinema como uma espécie de jogo. Com traços de vertigem, performance, *trompe-l'oeil*, este círculo mágico audiovisual opera numa transposição do real concreto, fonte na qual bebe e as vezes se embriaga, para uma tela preta de possibilidades. Os jogos fílmicos provocam o espectador mental e sensorialmente, elencando níveis de performance

(roteirista, atores, montador, direção de fotografia) que, conjugados e harmonizados, enganam, engajam, distanciam ou mantêm em suspenso.

Em *eXistenZ*, além das propriedades lúdicas do cinema aqui esboçadas, Cronenberg trabalha mais claramente a idéia de jogo enquanto um tema. Durante a apresentação-teste do game neural *eXistenZ*, na qual poucos privilegiados teriam seus cérebros conectados ao ambiente virtual, a game designer Allegra Geller (Jennifer Jason Leigh), responsável por sua criação, sofre um atentado cujas circunstâncias apontam contornos políticos. Escortada pelo estagiário de marketing Ted Pikul (Jude Law), Allegra foge e, a partir daí, passamos a testemunhar uma série de procedimentos relacionados ao contato com dispositivos biotecnológicos. O console ou *game pod*, concebido como uma fusão entre máquina e órgãos extraídos de anfíbios mutantes, possui um *UmbyCord*, espécie de cordão umbilical sintético, que é acoplado a uma bio-porta, ou seja, um orifício localizado na base da medula espinhal do jogador. Allegra “instala” o equipamento em Pikul com a ajuda de Gas⁴, personagem de Willem Dafoe, fazendo com que tanto os personagens quanto o espectador ingressem na realidade proposta por *eXistenZ*.

Nesse universo, em que o espectador entra em contato com a realidade do jogo constituída de cenários e personagens virtuais, as possibilidades de interação se multiplicam. Aqueles que estão “plugados” vivenciam o jogo explorando o seu potencial lúdico através de avatares. De uma forma geral, estes são representações gráficas, visuais ou sonoras da incorporação de um jogador à certa plataforma ou sistema. Segundo Daniel Kromand, sob a ótica das regras de construção, podemos encontrar tanto avatares fechados, nos quais o jogador manipula um personagem determinado previamente, e abertos, em que é preciso criar suas características. Para Letícia Perani e Renato Teixeira Bressan,

(...) a criação de um avatar não se delimita à simples escolha e personalização das peças de roupa, cor da pele, acessórios, texturas, espécies, etc., mas acaba por envolver sua dinâmica no ambiente virtual, seus objetivos no jogo, sua relação com objetos e outros avatares, assim

⁴ Gas é responsável por uma das falas mais célebres do filme; “Continuo sendo frentista após ter sido introduzido aos games, mas só no nível mais patético da realidade”.

como a projeção das ações dos avatares para os jogadores (BRESSAN, PERANI, 2009; 12)

Corroboramos com essa perspectiva acrescentando, no entanto, que, para fins ligados ao recorte proposto, encararemos o avatar como um duplo.

A figura do duplo, tal como a encontramos no *William Wilson*, de Edgar Allan Poe e n' *O outro*, de Borges, também será explorada no cinema. Tanto em seus primórdios com *O estudante de Praga*, mais adiante com o *Pacto sinistro*, de Hitchcock e na recente adaptação de *O retrato de Dorian Gray*, percebemos essa entidade enquanto um ser geralmente incômodo, estranho, que acaba desencadeando finais trágicos ou, pelo menos, um tanto desagradáveis. Sigmund Freud avalia de maneira muito precisa o *doppelgänger*⁵ em *Das unheimliche*, quando aponta elementos tanto de familiaridade quanto de não familiaridade nessa criatura e na noção geral de estranho.

Não seria exagero indicar certa obsessão da humanidade naquilo que diz respeito a esse tema e suas variações. O reflexo, o gêmeo, o sócia, o dublê, o dúplice, cada um desses seres parecem querer não apenas existir, mas roubar algum espaço a existência do outro. No capítulo *Film* é salientado o quão dilacerante a experiência da duplicação pode ser para a humanidade, e o preço pago pela alma ao ver-se replicada num grande espelho. Essa perigosa ordem narcisista é apontada por Lacan, a princípio, como uma cena deleitosa. A alegria no instante em que a criança se dá conta de que a criança no espelho é ela própria. Porém essa *imago*, esse ego ideal da imagem especular promove uma ilusão de controle corporal ainda não atingida. O espelho tem o poder de duplicar, mas também de cindir e, portanto esse outro que é o mesmo, rival e cúmplice no qual o bebê irá se alienar é o campo do imaginário.

Kitler, referindo-se ao cinema, aponta o fato de o corte estar no início do processamento de dados visuais, mas ter entrado no processamento de dados acústicos apenas no final, como uma diferença fundamental no registro sensorial que inaugurou a distinção entre o real e o imaginário. A gravação acústica, formando uma amplitude simples no eixo do tempo, proporcionava um processamento de dados unidimensional

⁵ Duplo ambulante em alemão, ou apenas duplo.

num espectro de baixa frequência. Não se podia “cortar” o som. Já a imagem, corpo desmembrado em partes que se encaixam, é montada em ilusórias sequencias de movimento nesse espelho que é a tela. Aprendemos a absorver pedaços intercalados da fisiologia humana, e não somente a versão inteiriça. Olhos e bocas em close-up, mesclados a uma cabeça em contra-campo ou o torso de alguém que corre, compõe esse *doppelgänger* particionado que nos acostumamos a estranhar.

Na obra de David Cronenberg, o mais próximo a que chegamos desse duplo “clássico” é em *Gêmeos, mórbida semelhança*. Mais uma vez, então, o cineasta nos conduz ao território do inesperado quando um gêmeo não tenta propriamente destruir o outro, pois o que os parece levar à derrocada é a própria simbiose entre ambos. Em *eXistenZ*, a função do duplo é produzir um grau de imersão tão elevado, que a própria realidade concreta ameaça esfacelar-se. Esse, então, seria o perigo da confiança excessiva nessa imagem duplicada. Tal como no imaginário lacaniano, duplicar é cindir, seja um ser humano ou toda uma realidade. Como descobriremos mais tarde, o game era a penas uma parte de *tranCendeZ*, outro game mais amplo e complexo. O problema que daí se desdobra é saber quantas realidades estão circunscritas umas nas outras como bonequinhas russas. Quantos metagames, metaversos, metarealidades até que cheguemos ao “velho” real, caso este ainda exista.

Typewriter

No último capítulo do livro Kitler analisa a ambigüidade presente na palavra que o intitula, ambigüidade esta, detectável na língua inglesa, mas não no português. Significando tanto "máquina de escrever" quanto "datilógrafa", o termo *typewriter* cai como uma luva nos planos do pensador. Sua intenção é justamente explorar o mote do papel feminino em um mundo eminentemente masculino na virada do século dezenove para o vigésimo. O trabalho de escritório, cercado por práticas tão típicas do homem, e que talvez servisse como um clube de maridos refugiados do lar, agora absorvia a eficiência inegável da mulher. Tal como num piano, ela se utilizava de todos os dedos para a execução de sua tarefa cujo valor melódico, entretanto, era a velocidade.

Ao longo de toda essa argumentação, o autor não apenas associa a máquina de escrever com o papel da mulher naquela sociedade em formação, mas ao próprio feminino e seu crescente poder de emancipação. Exemplos disso podem ser apontados na referência ao fim do "affair" entre Nietzsche e sua máquina de escrever, e na afirmação de que o falocentrismo da caneta é refutado pela escrita mecanizada e automática. Todavia, homens podem ter *affairs* com outros homens (nem toda a simetria corporal é diabólica) e, em última instância, uma caneta é só uma caneta. "Questão de design", talvez explanasse Freud.

Se pensarmos na suavidade da caligrafia presente em tantos manuscritos e nos delicadíssimos modelos de caneta tinteiro, com penas e pontas belamente ornadas, ficamos tentados a associá-la ao feminino. Em contrapartida, as características mecânicas da máquina de escrever (corpo metálico, sólido, rapidez e sonoridade ríspida no teclar) podem ser perfeitamente associadas ao masculino. Sobretudo se anexarmos o simbólico lacaniano a esse raciocínio.

A marca do simbólico em Lacan é trazida pelo pai, juntamente com sua autoridade. Portador da lei, não será propriamente sua pessoa, mas a importância dada pela mãe a sua palavra o elemento castrador. Essa autoridade concedida pela palavra busca estabelecer limites para a relação didático-simbiótica da mãe com o filho, normatizando-a. O inconsciente da criança irá tornar-se povoado pelo nome-do-pai, significante de sua função, que traz tanto a mensagem "não te deitarás com a tua mãe", para a criança, quanto "não te reintegrarás ao teu produto", para a mãe. Aceitas essas mensagens por partes de ambos, operada pela castração decorrente da lei, estará constituído o registro simbólico e o ingresso no triângulo edipiano.

Outro ponto notável nas articulações desse pensador é a relação estabelecida entre o mundo simbólico e o mundo da máquina. Nesse estágio da constituição do eu, a criança adentra o terreno da individualização e concomitantemente o do simbólico ou sígnico. Lacan associa o mundo simbólico ao mundo da máquina, e portanto um mundo de limites no conjunto de informações e não mais de uma fusão amorfa com o ilimitado. É nesse momento, então, que compreendemos a adaptação da obra *Naked Lunch*, de William Burroughs como uma versão do simbólico.

Anteriormente, os protagonistas de Cronenberg haviam estabelecido relações de dependência com a figura feminina. Primeiramente, em *Videodrome*,

quando Max Renn busca literalmente fundir-se a mulher-boca no aparelho televisior. Posteriormente, o herói Ted Pikul parecia, por vezes, mais estar sendo protegido por Alegria Geller do que a protegendo. Finalmente em *Mistérios e paixões*, a relação com a mulher é efetivamente obstruída por um tiro acidental na cabeça de Joan Lee (Judi Davis) proferido por Bill Lee (Paul Weller) numa referência à biografia de Burroughs. Porém, um dos elementos mais estranhos é a máquina de escrever de Bill. Em meio à seus delírios, provocados em grande parte pelo uso de drogas (no filme, um tipo de inseticida), essa tecnologia da comunicação se transforma numa fusão entre máquina de escrever, inseto e certas características humanas que detalharemos. Um desses atributos é a voz, que parece estar sempre tomada de sofreguidão ou de uma espécie de lascívia degradada. O outro, algo pertencente ao reino animal de um modo geral, é a presença, por sob as asas, de um orifício que podemos identificar como um ânus. Bill, a pedido dessa criatura, volta e meia polvilha essa região para seu deleite, causando, no mínimo, surpresa. Súbito, percebemos uma lógica em que o diretor parece querer encenar uma espécie de degradação da ordem edipiana e da constituição do ego. A figura feminina possui força e até certa masculinidade em seus filmes, mas é constantemente ameaçada. Os homens partem de um papel de herói (ou anti-herói), para uma ordem de passividade em que são questionados, penetrados e destituídos de poder. Nesse caso, a situação chega a um tal ponto que o superego do protagonista de *Mistérios e paixões* é um homem-inseto-máquina de escrever que obtém prazer com uma droga-inseticida aplicada em seu ânus. Claramente, o cineasta deseja instaurar sua lógica perversa transvalorando os valores tradicionais.

Referências bibliográficas

Artigos

BRESSAN, Renato. PERANI, Letícia. *O avatar como experiência lúdica: Nível 1 - Da aparência à exploração do ambiente*. III Simpósio Nacional ABCiber. São Paulo, 2009.

Bibliografia

KITTLER, F. *Gramophone, Film, Typewriter*. Stanford: Stanford University Press. Stanford, 1999.

LACAN, Jacques. 1966. *Ecrits*. Paris.

-
- . 1975. *Le séminaire: livre XX*. Paris.
- . 1977. *Ecrits: A Selection*. Trans. Alan Sheridan. New York.
- . 1978. *The Four Fundamental Concepts of Psychoanalysis*. Ed. Jacques-Alain Miller, trans. Alan Sheridan. New York.
- SHAVIRO, S. *Bodies of fear*. In; *The Cinematic Body*. Minneapolis: University of Minnesota, 1993.

FILMOGRAFIA

- A mosca. Dir; David Cronenberg (1986)
- Calafrios. Dir; David Cronenberg (1976)
- Crash. Dir; David Cronenberg (1996)
- eXistenZ. Dir; David Cronenberg (1999)
- Gêmeos, mórbida semelhança. Dir; David Cronenberg (1988)
- M Butterfly. Dir; David Cronenberg (1994)
- Mistérios e paixões. Dir; David Cronenberg (1991)
- O estudante de Praga. Dir; David Cronenberg (1983)
- Pacto sinistro. Dir; Alfred Hitchcock (1951)
- Videodrome. Dir; Henrik Galeen(1983)