



Universidade do Estado do Rio de Janeiro

Centro de Educação e Humanidades

Instituto de Artes

Alex Santos Barbosa

**O NEOHUMANO: Corpos e virtualidades no cinema de David
Cronenberg**

Rio de Janeiro

2014

Alex Santos Barbosa

O NEOHUMANO: Corpos e virtualidades no cinema de David Cronenberg



Dissertação apresentada, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, ao Programa de Pós-Graduação em Artes, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Área de concentração: Arte e Cultura Contemporânea.

Orientador: Prof. Dr. Rodrigo Guéron

Rio de Janeiro

2014

Alex Santos Barbosa

O NEOHUMANO: Corpos e virtualidades no cinema de David Cronenberg.

Dissertação apresentada, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, ao Programa de Pós-Graduação em Artes, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Área de concentração: Arte e Cultura Contemporânea.

Aprovada em 31 de maio de 2014.

Banca Examinadora:

Prof. Dr. Rodrigo Guéron (Orientador)
Instituto de Artes - UERJ

Prof. Dr. Aldo Victorio Filho
Instituto de Artes - UERJ

Prof. Dr. Danillo Silva Barata
Universidade Federal Fluminense

Rio de Janeiro

2014

DEDICATÓRIA

Aos meus pais, João e Josefa, por toda a entrega e dedicação durante uma vida e por me apresentarem ao caminho da honestidade e persistência.

Ao meu irmão, que sempre foi meu grande amigo e esteve presente nos momentos mais importantes da minha vida.

Ao meu filho, Urameshi, por ter resignificado o sentido de todas as coisas e me apresentar a um universo novo. E à sua mãe, Kézia, por ter sido a pessoa mais presente nos meses de produção deste trabalho, com toda a amizade e companheirismo impagáveis.

Ao meu orientador e amigo, Rodrigo, pela ajuda constante e por apontar possibilidades que eu ainda não havia observado. Principalmente pela amizade, nesse ponto.

Aos meus amigos, que são poucos e muito importantes. Eles sabem quem são.

AGRADECIMENTOS

Ao Prof. Rodrigo Guéron, o meu reconhecimento pela oportunidade de realizar este trabalho ao lado de alguém que transpira sabedoria; meu respeito e admiração pela sua paciência, capacidade de análise , e pela sua capacidade de transmitir conhecimento nos diversos debates que tivemos, por respeitar e até apoiar o experimentalismo do trabalho, inibindo sempre a vaidade em prol da simplicidade e eficiência.

RESUMO

BARBOSA, Alex Santos. *O NEOHUMANO: corpos e virtualidades no cinema de David Cronenberg*. 2014. 74 f. Dissertação (Mestrado em Artes e Cultura Contemporânea) - Instituto de Artes, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2014.

Objetiva-se investigar como tem se dado no cinema da contemporaneidade o diálogo entre real e virtual e a condição do corpo como mediador e lócus de manifestação e representação desta relação, mais especificamente, em David Cronenberg. O período no qual se delimita a pesquisa está focado a partir de meados da década de 1970 (aprox. 1975) até os dias atuais, por se entender que esse período compreende um momento de unidade estético-criativa vivenciada pelo referido diretor, bem como diversos fenômenos que contextualizam, muitas vezes de forma basilar, os temas, formas e opções estéticas observadas da obra do autor em questão. Pretende-se realizar uma análise específica do tema dentro do cinema de David Cronenberg, mais especificamente em “eXistenZ” (1999), contextualizando com a produção científica/artística/cultural, especificamente aquela voltada para real/virtual e representação do corpo, e analisar se esta colabora para a introdução de novos elementos pelos quais se possam pensar a obra “cronenbergiana” ou vice-versa. Verificou-se previamente que a produção acadêmica existente aponta para uma aguda percepção da realidade por parte do diretor David Cronenberg (que está antenado às inovações tecnológicas e suas implicações na percepção do real) e sua profunda reflexão, de caráter ensaístico em alguns filmes, acerca de tecnologias orgânicas e do lugar do cinema enquanto expressão. Atreladas a esta investigação estão as discussões teóricas sobre corpo, reflexividade, representação e linguagem cinematográfica. O organismo estético utilizado pelo diretor não será desprezado, uma vez que se entende que este faz parte da construção do discurso a respeito do corpo e sua relação com a representação pensada por Cronenberg.

Palavras-chave: Corpo. Cinema. Virtual.

ABSTRACT

BARBOSA, Alex Santos. *THE NEOHUMAN: bodies and virtualities in David Cronenberg's cinema*. 2014. 74 f. Dissertação (Mestrado em Arte e Cultura Contemporânea) - Instituto de Artes, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2014.

It aims to investigate how the dialog between real and virtual and the condition of the body as a mediator and locus of manifestation and representation of this relation, more specifically, in David Cronenberg, has been given in contemporary cinema. The period in which the research is delimited is focused from the mid-1970s (approx. 1975) to the present day, because it is understood that this period comprises a moment of aesthetic-creative unity experienced by the aforementioned director, as well as several Phenomena that contextualize, often in a basic way, the themes, forms and aesthetic options observed of the work of the author in question. It is intended to carry out a specific analysis of the theme within the cinema of David Cronenberg, more specifically in "eXistenZ" (1999), contextualizing with the scientific / artistic / cultural production, specifically that focused on real / virtual and representation of the body, and analyze If it collaborates for the introduction of new elements by which the "chronenbergian" work can be thought or vice versa. It has been previously verified that the existing academic production points to a keen perception of reality by the director David Cronenberg (who is attuned to the technological innovations and their implications in the perception of the real) and his deep reflection, of an essayistic character in some films, about Of organic technologies and of the place of cinema as an expression. Linked to this investigation are the theoretical discussions about body, reflexivity, representation and cinematic language. The aesthetic organism used by the director will not be despised, since it is understood that this is part of the construction of the discourse about the body and its relation to the idea thought by Cronenberg.

Keywords: Body. Cinema. Virtual.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Max Renn em cena de <i>Videodrome</i> - David Cronenberg (1983).....	11
Figura 2 - Seth Brundle no processo de transformação em <i>The Fly</i> (A Mosca) - David Cronenberg (1986).....	11
Figura 3 - Cena do filme <i>Nosferatu</i> - F.W. Murnau (1922).....	13
Figura 4 - Cena brilhante de <i>Stalker</i> - Tarkovsky (1979).....	14
Figura 5 - Cirurgia realizada no gamepod danificado de Allegra em <i>eXistenZ</i> - David Cronenberg (1999).....	21
Figura 6 - Allegra numa condição quase que maternal com o gamepod. Em <i>eXistenZ</i> - David Cronenberg (1999).....	22
Figura 7 - Gas abrindo a bioporta em Pikul, numa cena com uma clara referência sexual (constrangerdora para Pikul). Em <i>eXistenZ</i> - David Cronenberg (1999).....	28
Figura 8 - Allegra introduzindo o cordão do gamepod na bioporta de Pikul. Em <i>eXistenZ</i> - David Cronenberg (1999).....	29
Figura 9 - Cena emblemática de <i>Crash</i> evidenciando a relação entre cicatrizes do corpo, máquinas automobilísticas e sexualidade - David Cronenberg (1996).....	31
Figura 10 - Transmissão do parasita em <i>Shivers</i> - David Cronenberg (1975)	34
Figura 11 - O cientista Brundle em processo de transformação avançado, remetendo às noções de montagem, no estado que Cronenberg chama de "Brundlefly", um meio termo entre o humano e o não humano, como uma radicalização do devir-animal encarnado - D. Cronenberg.....	37
Figura 12 - Em <i>The Brood</i> , Nola tem um útero externado através do qual gera clones humanóides que são a expressão carnal da sua ira. O diretor refletia questões da ciência com considerável antecipação - Cronenberg (1979).....	42
Figura 13 - Bill e Mugwump em cena de <i>Naked Lunch</i> - David Cronenberg (1991).....	47
Figura 14 - Clarck Nova, híbrido de máquina de escrever, inseto consciente, que porta uma espécie de ânus nas costas, através do qual gosta de interagir. <i>Naked Lunch</i> - Cronenberg (1991).....	50

Figura 15 - A criatura do Dr. Frankenstein, que foi rejeitada na sociedade pela aparência do seu corpo a-normal. Na imagem, representada por Robert de Niro - Kenneth Branagh (1994).....	53
Figura 16 - Cena de sexo sádico entre dois personagens em <i>Naked Lunch</i> , sendo que um deles em pleno processo de transformação em uma criatura nova - David Cronenberg (1991).....	58
Figura 17 - O sexo e o desejo em <i>Naked Lunch</i> vai muito além da relação binária (homem x mulher) e ainda além do sexo homossexual, apesar de ser um tema profundamente atingido no filme - Cronenberg (1991).....	61
Figura 18 - Aparatos médicos, corpos efervescentes e libertação em <i>Dead Ringers</i> - David Cronenberg (1988).....	70

SUMÁRIO

	INTRODUÇÃO	10
1	CINEMA: MÁQUINA E CARNE	10
2	EXISTENZ	19
2.1	Potências da sexualidade	30
2.2	Contágio e virulência	33
2.3	Morte e existência em relação ao Corpo sem Órgãos	36
2.4	O Pós-humano	40
3	<i>NAKED LUNCH</i>	44
3.1	<i>Interzone: excedendo limites, desatando desejos</i>	47
3.2	<i>O body horror e o horror como gênero: Cronenberg além da fronteira</i> ...51	
3.3	<i>Das unheimlich: estranho desejo</i>	55
	CONCLUSÃO: CINEMA, HORROR, DESEJO	65
	REFERÊNCIAS	71

INTRODUÇÃO

1 CINEMA: MÁQUINA E CARNE

Uma das características marcantes no cinema de Cronenberg é a maneira como ele apresenta e trabalha o corpo humano, que se modela como uma matriz recorrente em sua obra, território que ele transgride, reconfigura e repensa. Seu fascínio pelo corpo faz parte de uma tradição artística que o considera como objeto central de apresentação e de transformação. O corpo tem sido uma espécie de obsessão contemporânea, tornando-se objeto de pesquisa em inúmeros campos do saber. A noção de corpo como uma estrutura em constante transformação é compartilhada por Cronenberg: “Eu penso que o corpo de uma pessoa viva agora é substancialmente diferente do corpo de uma pessoa que estava viva há 10 anos”. (CRONENBERG *apud* KERMONE, 1992).

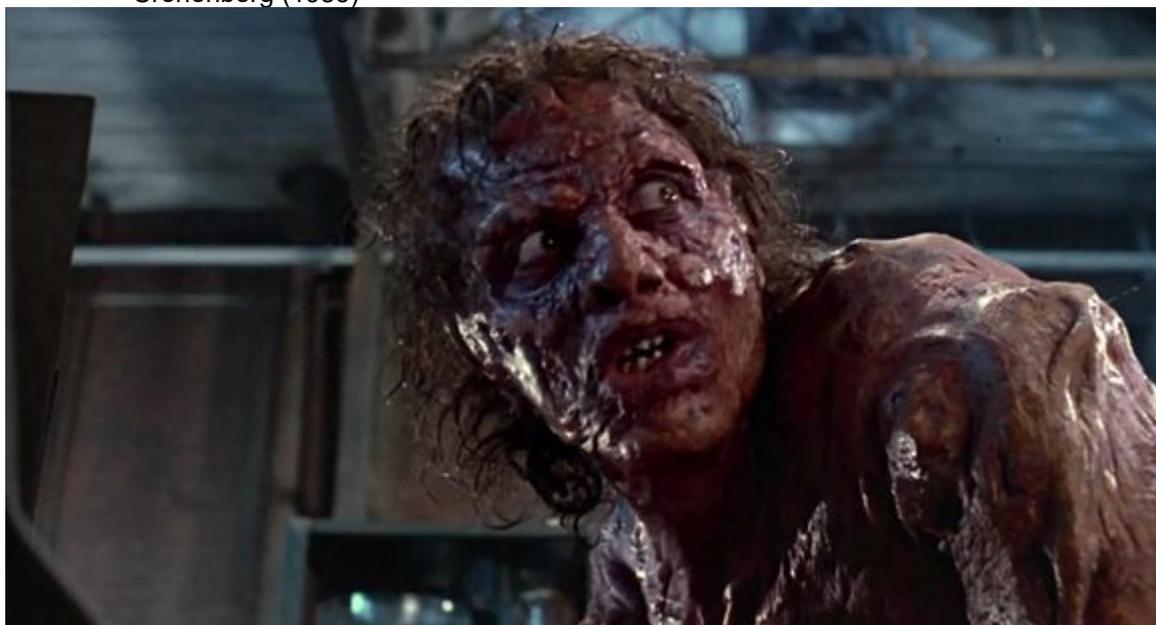
Uma recusa a certos mitos da transcendência é o cerne da política do corpo de Cronenberg. Seus filmes afirmam que tudo é implantado diretamente na carne. Não há fuga do monstro corpóreo, nem a partir da violência com a qual é transformado, porque não há nenhuma natureza essencial, nenhum ser espontâneo do corpo, as forças sociais o permeiam desde o início. O corpo é ao mesmo tempo um alvo para novas tecnologias biológicas e comunicacionais, um local de conflito político, e um ponto limite para o qual tudo converge, onde todas as forças colidem e se intensificam. Ninguém foi mais longe do que Cronenberg em detalhar as maneiras pelas quais o corpo é investido e colonizado por mecanismos de poder, já que ele é ao mesmo tempo um meio e um fim do controle social. Os corpos de Max Renn (Figura 1) e Seth Brundle (Figura 2), e dos telepatas Cameron Vale e Darryl Revok, são zonas de intensa receptividade, eles captam e tornam visível uma ampla gama de forças sociais sinistras e geralmente impalpáveis, a partir de códigos implícitos de comportamento sexual, até as transações financeiras de corporações multinacionais. Nesta carne subjugada, fantasia e materialidade, afeto e tecnologia, os circuitos do cérebro e os circuitos do capital, finalmente coincidem.

Figura 1 - Max Renn em cena de *Videodrome* - David Cronenberg (1983).



Fonte: 1001FILMS, 2011.¹

Figura 2 - Seth Brundle no processo de transformação em *The Fly* (A Mosca) – David Cronenberg (1986)



Fonte: PROIBIDO, 2013.²

O diretor canadense é o criador de filmes singulares que são classificados pelos especialistas³ como um cinema de “horror do corpo” (ou horror corpóreo), destacando

¹ <https://1001films.wordpress.com/2011/10/01/videodrome/>.

² <https://www.proibidoler.com/cinema/curiosidades-a-mosca/>.

os corpos humanos mutantes transformados pela tecnologia. Uma parte dos críticos interpreta, principalmente, a destruição do corpo tecnológico nos filmes de Cronenberg como sendo tecnofóbicos⁴. Por outro lado, uma segunda parcela dos críticos de Cronenberg é muitas vezes dividida em dois campos: um que destaca a sua identidade canadense, e o outro que contextualiza Cronenberg no gênero do horror, empregando teorias psicanalíticas e feministas para discutir seus filmes. Baseando-se em teorias com base nos pressupostos binários, como "reprimidos/o retorno do recalcado" e "macho castrado/monstruoso-feminino" ⁵, eles veem o corpo tecnológico de Cronenberg como um monstro irrecuperável contra a civilização. E a este respeito, Cronenberg é criticado como um misógino por seu uso de imagens do sexo feminino.

Uma política de hibridação, em consonância com teorias que se articulam evidenciando o fim do homem como o conhecemos parece coincidir diretamente com o cinema de Cronenberg, o chamado pos-humanismo, a cada dia mais evidente com a ascensão das biotecnologias⁶. A respeito do lugar limítrofe do humano e da noção de pós-humanismo, pondera Paula Sibília:

“Essas novas potências dos homens contemporâneos parecem estar marcando uma ruptura, que muitos começam a apontar como o fim da

³ Especialmente o pensador Steven Shaviro na sua obra “Cinematic Body” e Carlos Gorostiza, em “David Cronenberg”.

⁴ Tecnofobia que pode ser definida como um medo patológico dos avanços tecnológicos e/ou dos aparatos decorrentes deste avanço. A origem do termo é imprecisa e vem sendo utilizada desde a obra “Frankenstein”, de autoria de Mary Shelley. O conceito encontra eco no cinema, numa compreensão mais assertiva, no filme “Blade Runner” e em muitos outros subsequentes. Afirmar que o cinema de Cronenberg é tecnofóbico é, para dizer o mínimo, impreciso e superficial, já que o referido diretor trabalha com um posicionamento complexo e crítico no que diz respeito às montagens entre homem e máquina/tecnologia. Ao conceito de tecnofobia opõe-se a noção de tecnofilia, que geralmente se refere a uma filiação, geralmente acrítica, às inovações tecnológicas e seus aparatos. Também a tecnofilia é insuficiente e muito restritiva quando refletida sobre a obra de Cronenberg.

⁵ Com o lançamento de “Crimes do Futuro”, em 1970, Cronenberg passou a ser criticado como machista e misógino, fama que o persegue até recentemente por parte da crítica feminista.

⁶ Sobre a evolução da biotecnologia, principalmente a partir dos anos 1970, nos diz Thacker: “O que significa ter um corpo, ser um corpo, em relação a uma base de dados de genomas? Como nossa noção de corpo é transformada quando a pesquisa biotec demonstra a habilidade de fazer crescerem células, tecidos e mesmo órgãos em um laboratório? Como a fronteira entre biologia e tecnologia é reconfigurada pelos chips de DNA comumente usados em laboratórios de biotec? O que acontece com o referente de “o humano” à medida que ele está crescentemente enredado em tecnologias informacionais? (THACKER, 2003, p. 73)”

humanidade (seja celebrando-o ou condenando-o), e o início de uma nova era: a pós-humanidade. Pois somente agora a criatura humana passaria a dispor, de fato, das condições técnicas necessárias para se autocriar, tornando-se um gestor de si na administração do seu próprio capital privado e na escolha das opções disponíveis no mercado para modelar seu corpo e sua alma. Outro corte radical emerge da dissolução das velhas fronteiras entre o organismo natural – o corpo biológico – e os artifícios que a tecnociência coloca nas mãos do novo demiurgo humano para que ele conduza a pós-evolução, não apenas em nível individual como também quanto à espécie, hibridizando-se com as diversas próteses bioinformáticas que já estão à venda” (SIBÍLIA, 2002, p. 15-6).

O chamado cinema do corpo possui inúmeros exemplos primorosos no decorrer da sua recente história, passando pelo cinema de terror da escola de Dario Argento, a abstração de Stan Brakhage e parte do cinema underground, a visão moralista de Murnau (Figura 3) e, sobretudo, o domínio plástico de Tarkovsky (Figura 4). “O campo de aparição do monstro é jurídico-biológico (...) combina o impossível e o proibido”, coloca Foucault (2001, p. 58), indicando outra das vertentes necessariamente analisáveis no cinema dos últimos quarenta anos, e que guarda a influencia do cinema de ficção científica, o cinema B e de terror dos anos 50, o cinema vivo e cortante do corpo violentado, de Michael Haneke, chegando ao corpo tecnológico de David Cronenberg.

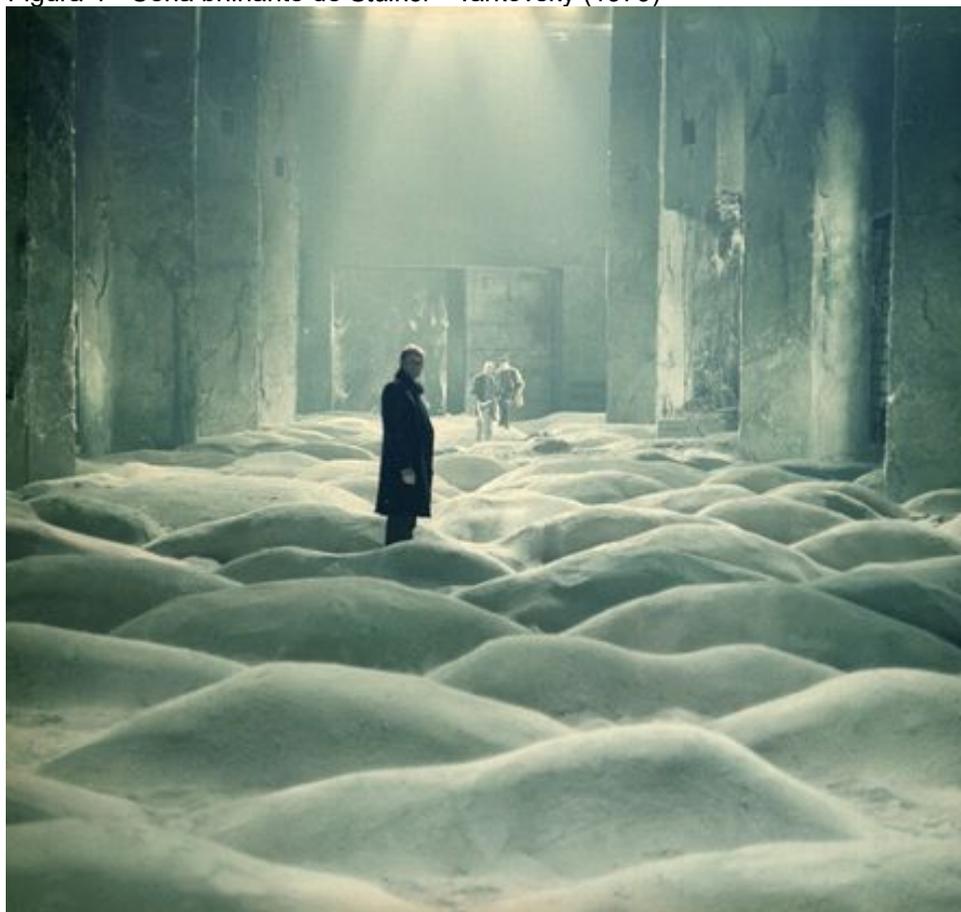
Figura 3 - Cena do filme *Nosferatu* - F.W. Murnau (1922)



Fonte: THEUNAFILLIATED, 2013.⁷

⁷ <https://unaffiliatedcritic.com/2013/01/nosferatu-1922/>.

Figura 4 - Cena brilhante de *Stalker* - Tarkovsky (1979)



Fonte: FILM, 2013.⁸

O corpo é possivelmente uma das grandes conquistas do século XX para as ciências humanas e a filosofia. Combinado com a crescente importância do desenvolvimento tecnológico sobre a vida humana, encontramos talvez o tema que revolucionou a arte e a expressão cultural: o ser humano em contato e conflito com o meio natural e técnico, com os conflitos coletivos e as questões de gênero que enfrentam novos desafios a partir de sua natureza individual e coletiva.

William Beard⁹ reconhece nos filmes de Cronenberg muitos elementos que se equivalem ao mito proposto pelos canadenses Margaret Atwood e Northrop Frye, que se baseia nos temas da derrota, isolamento e impotência. Margaret Atwood defende que “o Canadá como um todo é uma vítima” (ATWOOD 35). Frye argumenta que uma característica distinta do Canadá é sua “sensação distinta do espaço humanoide

⁸ <https://www.filmaffinity.com/us/film534365.html>

⁹ BEARD, William; *The Artist as Monster: The Cinema of David Cronenberg*, 2006.

habitação, caracterizada por uma extrema ‘consciência-de-si’, uma preocupação por demais ansiosa com o estabelecimento de limites, paredes, fronteiras, residências, e ‘a interface entre o eu e o outro’”. O que recorda uma célebre frase do teórico da comunicação, Marshall McLuhan que diz: “O Canada é o único país do mundo que sabe como viver sem uma identidade”¹⁰.

Os filmes de Cronenberg excedem os limites do controle social a fim de alocar o poder e o desejo diretamente em uma experiência imanente do corpo. Tramas que são inicialmente lineares deflagram em numerosas direções, incompatíveis, seguindo uma lógica delirante e paranoica de proliferação de células cancerosas, ou de interfaces entre biologia e tecnologia do corpo. Poder e autoridade são devorados para dentro dos próprios mecanismos do medo que têm criado. Ambiguidade, possibilidade, e intenso prazer são consequências inevitáveis da sua forma de realização. Os corpos são penetrados pelas tecnologias até o ponto em que a vontade é dissolvida numa espécie de fascinação passiva. Corpos seduzidos, estimulados, ligados a uma sobrecarga afetiva de novas sensações em novos órgãos. O autocontrole de um olhar em perspectiva masculina (ativa, fálica) dá lugar a uma intensa ambivalência de gêneros e prazeres, uma demasiada-vulnerável carne. Aqui é pertinente refletir o conceito de *devir-mulher*, de Deleuze e Guattari, que dizem:

“Sem dúvida a moça torna-se mulher, no sentido molar ou orgânico. Mas, inversamente, o *devir-mulher* ou a mulher molecular são a própria moça. A moça certamente não se define por sua virgindade; mas por uma relação de movimento e repouso, de velocidade e lentidão, por uma combinação de átomos, uma emissão de partículas: hecceidade. Ela não para de correr num corpo sem órgãos. Ela é linha abstrata, ou linha de fuga.” (1987, 276)¹¹

O conceito de *devir-mulher* pode ser mais bem compreendido com o relato de Deleuze e Guattari sobre a relação entre “molar” e “molecular”, que se opõem ao binarismo, pois eles afirmam: “Não há que questionar, mas sim, que estabelecer uma

¹⁰ A respeito da inequívoca importância de uma compreensão do “ser canadense” para o cinema de Cronenberg, ver a tese “Cinema e Identidade Cultural: Cronenberg questionando Limites”, de autoria de Rosângela Fachel de Medeiros, que faz um excelente trabalho escavando as origens da produção artística de David Cronenberg relacionada com suas matrizes “territoriais”.

¹¹ Fragmento de texto do Mil Platôs Vol.4. Os devires: devir-animal, devir-mulher, devir-invisível, devir-molécula etc., são linhas de fuga que desfazem as essências e as significações em proveito de uma matéria mais intensiva onde se movimentam os afetos.

oposição ao dualismo entre os tipos de multiplicidades, máquinas moleculares e máquinas molares, o que seria melhor do que o dualismo entre o uno e o múltiplo” (1987: 34). O que Deleuze e Guattari fazem não é inventar uma nova categoria, mas sim, eles fornecem outra perspectiva esclarecedora para examinar binarismo. Deleuze e Guattari: “escapes e movimentos moleculares não seriam nada se não voltassem para as organizações molares a remodelassem seus segmentos, suas distribuições binárias de sexos, classes e partidos” (1987: 216). Portanto molecular é adjacente a molar e deve-se notar que o poder do molecular não é nada se ele não afeta o molar. Se molar são os sexos binários de homem e mulher, então molecular é o conceito de devir-mulher que se desdobra nos possíveis sexos entre os binários perceptíveis. Esta é a micropolítica que Deleuze e Guattari advogam, como uma revisão da leitura feminista baseada na diferença de gênero.

As sexualidades emergentes que aderem ao corpo tecnológico nos filmes de Cronenberg podem ser consideradas como singularidades em relação ao gênero. O capital sexual do corpo tecnológico de Cronenberg vai além da visão binária de gênero e se alinha com a percepção de Deleuze e Guattari de se transformar, podendo compreender melhor as múltiplas visões de gênero implicadas pelo corpo tecnológico de Cronenberg.

Muitos dos conceitos de presentes em o Anti-Édipo e Mil Platôs estão essencialmente relacionados com a visão de desejo de Deleuze e Guattari. O corpo sem órgãos, tornando-se também uma aquiescência do desejo. Deleuze e Guattari explicitamente salientam que “o CsO é desejo” (1987, 165). O CsO é contrário à ideia de se tornar um organismo fixo, ao invés disso impulsiona o corpo para montagens com outros organismos. Assim, a subjetividade envolvida pelo CsO depende de uma montagem entre vários organismos.

O pensamento que compõe este texto tem em vista aprofundar e discutir os temas relevantes no que diz respeito às referências para a formação de um cinema cronenbergiano, avaliando questões relativas a uma posição complexa da obra do diretor que, desde os primeiros filmes, flerta com gêneros como horror e ficção científica, além de possuir um trabalho formal sofisticado e muito bem pensado. A dissertação também se aplica ao conceito crítico do “Corpo sem Órgãos” de Deleuze e Guattari, tomando como base uma análise dos corpos tecnológicos em *eXistenZ* e outros filmes do diretor. A razão para o emprego de conceitos de Deleuze e Guattari é que eles iluminam os aspectos da criação e apresentação do corpo tecnológico no

cinema de Cronenberg em relação ao gênero e relações de poder, que são amplamente ignoradas sob a presunção binária das teorias psicanalíticas e feministas¹². Ao assistir à produção desejante do corpo tecnológico de Cronenberg, a dissertação mostra que a visão de Cronenberg da tecnologia não se inclina para a tecnofobia nem para a tecnofilia, mas é bastante complexa e ambígua.

Assim, estruturamos o texto em quatro capítulos. Uma “Introdução” que examinou e contextualizou, ainda que na superfície, Cronenberg nos gêneros do horror e ficção científica, na sua experimentação sobre os corpos, revendo referências possíveis e pensamentos constituintes da sua obra, além das bases do seu pensamento enquanto criador de imagens, temas e abordagens que virão à tona com mais aprofundamento nos demais capítulos. “Capítulo dois”, *eXistenZ*, desenvolver, principalmente, o conceito de CsO, assim como a noção de “devir animal”, de Deleuze e Guattari para discutir três aspectos do filme que os críticos tendem a destacar: a sua figuração da realidade virtual¹³, o capital sexual trazido pela tecnologia, com a doença e a morte relacionadas ao filme. “Capítulo três”, *Naked Lunch*, ensaio sobre o filme destacado tomando como base conceitos de Deleuze e Guattari para analisá-los em relação à imagem, sexo, poder e subjetividade, além disso, tratar das noções de abjeção e monstruosidade. Capítulo quatro, “Conclusão”, recapitula as semelhanças

¹² Refere-se particularmente a um pensamento com raízes no século XIX, com ressonância em Freud e muitos dos seus discípulos, e que ecoava ainda profundamente no momento em que Cronenberg começava a filmar. Embora Lacan tenha levantado a questão e interpretado o processo simbólico além dos limites condicionantes da normatividade que aponta uma complementaridade entre gêneros, essa noção normativa binária persiste ainda hoje.

¹³ Aqui é importante destacar as noções de atual e virtual a partir do pensamento de Deleuze e Guattari, que foram os escolhidos para lidar com o pensamento de Cronenberg, por questões de convergência. Deleuze diz: “O plano de imanência compreende a um só tempo o virtual e sua atualização, sem que possa haver aí limite assimilável entre os dois. O atual é o complemento ou o produto, o objeto da atualização, mas esta não tem por sujeito senão o virtual. A atualização pertence ao virtual. A atualização do virtual é a singularidade, ao passo que o próprio atual é a individualidade constituída. O atual cai para fora do plano como fruto, ao passo que a atualização o reporta ao plano como àquilo que reconverte o objeto em sujeito.” (DELEUZE, 1996,51)

E continua, mais adiante: “A relação do atual com o virtual constitui sempre um circuito, mas de duas maneiras: ora o atual remete a virtuais como a outras coisas em vastos circuitos, onde o virtual se atualiza, ora o atual remete ao virtual como a seu próprio virtual, nos menores circuitos onde o virtual cristaliza com o atual. O plano de imanência contém a um só tempo a atualização como relação do virtual com outros termos, e mesmo o atual como termo com o qual o virtual se intercambia. (DELEUZE, 1996,55-6)

entre Cronenberg, Deleuze, e teorias que se aproximem da imaginação tecnológica de Cronenberg em relação aos aparatos e à tecnologia em nossos tempos.

2 EXISTENZ

Embora o virtual e o atual¹⁴ sejam borrados em *eXistenZ*, o que fica nítido é que o corpo é o meio entre ambos. Anunciada na primeira cena do filme, uma bioporta para a conexão do jogo é ligada diretamente do gamepod ao sistema nervoso humano através de um cabo ou circuito que se parece bastante com um cordão umbilical. Portanto, todas as sensações provocadas na “realidade do virtual”¹⁵ investem diretamente no corpo.

De acordo com Deleuze, todas as imagens estão situadas no plano de imanência, onde passado, presente e futuro coexistem e podem ser ordenados de múltiplas maneiras, lineares ou não lineares. Uma das questões postuladas por Deleuze acerca das imagens concerne à diferença entre real e irreal. Conforme Deleuze argumenta, a distinção entre virtual e atual é mais adequada para pensar imagens. Virtual e atual não se opõem um ao outro, ambos estão na esfera do real, mas apenas o atual está (fisicamente) no presente temporal. Toda imagem atual é rodeada por imagens virtuais. O atual é definido pelo presente que passa e o virtual pelo passado que se preserva. Um constante processo de cristalização toma lugar

¹⁴ No filme “*eXistenZ*” há material muito fértil para a reflexão acerca das noções de real, virtual e atual. Como o filme trata de múltiplas camadas de ontológicas e tendo em vista o pensamento de Deleuze que não opõe real a virtual, de fato podem coexistir combinados é possível antever os potentes aspectos dos conceitos deleuzeanos combinados à obra de Cronenberg. Segundo Deleuze, “Não há objeto puramente atual. Todo atual rodeia-se de uma névoa de imagens virtuais. Essa névoa eleva-se de circuitos coexistentes mais ou menos extensos, sobre os quais se distribuem e correm as imagens virtuais. É assim que uma partícula atual emite e absorve virtuais mais ou menos próximos, de diferentes ordens. Eles são ditos virtuais à medida que sua emissão e absorção, sua criação e destruição acontecem num tempo menor do que o mínimo de tempo contínuo pensável, e à medida que essa brevidade os mantém, conseqüentemente, sob um princípio de incerteza ou de indeterminação. Todo atual rodeia-se de círculos sempre renovados de virtualidades, cada um deles emitindo um outro, e todos rodeando e reagindo sobre o atual...”

¹⁵ “Realidade do virtual” e não “realidade virtual”. Pensando aqui nas considerações feitas por Slavoj Žižek acerca da noção de “realidade virtual” enquanto apenas busca de representação de um real. Žižek diz: “... realidade virtual é, por melhor dizer, uma ideia miserável, de imitar a realidade, de reproduzir sua experiência em um meio artificial. A realidade do Virtual, ao contrário, representa a realidade do Virtual como tal, por seus reais efeitos e conseqüências”.

entre os dois. Ambos, atual e virtual estão contidos no que Deleuze chama de “plano de imanência¹⁶”.

Como a filmografia precedente de Cronenberg já trabalha conceitos acerca do corpo tecnológico, a concentração aqui se dá na relação entre corpo e realidade virtual em *eXistenZ*. À discussão será aplicado o conceito de CsO¹⁷, de Deleuze e Guattari, em três aspectos. Em primeiro lugar, o CsO sugere uma montagem física de organismos, organismos distintos no caso de *eXistenZ*; segundo, o CsO refere-se ao corpo virtual como o agenciamento coletivo de múltiplas máquinas desejanças no jogo; terceiro, o corpo virtual, assim como o CsO, engloba tanto os domínios do atual quanto do virtual.

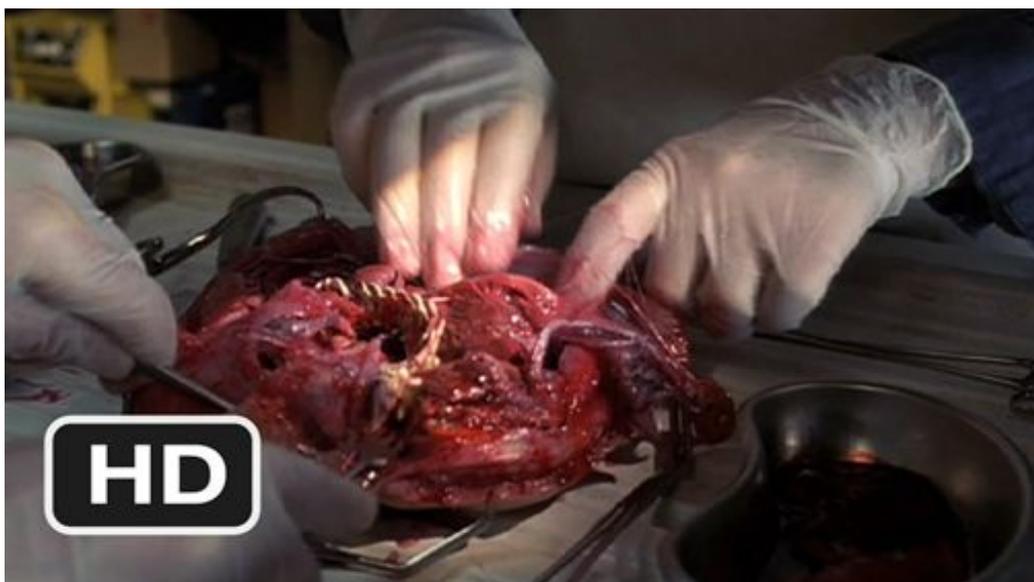
O primeiro aspecto do CsO em *eXistenZ* refere-se à montagem física do corpo humano com outro organismo. O gamepod usado para iniciar a realidade virtual não é feito de qualquer chip eletrônico, ou mesmo de metal (como aparece a pluralidade das criaturas cibernéticas em grande parte das produções cinematográficas), mas sim de órgãos de répteis e mutações de anfíbios, feito de tecido vivo e, ainda assim, munido com um sistema capaz de, em contato direto, em montagem, com o sistema nervoso central, gerar uma situação ontológica distinta. O personagem *Kiri Vinokur* (Ian Holm) diz: “*eXistenZ* é um animal”. Quando *Vinokur* realiza uma cirurgia no gamepod de *Allegra* (Jennifer Leigh) afetado por uma doença, há uma corporalidade animal no gamepod, constituído de vasos sanguíneos e tecidos orgânicos, sem nenhum sinal aparente de chips, fios ou metais (Figura 5). Por isso, a biotecnologia que se destaca em *eXistenZ* suprime o limiar entre o plástico e o metal e os animais orgânicos. Além disso, a fim de interagir com o jogo, é necessário ser implantado com

¹⁶ “A filosofia é um construtivismo, e o construtivismo tem dois aspectos complementares, que diferem em natureza: criar conceitos e traçar um plano. Os conceitos são como vagas múltiplas que se erguem e que se abaixam, mas o plano de imanência é a vaga única que os enrola e desenrola. O plano envolve movimentos infinitos que o percorrem e retornam, mas os conceitos são velocidades infinitas de movimentos finitos, que percorrem cada vez somente seus próprios movimentos” (DELEUZE, Gilles, “*O Que É a Filosofia?*”, pág. 51).

¹⁷ “CsO” como sigla para “corpo sem órgãos”. Não é tarefa simples dar conta de um pensamento tão complexo quanto o de “Corpo sem Órgãos”, de Deleuze e Guattari, tendo em vista que os autores atestam no terceiro volume de “*Mil Platôs*” que “não é uma noção, um conceito, mas antes uma prática, um conjunto de práticas”, pág. 12. No mesmo capítulo, mais adiante, Deleuze afirma: “O CsO é o *campo de imanência* do desejo, o *plano de consistência* própria do desejo (ali onde o desejo se define como um processo de produção sem referência a qualquer instância exterior, falta que viria torna-lo oco, prazer que viria preenchê-lo)”, pág. 18.

uma bioporta. Mais um aspecto marcante e recorrente no cinema cronenbergiano: constante transformação corporal. Aqui, como em muitos outros filmes do cineasta canadense, o corpo passa por alterações de ordem estrutural que afetam completamente a sua experiência no mundo.

Figura 5 - Cirurgia realizada no gamepod danificado de Allegra em *eXistenZ* - David Cronenberg (1999).



Fonte: GOOGLE, 2012.¹⁸

O gamepod e a bioporta implantada são conectados com um dispositivo que parece exatamente com um cordão umbilical. *Allegra* chama seu gamepod por “meu bebê”, sugerindo que há uma relação íntima com o organismo mutante que é equiparável à relação entre mãe e filho (Figura 6). O bom funcionamento do *eXistenZ* depende da fusão perfeita entre o sistema de jogo com o corpo do jogador, e fundamental ressaltar que o gamepod não funciona por baterias ou qualquer outra fonte de energia externa, mas através do consumo de energia do corpo humano, o que sugere uma simbiose perfeita entre os dois organismos, entre os seres humanos e os anfíbios mutantes. Portanto, a relação do corpo tecnológico com a “realidade do

¹⁸

https://www.google.com/imgres?imgurl=https%3A%2F%2Fi.ytimg.com%2Fvi%2FWt5LAZa7LAU%2Fmaxresdefault.jpg&imgrefurl=https%3A%2F%2Fwww.youtube.com%2Fwatch%3Fv%3DWt5LAZa7LAU&tbnid=rhvceK4y6F41DM&vet=10CFUQMyiMAWoXChMIgKuVxcPL9QIVAAAAAB0AAAAEAI..i&docid=f-2l36_6LOtYIM&w=1280&h=720&itg=1&q=existenz%20game%20pod&hl=pt-BR&ved=0CFUQMyiMAWoXChMIgKuVxcPL9QIVAAAAAB0AAAAEAI

virtual” trabalha com um conceito próximo ao pensado no CsO, isto é, o corpo constituído por vários organismos.

Figura 6 - Allegra numa condição quase que maternal com o gamepod.. Em *eXistenZ* - David Cronenberg (1999).



Legenda: Aqui fica evidente que o cabo tem materialidade semelhante ao cordão umbilical

Fonte: CINEMA, 2010.¹⁹

O segundo aspecto do CsO em *eXistenZ* refere-se à sobreposição coletiva dos corpos no universo do game. Com o corpo material cruzando o limiar, ou se estabelecendo numa zona de interseção entre o organismo humano e o organismo de anfíbios, o corpo virtual no jogo está sujeito a uma mudança de formas físicas e comportamentais significativas, uma vez que não é totalmente controlado pelo jogador, mas também afetado pelo sistema de jogo. Sob algumas circunstâncias, personagens do game se comportam de acordo com a programação do sistema ao qual eles estão conectados, independentemente da vontade. Na cena do restaurante chinês, *Ted Pikul* (Jude Law) está programado para comer uma refeição repugnante feita de anfíbios mutantes e matar os garçons chineses, ainda que ele tente lutar contra o impulso indicado pelo jogo. Aqui há uma questão relevante também: caso

¹⁹ <http://www.cinemaviewfinder.com/2010/09/cronenberg-blogathon-existenz-1999.html>

Pikul decida não praticar a ação sugerida (como acontece em algumas outras situações no filme), o jogo fica em estado de latência, quase como um *stand by*, o que traz à tona a importância da noção de entropia²⁰. O corpo virtual é tanto afetado pelo desejo individual quanto a programação do personagem pelo sistema do jogo.

No caso de *Ted*, sua sujeição à vontade de comer a refeição repugnante e de matar o garçom chinês parece sugerir que a programação do jogo prevalece sobre a vontade individual. Entretanto, no caso de *Allegra*, parece que ela não mata *Vinokur* porque ela é programada para fazer isso, mas porque ela sente que é possível como fazê-lo, considerando-se sua explicação para *Ted*: “Eu não gosto do jeito que ele se move em minha mente”. Na verdade, é difícil dizer se as ações dos personagens são feitas fora do livre arbítrio do indivíduo ou fora do afeto do sistema de jogo. Cronenberg é bastante ambíguo, deliberadamente não distinguindo as relações de poder nesse caso. Por exemplo, na cena do armazém, *Ted* e *Allegra*²¹ beijam-se abruptamente e se abraçam apaixonadamente, aparentemente feito por sua própria vontade. No entanto, quando eles se tocam com um desejo mais notório, *Allegra* decifra sua paixão como, provavelmente, uma tentativa patética da mecânica/arquitetura do sistema visando aumentar as potencialidades emocionais e a tensão da próxima sequência do jogo, prejudicando, assim, o seu desejo de programadora.

Ted e *Allegra* agem voluntariamente e, no entanto, são aparentemente inclinados pelo sistema a observarem outras opções desejáveis, tocando numa questão importante para a visão da relação corpo/mente em Cronenberg: “A independência do corpo, em relação à mente, e a dificuldade da mente em aceitar o que a revolução do corpo pode implicar”²² (CRONENBERG, 80). A mente, no caso de

²⁰ Em teoria da informação, a partir de Claude Shannon é dito que “uma mensagem tem certa quantidade de informação quanto maior for o seu grau de incerteza ou imprevisibilidade.”. Traduzindo do grego, entropia equivale a perda de energia, causada por falta de troca, falta de diferença num determinado meio, sendo considerada como uma lei primária e fundamental a todas as ciências. No caso de *eXistenZ*, caso *Ted Pikul* decidisse manter o mesmo ritmo, seguir a ordem “natural” dos fatos, a consequência seria um “amortecimento” nas ações, ou até mesmo a falta de ação.

²¹ É curioso notar que nesse (como nos outros filmes de Cronenberg) os nomes dos personagens nunca são escolhas feitas ao acaso. “*Allegra Geller*” é junção do nome de um remédio anti-histamínico com *Gellert*, nome de um hotel em Budapeste onde Cronenberg se hospedou para filmar “*M. Butterfly*”. Ele suprimiu o “t” do final por considerar “*Geller*” mais musical. “*Ted Pikul*” é o nome de um homem que vendeu computadores para Cronenberg em Toronto. Segundo Cronenberg é um jogo nabokoviano com as palavras, que talvez faça mais sentido para ele mesmo.

²² Novamente, o pensamento de Cronenberg, embora radical, toca na questão do CsO. Esse depoimento do diretor faz refletir, ainda, sobre o diálogo do “cu que aprendeu a falar”, escrito por

eXistenZ, engloba tanto a mente individual quanto a inteligência artificial do sistema de jogo. Podemos entender essa noção partindo também do CsO. Deleuze e Guattari sustentam que o CsO é necessariamente “uma coletividade, pois não é “meu” corpo sem órgãos” (Deleuze e Guattari, 1996), no lugar do eu, nesta premissa, estaria o “sobre ele”, o que resta do “eu” afetando e sendo afetado pela hibridização do CsO, uma situação limítrofe ou, sendo mais radical com o conceito, para além dos limites do corpo e do “eu”. Esta observação indica que o objeto pode ser compreendido através do pensamento de Deleuze, menos com base na premissa antropomórfica que se formou entre combinações do desejo maquínico, do que como um resíduo das intensidades produzidas pelos órgãos libertos da conexão com o organismo. O CsO como coletividade responsável por um estreitamento da paixão entre *Ted* e *Allegra*, como resultado do desejo individual de ambos, bem como das definições dos caracteres no game. O corpo virtual é assim preenchido pelas intensidades provocadas pelo jogo, simultaneamente afetadas, mas não reguladas apenas pelo desejo individual, tendo como baliza a relação com a coletividade do sistema de jogo. Neste sentido, em vez de ter o controle absoluto sobre o corpo virtual, o argumento tecnológico é produzido como uma corporificação²³ da sua produção desejante.

Por outro lado, devemos notar que o corpo virtual em *eXistenZ* não é nem totalmente controlado pelo jogador nem governado pelo designer de jogos, uma vez que o enredo do jogo se desenvolve além das expectativas do designer. Quando *Ted* e *Allegra* interagem em *eXistenZ*, pela primeira vez, *Allegra* diz nunca ter visto o “micropod” demonstrado por *D'Arcy Nader* (Robert Silverman) na loja de games (que por sinal é semelhante a um mercado de esquina)²⁴. Isso sugere que, mesmo *Allegra*,

Burroughs para *Naked Lunch*, que se tornou numa das cenas inesquecíveis do filme homônimo, dirigido por Cronenberg. Como numa espécie de fuga da noção antropomórfica (homem como centro, como forma base), partindo para uma corporificação para além do organismo humano, situada nos limites entre homem, animal e objeto, o que se articula e se conecta com a noção de pós-humano.

²³ Sobre o conceito de corporificação (*embodiment*), Vinícius Andrade comenta: “O conceito de *embodiment* é proposto por estudiosos tais como Csordas (1994), Balsamo (1995), Blackman (2001), dentre outros, quando, em torno de questões relacionadas a temas os mais variados – tais como o papel do corpo e suas dinâmicas fisiológicas na produção de emoções e certos tipos de sentimentos, *body art* e *body modification*, práticas de intervenções cirúrgicas com fins estéticos e transexuais, dinâmicas de estruturação do *self* etc. – reivindicam um novo olhar sobre o corpo, distante dos clássicos polos antinômicos que o tomavam, exclusivamente, ou como resultado de determinações culturais, ou de determinações puramente biológicas.”

²⁴ É notável que, escapando ao lugar comum de criar universos tecnológicos com aparência *hit-tech*, excessivamente *clean*, Cronenberg utiliza cenários comuns ao cotidiano contemporâneo, como

a designer do *eXistenZ*, não é onisciente no mundo virtual que ela projeta. Outra evidência é *Yevgeny Nourish*²⁵, personagem que surge como um designer de games dentro do game. Há uma relação peculiar entre *eXistenZ* e *Videodrome*, já sugerida por João L. Vieira²⁶ em artigo seminal, datado de 1998. A luta entre indivíduo e sociedade parece ressoar em *Videodrome* e *eXistenZ*. Em *Videodrome*, é a luta entre *Max* e *Spectacular Optical*s, enquanto em *eXistenZ* é uma série de espionagens e conspirações secretas entre os *realistas* e as empresas de jogos. As mortes de *Convex* e *Nourish* parecem implicar que a tecnologia não é monopolizada pelas empresas e que é possível para o indivíduo resistir à manipulação de grandes corporações através da tecnologia.

Certamente, Cronenberg não é tão ingênuo a ponto de mostrar que a resistência individual contra grandes corporações seria fácil para aqueles que são afetados pela tecnologia, ou seja, a própria tecnologia está, em muitas das ocasiões, sob o controle das corporações. Embora os líderes das corporações sejam destruídos em ambos, *Videodrome* e *eXistenZ*, a tecnologia não parece oferecer uma transcendência individual para o sujeito, o que remete aos termos estratificação e segmentação²⁷ em Deleuze. No entanto, em relação às reterritorializações dos indivíduos às corporações por meio da tecnologia, existe outra força inversa: a desterritorialização²⁸ do CsO. Deleuze e Guattari argumentam: “O CsO é o campo de imanência do desejo, o plano de consistência específica a desejar (com desejo

mercados, restaurantes em madeira, uma fábrica de gamepods que mais parece um criatório de peixes, igrejas de interior, um posto de gasolina chamado *Gas Station* comandado por um personagem chamado Gas. Fica evidente a intenção de nublar/borrar e tornar voláteis as frágeis barreiras entre real e virtual.

²⁵ Outro personagem importante com nome curioso e articulado diretamente com o pensamento da obra. *Nourish* pode ser traduzido como “nutrir”, “fomentar”. Nada mais adequado para o criador do *tranCendenZ*, o jogo dentro do jogo.

²⁶ Artigo que pode ser encontrado no site do Centro Cultural do Banco do Brasil, no catálogo do evento “Cinema em Carne Viva”, organizado pelo Prof. Dr. Tadeu Capistrano.

²⁷ Sobre estratificação e segmentação, ver “Mil Platôs, Vol.3”.

²⁸ (...) construímos um conceito de que gosto muito, o de desterritorialização. (...) precisamos às vezes inventar uma palavra bárbara para dar conta de uma noção com pretensão nova. A noção com pretensão nova é que não há território sem um vetor de saída do território, e não há saída do território, ou seja, desterritorialização, sem, ao mesmo tempo, um esforço para se reterritorializar em outra parte. (Gilles Deleuze, em entrevista em vídeo).

definido como um processo de produção, sem referência a qualquer órgão externo, quer se trate ser uma falta que o esvazia ou um prazer que o enche)” (1996). Ambos, *Videodrome* e *eXistenZ*, mostram que as empresas podem controlar o sujeito tecnológico, e que a tecnologia permite ao sujeito uma forma de resistência em suas montagens apropriadas com outras máquinas desejantes, impulsionados pela força de se tornar o imanente CsO para cada corpo. No entanto, deve-se ressaltar que a resistência não é unilateralmente desejada pelo objeto. Em vez disso, o CsO permite ao sujeito desterritorializar a hierarquia e organização criada por essas empresas, desde que o objeto esteja ligado a outras máquinas desejantes, o que só é possível por meio da tecnologia.

O terceiro aspecto do CsO em *eXistenZ* é relativo à relação entre o atual e virtual. Comparado com *Videodrome*²⁹, em que, finalmente, *Max Renn* tenta destruir o seu corpo material, a fim de tornar as imagens da TV virtuais, a transcendência da “realidade do virtual” em *eXistenZ* é negada desde que não há clara distinção do atual e do virtual. A existência do corpo material em *eXistenZ* não é determinada de acordo com o seu término, e, assim, o corpo virtual não pode ser estabilizado, por não haver atual para modificar. Essa noção de corpo tecnológico se aproxima de uma compreensão do CsO, afetado pela programação do seu personagem do jogo, e por outros personagens do jogo. Esse tipo de organismo é essencialmente ambíguo em termos do atual e virtual, para que possa ser ambos.

Agora que é inútil distinguir o atual do virtual, em *eXistenZ*, o texto aponta com destaque para o corpo virtual em relação ao seu desejo. De acordo com Deleuze e Guattari, “o CsO é desejo” (1996). Deleuze e Guattari não distinguem desejo consciente do desejo inconsciente, pois eles afirmam: “o desejo é o de produzir, produzir dentro da esfera do real” (1983). Portanto, pode-se evitar a armadilha da indefinição entre real e atual em *eXistenZ* e passar a examinar a produção desejante do sujeito tecnológico, uma vez que o que nos interessa tem a ver com a produção do desejo.

²⁹ Ainda sobre as relações entre *Videodrome* e *eXistenZ*, Cronenberg diz: “se a imagem é efetivamente a mesma, a função simbólica difere entre o objeto de *Videodrome* e o de *eXistenZ*. No primeiro, a arma forma parte do corpo do herói como um de seus órgãos. Parece uma extensão monstruosa duplicada de uma pira alucinação. Em *eXistenZ*, o objeto já está pensado e fabricado com um fim específico, o que não tem nada a ver com o anterior”.

Para examinar a produção desejante do sujeito tecnológico, é interessante delinear, partindo de Deleuze, a relação entre o organismo e o CsO. Deleuze e Guattari sustentam: “O CsO não se opõe aos órgãos, mas à organização dos órgãos, chamada organismo” (1996). No caso do organismo concebido como uma camada encontra-se um corpo sem órgãos que se opõe à organização rígida dos órgãos, mas também, que não é um corpo sem órgãos do organismo que pertence ao seu estrato. O objetivo não é, por conseguinte, anular o organismo, mas chegar a uma compreensão mais abrangente do mesmo, situando-o dentro de um maior campo de forças, intensidades, durações que dão origem a ele e que não deixam de envolver um jogo entre vida não orgânica e estratificada.

O CsO é necessariamente ligado ao organismo, mas se opõe ao desenvolvimento do organismo como uma organização fechada, em vez disso, o CsO impulsiona o organismo para fora, a fim de se misturar com outros organismos. No início de *eXistenZ*, fica clara a ligação física entre organismos humanos e anfíbios a um nível que supomos ser o atual. No entanto, o final aberto sugere que o atual é incerto e, portanto, o corpo material aderindo ao atual é indetectável. O que é válido é o corpo virtual em diferentes níveis de “realidade do virtual”, e ainda assim este corpo virtual poderia ser atual ou virtual.

No entanto, se o corpo é atual ou virtual, a realização³⁰ é certa. Nas formas estabelecidas por um cinema de entretenimento a cibercultura geralmente refere-se ao material do corpo em contraste com outra forma de corpo em espaço virtual. Nesse sentido, a incorporação requer a dicotomia entre o atual e o virtual. Em *eXistenZ*, no entanto, a dicotomia entra em colapso, uma vez que a realidade é turva com o virtual. Portanto, a corporificação só faz sentido na “realidade do virtual”. A personificação virtual em *eXistenZ* não abole o corpo, mas fortalece as sensações corporais de forma mais intensa. Portanto, o corpo virtual pode ser visto como um organismo constituído pelas intensidades.

Neste sentido, pode ser mais apropriado considerar este organismo como uma máquina desejante, considerando sua relação maquínica com outros personagens do jogo e mesmo com as máquinas. Para se tornar o CsO é “uma questão de ir tornando-se um corpo intenso e de encontrar potenciais movimentos de desterritorialização da

³⁰ Enquanto ato, produção.

forma “centralizadora do organismo”“. Por conseguinte, o corpo virtual como um organismo também é característica do CsO por sua afetividade e montagem com outras máquinas. O corpo virtual como um organismo sugere que o corpo tem de ser mantido a todo o custo, pois é a base sobre a qual o CsO é estabelecido. A diferença é que este corpo virtual não está fechado, mas aberto, capaz de afetar e ser afetado por outros organismos ou máquinas desejantes. Neste sentido, o corpo virtual é a coexistência entre organismo e o CsO.

Em termos de CsO, o desejo consistente de *Allegra* visando abrir a bioporta em *Ted* (e com isso as portas para o game) pode ser compreendido como o desejo de quebrar o confinamento de um único organismo, a fim de buscar outras conexões (Figuras 7 e 8). Há que se considerar uma questão importante aqui: *Allegra* expressa um desejo de mergulhar no game muito profundamente, de modo a considerar a vida enfadonha fora do *eXistenZ*, o que provoca a reflexão sobre a responsabilidade, do ponto de vista ético, sobre o que é o atual e o que são virtualidades, uma vez que, estando mergulhando num universo virtual, tudo é possível.

Figura 7 - Gas abrindo a bioporta em Pikul, numa cena com uma clara referência sexual (constrangedora para Pikul). Em *eXistenZ* - David Cronenberg (1999).



Fonte: DRFREEEX, 2014.³¹

³¹ <https://drfreex.com/2015/10/10/e-existenz-1999/>.

Figura 8 - Allegra introduzindo o cordão do gamepod na bioporta de Pikul. Em *eXistenZ* - David Cronenberg (1999).



Fonte: LEFFATYKKI, 2013.³²

Entretanto, considerando o fato de que o atual está turvo em relação ao virtual em *eXistenZ*, toda e qualquer tentativa de verificação da realidade é impossível, o que ameniza certas considerações éticas acerca do cuidado com o corpo. O corpo tecnológico em *eXistenZ*, em meio à indefinição de real e virtual, se torna uma criação (quase como um Frankenstein auto determinado) do misto dos desejos coletivos e dos desejos do sujeito, potencializado com as intensidades possibilitadas pela “realidade do virtual”. A abertura do corpo para as intensidades na “realidade do virtual” pode levar à perda da subjetividade nos termos do corpo individual, visto como um organismo fechado. No entanto, um corpo tornando-se outro em direção ao CsO sempre traz o surgimento dos potenciais desconhecidos do corpo, por exemplo, a paixão intensa entre *Ted* e *Allegra*, como o efeito tanto da provocação do jogo, quanto dos seus desejos subjetivos. O desejo que surgiu no corpo tecnológico é coletivo e não pertence a nenhum sujeito particular.

Para o sujeito deleuzeano, isso é uma produção maquínica de um conjunto de máquinas, isto é, a produção desejanter de máquinas desejanter. Assim, embora os

³² <https://www.leffatykki.com/elokuva/existenz/kuvat>

jogadores possam não ser capazes de controlar totalmente os seus corpos virtuais, eles ainda têm a subjetividade em termos de sua produção desejante.

A indefinição do atual e do virtual pode ser compreendida como a produção de desejo do sujeito tecnológico, uma vez que para o sujeito deleuziano, o real só existe como produção desejante.

2.1 Potências da sexualidade

O sexo é um tema recorrente nos filmes de Cronenberg, entrelaçado com o corpo tecnológico. Cronenberg pensa o sexo como um acontecimento que não tem a ver apenas com reprodução, mas está preocupado com a reinvenção do corpo humano por meio da tecnologia e da exploração do corpo, muitas vezes através do sexo.

Em *Crash*, uma batida de carro proposital retrata um prazer intenso sustentado entre o corpo humano e os carros que sofreram acidentes. Para os personagens de *Crash*, carros e cicatrizes, os resíduos dos acidentes, são capazes de invocar um intenso prazer que é inatingível por outros meios (Figura 9). O personagem *Vaughan* afirma que os seres humanos são transformados e renascem na tecnologia moderna, o que corresponde ao vínculo de Cronenberg à teoria de que a tecnologia é uma extensão do corpo humano (McLuhan) ³³. Em *eXistenZ*, a implantação de um dispositivo tecnológico para o corpo humano carrega fortes insinuações sexuais. O medo de *Ted* da penetração corporal e seu pânico depois de ser implantado com a bioporta aludem à fobia de relações sexuais, especialmente as relações homoafetivas, já que *Ted* tem sua bioporta implantada por *Gas* a partir das suas costas (Ilustrado na Figura 7).

³³ Sobre McLuhan ver “Os meios de comunicação como extensão do homem”. É importante lembrar que, tal qual Cronenberg, McLuhan era canadense. Existem teorias de que o pensamento de Cronenberg foi intensamente irrigado, no começo da carreira, pelas teorias de Marshall MacLuhan.

Figura 9 - Cena emblemática de *Crash* evidenciando a relação entre cicatrizes do corpo, máquinas automobilísticas e sexualidade - David Cronenberg (1996).



Fonte: FILMANDFISHNET, 2013.³⁴

Além disso, *Ted* enfiando a língua na bioporta de *Allegra* é um evidente ato de sexo oral. No geral, *eXistenZ* não exhibe em momento algum sexo (convencional) de forma explícita. Cronenberg diz: “Não há sexo realmente em *eXistenZ*, exceto alegoricamente... Isso é mais interessante. Tem mais ressonância do que de repente ver uma cena de sexo habitual” (Cronenberg *in* Gorostiza, 1999).

A partir do apontamento de Cronenberg, de que *eXistenZ* só mostra o sexo alegoricamente, a fim de compreender o seu capital sexual em relação à tecnologia, podemos analisar este aspecto a partir de uma nota de Deleuze e Guattari sobre a noção do CsO. Deleuze e Guattari consideram: “os órgãos somente aparecem e funcionam aqui como intensidades puras. O órgão muda transpondo um limiar, mudando de gradiente. Os órgãos perdem toda constância, quer se trate de sua localização ou de sua função (...) órgãos sexuais aparecem por todo o lado (...) ânus emergem, abrem-se para defecar, depois se fecham, (...) o organismo inteiro muda de textura e de cor, variações alotrópicas reguladas num décimo de segundo” (1996 16). A bioporta implantada serve como um órgão sexual, já que desde sua implantação, provoca o prazer, como Cronenberg afirma: “Que tal alguns novos órgãos sexuais? Eles não têm a função de reproduzir... porque não têm acesso direto ao seu sistema

³⁴ <http://filmandfishnet.com/obsessive-voyeurism-passivity-and-sexual-transgression-in-cronenbergs-crash>

nervoso... e criam novos orifícios que Deus sabe para que servem” (CRONENBERG *in* GOROSTIZA 1999. pars 37). Por outro lado, a bioporta é uma interface entre o corpo humano e a tecnologia que gera intensidades para transformar o corpo no CsO. A paixão sexual intensa entre *Allegra* e *Ted* é uma das intensidades. Neste sentido, a tecnologia afeta diretamente o que o sujeito deseja, e torna-se bastante difícil de dizer se o affair mútuo entre *Ted* e *Allegra* é impulsionado pelo desejo ou pela programação do jogo. O desejo do sujeito torna-se, portanto, coletivo, sem distinção de estímulos forçados pela tecnologia.

O corpo tecnológico de Cronenberg sugere que a tecnologia tem influenciado a nossa compreensão do organismo e do modo de produção do desejo em relação às sensações provocadas no corpo pela tecnologia. O prazer sexual é antes o produto da montagem de máquinas desejanças, entre o corpo e a máquina técnica. Como o corpo humano pode ter novos órgãos dados pela tecnologia, os meios para satisfazer o desejo sexual são muitos, não se limitando à relação sexual convencional. Portanto, o capital sexual sugerido em *eXistenZ* designa fisicamente o prazer despertado por diferentes meios tecnológicos de penetração do corpo, e extensivamente, que aderem às intensidades do corpo virtual.

Neste sentido, a interação entre Ted e Allegra, em relação à sua paixão, se aproxima da noção deleuzeana de subjetividade e desejo³⁵, com a anterior constituída em parte pelo último. *eXistenZ* demonstra, assim, uma nova economia sexual que adere ao conjunto completo de tecnologia e corpo humano, e esta economia sexual coincide com o que Deleuze e Guattari descrevem acerca da sexualidade: “uma produção de mil sexos, que são igualmente devires incontroláveis.” (1996: 72).

2.2 Contágio e Virulência

³⁵ A essa máquina de produção de subjetividade eu oporia a ideia de que é possível desenvolver modos de subjetivação singulares, aquilo que poderíamos chamar de ‘processos de singularização’, uma maneira de recusar esses modos de encodificação preestabelecidos, todos esses modos de manipulação e tele comando, recusá-los para construir, de certa forma, modos de sensibilidade, modos de relação com o outro, modos de produção, modos de criatividade que produzam uma subjetividade singular. Uma singularização existencial que coincida com um desejo, com um gosto de viver, com uma vontade de construir o mundo no qual nos encontramos, com a instauração de dispositivos para mudar os tipos de sociedade, os tipos de valores que não são os nossos. (DELEUZE; GUATTARI; 1997)

O que coexiste com a paixão sexual na “realidade do virtual” em *eXistenZ*, são as agressões e mortes massivas (assassinatos) entre os personagens. Desde o início, *eXistenZ* é preenchido com uma atmosfera suspensa e improvável, com a designer de jogos sob a ameaça constante de assassinatos dos auto proclamados “realistas”. É possível deliberar sobre os temas da morte e da doença em *eXistenZ* de duas maneiras: uma é pensando na forma como Cronenberg lida especialmente com esses tópicos em seus filmes anteriores, e a outra é refletindo o pensamento de Deleuze e Guattari acerca da morte, especialmente em relação ao CsO.

A doença como tema e ato já aparece no primeiro longa de Cronenberg, *Shivers*, no qual a promiscuidade sexual faz com que a doença seja transmitida pelos parasitas (Figura 10). Cronenberg comenta *Shivers*: “É sobre a tentativa de compreender as inter-relações entre organismos, mesmo aqueles que percebemos como abjetos”³⁶... se compreendermos a questão a partir do ponto de vista dos parasitas, é apenas uma questão de vida. Não tem nada a ver com doença. Eu penso que é mais doentio perceber doença em tudo que se manifesta como diferença. É uma conotação muito negativa. Para eles (parasitas), é muito positivo quando assumem o seu corpo e o destrói. É um triunfo. (GOROSTIZA, 1999)

³⁶ Segundo Julia Kristeva, abjeção é tudo aquilo que perturba o sistema de regras, ideias e conceitos tidos como verdadeiros. Além disso, abjeção é tudo que analisamos com a intenção de classificar, rotular e afastar a uma distância segura: monstros, aberrações e excentricidades que, ao mesmo tempo em que nos causam repulsa, nos atraem. Objetos de estudos que espantam e nos chamam a atenção.

Um certo “ego” que se uniu ao seu mestre, um superego, pôs o abjeto à margem. Ele [o abjeto] permanece na periferia e não parece se sujeitar às regras do jogo decididas pelo superego. E ainda, do seu lugar de banido, o abjeto não cessa de desafiar o seu mestre... Não é, portanto, falta de assepsia ou saúde que causa a abjeção, mas sim aquilo que perturba a identidade, o sistema, a ordem. [...] Abjeção [...] é imoral, sinistra, calculista e sombria: o terror que dissimula, o ódio que sorri, a paixão que usa o corpo para troca, ao invés de inflamá-lo, um devedor que te vende, um amigo que te apunhala. (KRISTEVA, 1982, p.2- quatro.)

Figura 10 - Transmissão do parasita em *Shivers* - David Cronenberg (1975).



Fonte: GOOGLE, 2012.

A visão de Cronenberg da doença ressoa com a visão de Deleuze e Guattari do tecido canceroso, ambos abandonando o ponto de vista ou premissa centrado no ser humano³⁷ e tentando apreciar os pensamentos implícitos a partir da doença e do anormal. Cronenberg argumenta que aqueles que estão infectados pelos parasitas, em *Shivers*, tornam-se “belos” no final, não mais fazendo parte da classe média alienada. Portanto, Cronenberg afirma que se identifica com os parasitas. Para Deleuze e Guattari, embora eles advirtam que o CsO do tecido canceroso poderia destruir o organismo, por outro lado, afirmam a sua desterritorialização em relação ao organismo: “O organismo se submeter às suas regras ou reestratificá-lo, não apenas para sua própria sobrevivência, mas também para tornar possível uma fuga do organismo, a fabricação de outro CsO “outro” no plano de consistência “ (1996, 75)”³⁸.

Cronenberg, Deleuze e Guattari empreendem uma tentativa vital de explorar os pensamentos positivos por trás de organismos estranhos. Em seus pontos de vista, a reorganização do corpo humano pela doença de forma violenta implica em um espectro diferenciado do organismo. Enquanto o organismo humano é capaz de

³⁷ Sobre a estabilidade ontológica do humano, cito Derrida: “E digo estas palavras com os olhos dirigidos, é certo, para as operações da procriação; mas também para aqueles que, numa sociedade da qual não me excludo, os desviam perante o ainda inominável que se anuncia e que só pode fazê-lo, como é necessário cada vez que se efetua num nascimento, sob a espécie da não espécie, sob a forma informe, infante e terrificante da monstruosidade (DERRIDA, 1971, p. 249)”.

reorganizar-se a si mesmo através da negociação com o organismo da doença, no plano de consistência³⁸, o corpo não irá cair em destruição e possibilidades corpóreas desconhecidas podem surgir a fim de manter o funcionamento através de uma nova forma.

Em *eXistenZ*, a doença não modifica o corpo de uma forma radical, ainda que seja carregada de ricos pensamentos em relação ao organismo e à “realidade do virtual”. Em *eXistenZ*, a doença é primeiro associada com gamepod de *Allegra*, que fica contaminado ou danificado em parte considerável do filme. O gamepod não está quebrado, mas doente, fato que apresenta o gamepod como uma espécie de organismo animal.

Consequentemente, o gamepod como um organismo vivo está associado ao conceito de doença, desde que doença só pode acometer uma criatura orgânica em vez de máquinas inorgânicas. Com a ligação do gamepod e a bio-porta implantada na coluna vertebral humana, a doença passa a ter, portanto, uma relação íntima com o corpo humano. Com a transgressão da tecnologia para o reino orgânico, como demonstrado pelo gamepod, a doença, que está relacionado com as criaturas vivas, permeia simultaneamente o corpo tecnológico em *eXistenZ*. Quando gamepod de *Allegra* está ferido, *Allegra* diz que “a única maneira de saber se o gamepod está em bom estado, é jogar *eXistenZ* com uma pessoa amigável”. Apenas um jogador amigável pode garantir o bom funcionamento do jogo, ou nos termos de Deleuze e Guattari, o plano de consistência estabelecido entre os organismos do corpo humano, do gamepod como o organismo dos anfíbios mutantes, e a doença.

Por outro lado, a doença leva a pensar no que pode determinar à “realidade do virtual”. A intimidade da doença com o corpo humano se expande para a realidade virtual, como o evidente medo de *Pikul* de infecção é portado para o jogo. Mesmo quando apenas um a transporta para a “realidade do virtual”, a doença se conecta em toda parte. *Allegra* descobre que o gamepod busca introduzir o “tema da doença” no jogo de *eXistenZ*, a fim informar *Ted* e *Allegra* que está infectado. A doença, nesse sentido, associa o atual com o virtual, que é o primeiro pensamento sugerido pela doença em *eXistenZ*. O segundo pensamento transmitido pela doença é o

³⁸ Plano de consistência como plano de composição, que se opõe à noção de plano de organização. Um plano de afetos intensivos, que se relaciona diretamente com o CsO, onde o que compõe e o composto possuem a mesma potência. (DELEUZE, Mil Platôs, Vol. 4, p. 220)

comportamento agressivo dos “realistas” para com a Cortical Systematics, a empresa de jogos no mundo de *eXistenZ*.

Quando *Yevgeny Nourish* queima o gamepod doente, os esporos são lançados do interior do gamepod, espalhando-se por toda a fábrica de produção, atingindo a todos os organismos ainda em processo de formação. Os esporos, que se diz ser fatal para os gamepods, são como um enunciado paralelo da ação dos “realistas” para acabar com Cortical Systematics. Para concluir, o corpo tecnológico ainda tem de enfrentar as ameaças de doença que buscam encorporar na “realidade do virtual”, o que faz com esta se torne menos transcendente.

2.3 Morte e existência em relação ao Corpo sem Órgãos

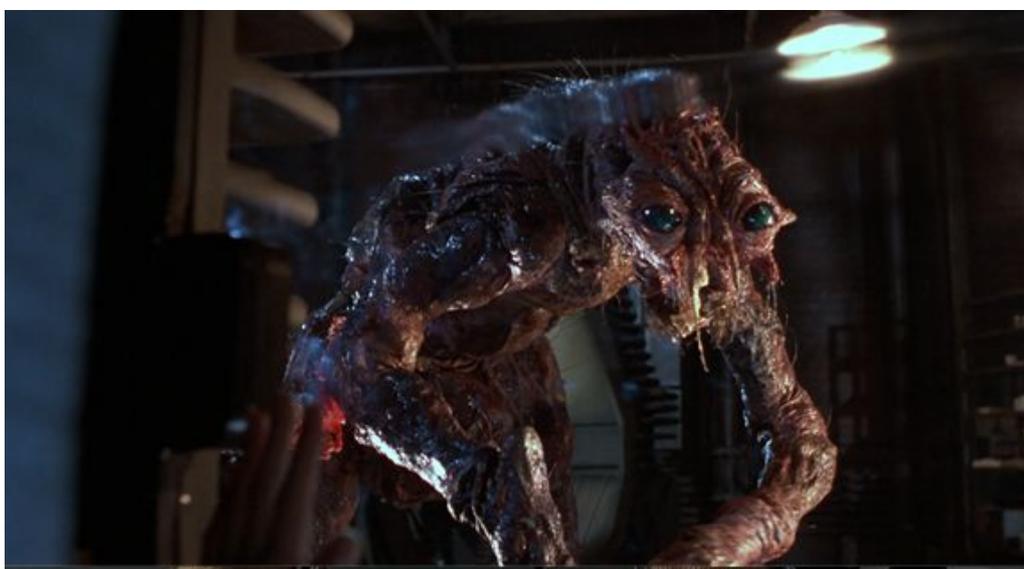
Uma característica de importância ao longo do filme é a tentativa de assassinato dos designers de jogos (criadores de realidades paralelas), sendo que a primeira tentativa de assassinato se dá com *Allegra*, na apresentação de *eXistenZ*, num espaço que recorda uma igreja, a segunda tentativa de assassinato de designer de games vai em direção a *Yevgeny*. Esta idéia sobre um artista marcado para morrer é um ponto importante numa reflexão sobre o papel da arte para de Cronenberg, o que fica claro ao explorar o confronto entre o artista que desvenda a construtibilidade da realidade em apresentações de planos paralelos e os “fundamentalistas realistas” que tentam manter a pureza da realidade na qual acreditam. Além disso, em relação às mortes causadas por assassinatos dos realistas³⁹, é possível analisá-las à luz do pensamento sobre a morte em Cronenberg, referindo-se à forma como ele lida com a morte em seus filmes anteriores.

O cientista *Set Brundle*, em *A Mosca* (Figura 11), tende a ser interpretado de forma trágica como a vítima da tecnologia, entretanto, Cronenberg tem uma visão diferente: “Por que não olhar para o processo de envelhecimento e morte, por exemplo, como uma transformação? É isso o que fiz em *A Mosca*” (Conc, 82). Sem

³⁹ Os chamados “realistas” são um grupo organizado dentro do jogo em *eXistenZ* que buscam aniquilar qualquer possibilidade de produção criativa na esfera da “realidade virtual”. Atuam contra os games e se articulam em gruposa favor da destruição dos mesmos.

elencar como pensamento essencial a perda de controle no experimento dos humanos com a tecnologia, Cronenberg relaciona a mutação de *Set Brundle* ao envelhecimento e à morte. *A Mosca*, nesse sentido torna-se um filme sobre como se enfrenta a ameaça de morte pela deterioração do corpo. A partir desta perspectiva, *Videodrome* e *eXistenZ* estão concentrados na forma como Cronenberg pensa a morte e a existência em relação a o corpo tecnológico.

Figura 11 - O cientista Brundle em processo de transformação avançado, remetendo às noções de montagem, no estado que Cronenberg chama de "Brundlefly", um meio termo entre o humano e o não humano, como uma radicalização do devir-animal⁴⁰ encarnado - D. Cronenberg



Fonte: VIX, 2013.⁴¹

Em *Videodrome*, o medo da morte é superado com a transcendência prometida a partir da personificação virtual na arena da imagem de TV. *Videodrome* trabalha com uma perspectiva da TV como elemento que transforma a carne material e celebra a forma de corporificação virtual. A obsessão com a encorporação virtual ainda existe em *eXistenZ*, mas o espaço virtual desconhecido e aparentemente transcendente de *Videodrome* é substituído pelo mundo virtual do jogo incerto que está totalmente

⁴⁰ Não pela objetiva transformação de formas físicas, mas por um fato comum, uma zona de indiscernibilidade que Cronenberg faz questão de evidenciar quando apresenta o "Brundlefly", e não simplesmente um "homem-mosca" ou uma mosca gigante.

⁴¹ <https://www.vix.com/es/cine/178031/the-fly-el-clasico-de-terror-tendra-un-nuevo-remake>

misturado com a realidade em *eXistenZ*⁴². A ameaça de morte é inevitável, portanto, uma vez que a realidade virtual é não transcendente como um mundo autônomo. A existência, logo, torna-se um problema sério constantemente explorado em *eXistenZ*, como Cronenberg diz: “O pensamento existencialista... é um pilar deste filme. Não é chamado de “*eXistenZ*” à toa” (CRONENBERG *in* GOROSTIZA 1999).

Portanto, a partir de *Videodrome* e chegando a *eXistenZ*, o pensamento de Cronenberg em direção à existência e à morte em relação à virtualidade evolui, a partir da grande aspiração da corporificação virtual, para a futilidade da transcendência na realidade virtual. É possível se aproximar do pensamento existencial em *eXistenZ*, referindo-se à observação de Cronenberg: “Para mim, o primeiro fato da existência humana é o corpo” (Cronenberg 1999). O corpo é a chave para a contemplação da existência em Cronenberg, e, provavelmente, por este motivo, podemos entender as mortes maciças em *eXistenZ*, considerando como Cronenberg figura o corpo em relação ao atual e o virtual. É plausível arriscar um exame da noção de morte em *eXistenZ*, à luz da visão de Deleuze e Guattari da relação entre a morte e o CsO.

Browning⁴³ interpreta as mortes maciças em *eXistenZ* como uma confirmação da ideia de pulsão de morte nos termos de Freud, uma unidade permanente autodestrutiva forçando a vida a voltar ao seu estado original e inorgânico. Deleuze e Guattari vão contra a ideia de Freud da pulsão de morte, argumentando:

“Trata-se de peças diferentes da máquina, diferentes e coexistentes, diferentes em sua própria coexistência. Sendo assim, é absurdo falar de um desejo de morte, que se oporia qualitativamente aos desejos de vida. A morte não é desejada, há somente a morte que deseja, enquanto corpo sem órgãos ou motor imóvel, e há também a vida que deseja, enquanto órgãos de trabalho. Não se trata de dois desejos, mas de duas peças, de duas espécies de peças da máquina desejante, na dispersão da própria máquina.” (DELEUZE, 2010, 436).

⁴² Em seu artigo, João Luiz Vieira estabelece uma relação entre o jogo no filme e a condição do espectador de cinema: “Em *eXistenZ*, em particular, onde o tema é um jogo virtual, ele é colocado em uma situação vicária em relação às personagens que constituem as plateias dentro do filme, que ora são jogadores desse jogo, ora tentam certificar se o que está ocorrendo é realidade ou ainda o jogo. A pergunta que gravita em todo o filme é “estamos diante da realidade ou o que vivemos faz parte do jogo?” Para Burdeau, é o cinema, por sua própria natureza, que mais promove o apagamento das diferenças entre os mundos real e virtual de *eXistenZ* ao colocá-los no mesmo nível. Ao mesmo tempo em que registra, representa as duas dimensões da mesma maneira..”

⁴³ Mark Browning, autor do livro “David Cronenberg: Author or Filmmaker?”.

Deleuze e Guattari compreendem a vida e a morte em termos de atração e repulsão de máquinas desejantes, cujas montagens constituem a produção desejante. Máquinas que desejam produzir intensidades, simultaneamente, são constituídas pelas intensidades produzidas por outras máquinas. Deleuze e Guattari afirmam que “cada intensidade controla dentro de sua própria vida a experiência da morte” (2010 3). Em contraste com a experiência da morte está o modelo da morte, que é o corpo sem órgãos. A experiência de morte e o modelo de morte constituem um ciclo, de acordo com a os conjuntos de máquinas desejantes, com a morte contida neste ciclo. Deleuze e Guattari concluem: “A morte é, então, uma parte da máquina desejante, uma parte que em si deve ser julgada, avaliada no funcionamento da máquina e do sistema de suas conversões energéticas, e não como um princípio abstrato” (2010 439).

À luz do pensamento de Deleuze e Guattari acerca da morte como parte da produção desejante, se torna possível considerar o assassinato maciço em *eXistenZ* como a repulsão da máquina desejante que precisa ser considerada em relação a outras intensidades que constituem o “sistema” de produção desejante em *eXistenZ*. Considerando também que a paixão entre *Ted* e *Allegra* significa a atração de máquinas desejantes, enquanto matar um ao outro dos personagens significa a repulsa de máquinas desejantes. Deleuze e Guattari reconhecem o aspecto destrutivo do desejo, pois eles afirmam: “O desejo vai até aí: às vezes desejar seu próprio aniquilamento, às vezes desejar aquilo que tem o poder de aniquilar” (2012 32). O desejo de aniquilar não é negativo se justaposto com a atração da máquina desejante, já que ambos são os movimentos constituintes e funcionais das máquinas desejantes, em que o CsO é produzido.

Além disso, se o corpo virtual é considerado como o CsO, como dito anteriormente, então a agressividade dos personagens do jogo contra o designer pode ser visto como uma desterritorialização da ordem da realidade virtual criada pelo designer de jogos. Assim, o designer *Yevgeny Nourish* nunca poderia saber o que esperar da ação dos personagens do jogo, incluindo suas agressões em direção ao designer de jogos. O corpo virtual como CsO, constituído pelas intensidades em sua atração e repulsão com outras máquinas desejantes, não pode sucumbir a qualquer ordem totalizante na realidade virtual.

Neste sentido, o corpo virtual pode ser visto como o que Deleuze e Guattari chamam “máquina de guerra”. A máquina de guerra tem um significado duplo: por um

lado, “ela toma a guerra por objeto e forma uma linha de destruição prolongável até os limites do universo”, enquanto, por outro lado, “tem por objeto não a guerra, mas o traçado de uma linha de fuga criadora, a composição de um espaço liso e o movimento dos homens nesse espaço” (2012 116). A guerra reivindicada pelos personagens, uns contra outros, tem um sentido mais profundo, que é estimulado pela máquina de guerra para criar uma linha de fuga do espaço estreito definido pelo designer de jogos. Portanto, a morte de personagens do jogo na “realidade do virtual” de *eXistenZ* sugere uma linha de fuga de qualquer ordem possível definida pelo designer de jogos.

Por outro lado, a morte possui também um significado diferente, em relação aos desdobramentos entre o atual e o virtual. No jogo *eXistenZ*, quando *Allegra* está seriamente sangramento, talvez morrendo, a ponto de correr o risco de “perder o jogo”, na próxima seqüência eles retornam à “realidade”, ou para ser mais preciso, o universo no qual *Ted* e *Allegra* acessaram ao *eXistenZ*. A morte não leva de fato à destruição, mas converte o sujeito a outro nível do mundo, outro universo. Da mesma forma, *Ted* não foi realmente assassinado por *Allegra*, na verdade, pela morte de *Ted* é possível acesso ao nível do mundo em que *Ted* e *Allegra* são jogadores do *transCendenZ*. Neste sentido, a morte de personagens em *eXistenZ* desvenda a construtibilidade da realidade através da interação entre o atual eo virtual.

2.4 O Pós-humano

O biólogo e professor de Harvard Richard Lewontin⁴⁴ descreve o determinismo biológico a partir de ideias culturalmente mantidas. Estas idéias quando tomadas juntas, formam o que é conhecido como ideologia do determinismo biológico: “Primeiro a ideologia do viés da biologia moderna”, segundo para Lewontin, é “que tudo o que nós somos, nossas doenças e saúde, nossa pobreza e riqueza, e muito da estrutura da nossa sociedade estão, em última análise, codificados em nosso DNA”.

Dentre os produtos da cultura visual do sex. XX há um questionamento direcionado a este conceito de determinismo biológico, visto particularmente em

⁴⁴ Biólogo, geneticista e crítico social norte americano.

imagens que expressam uma relação com as noções de pós-humanismo⁴⁵, especialmente na cultura visual contemporânea. O pos-humanismo evidencia um colapso entre superfície e profundidade, entre o “ego” e o outro, um colapso da estabilidade do humano e, por consequência, do corpo humano, como quando Cronenberg investe fortemente no colapso entre a carne e a informação, evidenciado um relacionamento entre o humano, o não humano, e o digital.

No caso dos filmes de David Cronenberg (especialmente aqueles realizados antes de 2000), um modelo particular de digitalidade, ou uma lógica de uma cultura digital permeia suas imagens, já que o cineasta tem habitado o digital desde muito tempo antes de se tornar uma realidade técnica (Figura 12). Cronenberg realiza uma aproximação entre a carne, a informação e as tecnologias, onde concebe uma subjetividade (tanto humana quanto não humana) como algo que é cambiável, como algo que existe dentro e entre as interações⁴⁶. Para Cronenberg, o digital existe como uma virtualidade entre alucinações informacionais e o materialismo atual. A artéria no universo cronenbergiano é a carne, e seus filmes visualizam a tensão entre uma existência permeada de informação digital e a materialidade do corpo. Seus filmes apresentam uma ambiguidade constante, que é sintomática da presença digital na vida contemporânea.

⁴⁵ Segundo Kellner (2001) propõe sobre o pos-humano, “profundas questões filosóficas sobre a natureza da realidade, da subjetividade e do ser humano no mundo da tecnologia: o que é autenticamente humano quando se tornam indefinidas as fronteiras entre humanidade e tecnologia? O que é identidade humana se ela for programável? O que sobra das noções de autenticidade e identidade numa implosão programada entre tecnologia e o ser humano? O que é ‘realidade’ se ela é capaz de tanta simulação? De que modo a realidade está hoje sendo corroída, e quais são as consequências disso?” (KELLNER, Douglas; *A Cultura da Midia*, 2001). Ainda sobre o pos-humano, Villém Flusser (1994) critica o antropocentrismo e comenta: “Nós disfarçamos nossa frustração por meio da desconsideração de todas as outras espécies”. No *Vampyroteuthis*, o autor assume a posição desse outro radical que é o animal (um dos mais estranhos de todos os animais).

⁴⁶ Para mais informações sobre a lógica cultural das redes e tecnologia digital veja: Manuel Castells, *The Rise of Network Society* (Malden, MA: Blackwell Publishers, 2000); Steven Shaviro, *Connected or: What it means to Live in the Network Society* (Minneapolis: universidade de Minnesota Press, 2003).

Figura 12 - Em *The Brood*, Nola tem um útero externado através do qual gera clones humanóides que são a expressão carnal da sua ira. O diretor refletia questões da ciência com considerável antecipação - Cronenberg (1979).



Fonte: DEEP, 2010.⁴⁷

Como o digital, o pós-humano se apresenta como uma virtualidade existente dentro de uma rede complexa rede de relações sociais e materiais. Eles podem ser considerados como frente e verso de uma mesma lógica cultura e encontram comum expressão na aproximação com a visualidade. Os filmes de David Cronenberg, como *eXistenZ*, servem como casos de estudo através dos quais é possível explorar a digitalidade virtual e o pos-humanismo.

EXistenZ se apresenta como um ótimo ponto para examinar como um filme, pensando nas concepções do pos-humanismo, pode estabelecer uma relação entre digitalidade, pos-humanidade, virtualidade e materialidade. O filme aponta a ideia de uma subjetividade pairando acerca de um espaço particular incorporado por uma rede de interações. O humano é criado e definido para circular este espaço em constante estado de fluxo e contingência. Seguindo a reflexão de Bruno Latour, os relacionamentos entre os personagens e outros seres e objetos podem ser observados pelas lentes de uma “alteridade radical” e de um “significante outro” 48.

⁴⁷ <https://deepfocusreview.com/reviews/the-brood/>

⁴⁸ LATOUR, Bruno; *Jamais Fomos Modernos*, 1994.

Para Haraway⁴⁹ este tipo de devir não é simplesmente um fruto da espacialização no virtual, na verdade essas montagens criam um tipo de reconhecimento de alteridades significantes muito atuais, alianças muito físicas, como um tipo de simbiose alcançada no mundo natural. Dois seres distintos podem funcionar como uma múltipla organicidade ainda que mantenham seus corpos individuais. Ali, em *eXistenZ*, o meio não é simplesmente uma substância passiva material, ele também funciona como uma forma, um conceito, uma ideia. Ou, mais provocativamente, o meio é um terreno onde processos artísticos (game) podem estabelecer modos de existência, e propor questões ontológicas. Esta ênfase no uso de uma interatividade fenomenológica e híbrida é também uma das bases teóricas para pensar o pós-humanismo. O processo de interação e sincronização em *eXistenZ* não trata apenas de uma montagem entre dois seres distintos, mas também de um processo de translação entre formas de existir e subjetividades de um mesmo ser.

As visões de Cronenberg sobre digitalidade e pos-humanidade sempre voltam suas atenções para o mundo material. As tensões entre a tecnologia e a carne tornam-se envolventes em seus filmes, e a possibilidade de conciliar as duas existências com o virtual não suportam resistir demasiadamente à sua atualização.

(...) construímos um conceito de que gosto muito, o de desterritorialização.
(...) precisamos às vezes inventar uma palavra bárbara para dar conta de uma noção com pretensão nova. A noção com pretensão nova é que não há território sem um vetor de saída do território, e não há saída do território, ou seja, desterritorialização, sem, ao mesmo tempo, um esforço para se reterritorializar em outra parte. (Gilles Deleuze, em vídeo)

⁴⁹ HARAWAY, Donna; *Simians, Cyborgs, and Women. The Reinvention of Nature*, 1985.

3 NAKED LUNCH

Em 1991, Cronenberg lançou sua adaptação do polêmico romance *Naked Lunch* de William S. Burroughs. Publicado em 1959, *Naked Lunch* é uma coleção surreal e obscura de “rotinas” alucinatórias⁵⁰ principalmente centradas em torno de um lugar chamado Interzone, que é inspirado na cidade de Tânger, onde Burroughs viveu por alguns anos na década de 1950. *Naked Lunch* não tem narrativa coerente ou mesmo linha narrativa. É uma série díspar de esboços ou “rotinas” (como Burroughs se refere a eles), povoada por personagens estilizados e modulados em uma poética modernista, repleta de humor sádico e selvagem. Com efeito, é uma coleção de fragmentos separados dando a impressão de ter sido composta individualmente e depois editada, com tudo se agrupando em uma montagem.

Uma das características mais atraentes da obra de Burroughs reside na sua vigorosa busca de uma sabedoria final, que Jacques Derrida define como: “Aprender a viver-só, a partir de si mesmo, por si mesmo”. Para aprender a viver, de acordo com Derrida e tendo sido atestado por Burroughs através de sua vida, é preciso viver “a partir do outro e da morte”. Trata-se, de acordo com Derrida, “de uma heterodidática entre a vida e a morte”; isso só pode ser feito “da alteridade na beira da vida. Na fronteira interna ou externa”. Portanto, aprender a viver seria necessariamente aprender a viver na zona de penumbra entre a vida e a morte, com fantasmas, espíritos, os outros, ou na terminologia de Burroughs, o vírus.

Antecipando Derrida, em nome da justiça, Burroughs posiciona seu romance mais surpreendente, *Naked Lunch*, como a revelação do anacronismo canibal, obscuro, e bárbaro da pena capital produzida pelo controle hipócrita de viciados nos EUA. Através da frequência dos espectros ou dos vírus, da violência e do sexo, a

⁵⁰ O alucinatório, citado por Burroughs em seu texto original, se refere àquilo que alucina, que produz um estado de confusão ou, melhor dizendo, ofuscamento das barreiras entre real e possível de se realizar. Pode ser compreendido também quando relacionado ao que a Academia Sueca citava como “realismo alucinatório” (referente à obra de Mo Yan) como uma produção que articula a escrita popular, a história e o contemporâneo. No capítulo atual da dissertação, *alucinação*, *alucinatório*, *alucinante* e seus derivados podem ser compreendidos como uma articulação da noção de virtual em Deleuze, tendo sido feita esta escolha pelo fato de “*alucinatório*” ser um termo empregado pelo Burroughs em seu texto.

opressão bárbara postada pelas formas de totalitarismo do capital nos EUA pode ser vista claramente a partir da obra literária de Burroughs.

Para Burroughs, o corpo humano é como uma máquina suave, constantemente invadida e possuída pelo vírus do mal. O vírus sobre o hospedeiro humano, o que corresponde a satisfazer a necessidade humana com drogas, sexo ou poder e, finalmente, sujeitar o homem sob sua possessão demoníaca, que desumaniza os seres humanos, tornando-os submissos fisicamente e necessitados psicologicamente. Quando viciado ou possuído pelo vírus, o ser humano se torna idêntico ao vírus e regride em uma forma inferior de vida, se transformando de homem a organismo sub-humano. Em sua cidade imaginária, a Interzone, o tema do vírus em Burroughs, que possui e controla o corpo e a mente humana é ainda mais claro. Para Burroughs, médicos são os personagens mais importantes, posto que representam o controle social. Eles são os viciados em controle que utilizam ciência e tecnologia para dominar e degradar as pessoas.

Reconhecendo a natureza viciante do corpo humano para o vírus que controla pessoas, seus corpos e suas mentes, e bloqueia a liberdade individual, Burroughs ainda indica que o vírus pode também ser subversivo. O vírus pode causar tanto opressão real, quanto ao mesmo tempo provocar uma possível libertação, porque é possível se ver como outro, que invade a integralidade a subjetividade dos humanos. A presença do vírus (ligada fortemente à interzone) indica que há sempre uma oportunidade para que os seres humanos possam abolir a ordem capital obrigatória, revogar o comportamento majoritário, percorrendo linhas de fuga. Assim, a sensação de abjeção vem principalmente dos desejos, aparentemente inesperados, potencializados pelo vírus, como Julia Kristeva menciona em *Powers of Horror*, “portanto, não é a falta de limpeza ou de saúde que causam abjeção, mas o que perturba a identidade, o sistema, a ordem” (KRISTEVA, Julia; 1982 p. 112). O que não respeita fronteiras, posições, regras. Para Burroughs, a “realidade” é produzida e perpetuada pela operação da linguagem. Sua teoria do vírus ressoa com a ideia de Foucault de que o poder é produtivo e opera constituindo seus súditos em vez de reprimi-los. Burroughs sugere que a linguagem é o vírus final, a forma mais profundamente enraizada do vício.

Os conflitos levantados pelo viciado refletem a ansiedade ocasionada por aquilo que Jean-Francois Lyotard define como a “condição pós-moderna”, que é a incredulidade em direção metanarrativas. O progresso incessante da tecnologia, a

expansão do capitalismo e as forças do Estado capitalista moderno se mantêm penetrando no corpo humano. Já não é possível traçar uma linha de demarcação nítida entre o corpo humano e o mundo externo. Já não é considerado possível para uma única narrativa para reter, prescrever, descrever, ou denotar a condição pós-moderna. A narrativa, como Loytard aponta, “está sendo dispersa em nuvens de elementos de linguagem”.

As imagens grotescas do corpo abjeto, como Kristeva sugere, sempre ameaçam a hegemonia predominante porque atestam a estagnação e incapacidade do sistema e deixa-o com uma confusão desconcertante. Eles provocam e frustram a tentativa de definir fronteiras, e manifestar o limite da imaginação. O grotesco sempre parece evocar estranhamente a coisa por trás do visto, como na noção de monstro de José Gil, “aquele que mostra”. O grotesco sempre atrai olhares. Ao ver o grotesco, nós capturamos o nosso modo de cognição, de atenção cognitiva.

Burroughs retrata o mundo do pós-humano, onde o desenvolvimento da tecnologia seja ela médica, biológica ou mecânica, e o capitalismo se interpenetram com a corpo humano. O desenvolvimento da tecnologia e do capitalismo encarna, se expande, e catalisa a experiência humana e o desejo. A tradicional dicotomia de corpo e mente torna-se inválida, tendo sido, ambos, permeando violentamente e invadindo tecnologia. Os personagens parecem estar no estado de gozo que Kristeva descreve: a diversidade dos territórios, línguas, obras, o dejetivo nunca para de demarcar seu universo cujos limites são fluidos - pois eles são constituídos de um não objeto, o abjeto – questionando constantemente sua solidez e impelindo-o a começar de novo. Ele está em uma jornada, a fim de se manter em movimento. Ele tem um senso do perigo, da perda que o pseudo-objeto representa para ele, mas ele não pode deixar de correr o risco no exato momento em que ele se coloca à parte.

Um ponto no qual filme e livro se assemelham bastante diz respeito ao fato de que o texto/corpo/imagem constantemente muda de forma e se metamorfoseia em algo novo, perde um pouco do seu órgão e cria novos orifícios. Esses orifícios apontam a possibilidade no homem de constantemente reinventar e encontrar um outro externo. Isso traz de volta o tema do vírus e a natureza aditiva dos seres humanos. Além disso, através destes orifícios, o indefinido e o mundo são vistos abertamente. Portanto, somente através destes orifícios, podemos criar montagens e transmutar nossos corpos.

3.1 Interzone: excedendo limites, desatando desejos

Naked Lunch, o filme, é a história de William Lee⁵¹ (Peter Weller), um escritor fracassado que está trabalhando como exterminador de insetos. Ele e sua esposa tornam-se viciados no pó usado para matar insetos. Na tentativa de se livrar do vício, Lee consulta com o misterioso Dr. Benway (Roy Scheider), que lhe apresenta a “The Black Flesh” - a carne seca da centopeia aquática brasileira, que Benway mistura com o pó inseticida como meio de desmamar⁵² o viciado. Benway descreve a carne preta, dizendo que “ela vai desaparecer completamente na mistura. Será inodoro, incolor”. É sob a influência da Carne Negra que Lee atira em sua esposa Joan (Judy Davis). Em seguida, ele se esconde em um bar, onde conhece uma criatura reptiliana chamada Mugwump (Figura 13) que lhe diz para comprar uma máquina de escrever e ir para um lugar chamado Interzone. Lá, Lee vai escrever relatórios sobre os disparos contra sua esposa, bem como as atividades que ele vê e as pessoas que encontra na Interzone.

Figura 13 - Bill e Mugwump em cena de *Naked Lunch* - David Cronenberg (1991).



Fonte: EMPIRE, 2010.⁵³

⁵¹ Chamado de Bill.

⁵² Termo empregado em medicina para se referir ao abandono gradual de uma droga.

⁵³ <https://www.empireonline.com/movies/reviews/naked-lunch-review/>

No filme, Cronenberg parece sugerir que a Interzone é uma alucinação ou uma realidade alternativa. Quando os amigos de Lee, Martin e Hank vão visitá-lo, Lee diz: “Eu devo estar alucinando”, ao que Hank responde: “Esta é provavelmente a primeira vez que você não alucina em muito tempo”. Interzone é uma espécie de simulacro ou uma realidade do virtual, construída por Lee. Uma espécie de alucinação que cria a realidade do virtual para ser uma experiência na realidade física, de modo que a realidade do virtual e a realidade física reagem uma com a outra. A realidade do virtual oferece mundos virtuais que parecem mais “convincentes” para quem os vivencia. No entanto, essa virtualidade fornece determinadas sensações que borram a linha entre o que é atual e o que é virtual, fazendo tudo parecer uma única e mesma natureza. Os desejos, as fronteiras entre os gêneros, tudo se borra na interzone.

O que se torna cada vez mais claro quando nos aproximamos do cinema de David Cronenberg tendo em perspectiva o posicionamento do cineasta em relação a masculino e feminino é que se trata de uma obra que dissolve tais fronteiras. Dissolve não com falta, e sim com excesso, com intensidade e potencialização das alteridades, das montagens corpóreas e com uma impregnação ambivalente das noções de gênero, seja nos corpos humanos, em criaturas humanoides ou mesmo em suas relações com os objetos.

E é exatamente este o modelo de subjetividade que Cronenberg evidencia em sua relação com os personagens. Pensando no seu processo de criação, no seu trabalho que revela uma subjetividade e uma peculiaridade com traços marcantes de um cinema que pode ser dito cronenbergiano, ainda que revele (numa análise de carga formalista mais rígida) um flerte com o cinema clássico (câmera, fotografia, movimentos, enquadramentos), em última análise há uma perspectiva destrutiva da ideia de diretor nuclear, da obsessão com a consciência fálica e narcisista de se colocar como figura central representada. Aqui o corpo é denegrado e mutilado, a fronteira entre eu e o outro se torna instável, a consciência torna-se múltipla, sem seu corpo; e a figura do duplo monstruoso permeia seus enunciados. Tanto na sua qualidade de criador-sujeito (em que ele reflete sobre seu trabalho e a expressão de seu inconsciente particular) e na qualidade de criador-sujeito (no qual ele demonstra através das imagens encarnadas em seus próprios filmes sua atitude para com seus personagens como portadores de alteridades encarnadas) estas noções de montagem e *embodiment* são vivamente atreladas a uma marcante presença dos espaços atravessados entre gêneros.

Se o posicionamento do cinema de Cronenberg entre os gêneros de ficção científica e horror por parte massiva da crítica entre as décadas de 1970 e 1980 causou certo incômodo no diretor, no final dos anos 1980, com *Dead Ringers*, Cronenberg passa a ser considerado uma figura expressiva no chamado cinema de arte/autor, o que ganha força com a chegada de *Crash* e *Naked Lunch*, quando sua obra passa a ser considerada algo mais que “cinema de gênero”. Em *Naked Lunch* múltiplas realidades convergem numa *interzone*, um espaço-tempo à parte, desde “alucinações” motivadas por entorpecentes, passando pelos devaneios carnais da escrita e delírios incorporados do imaginário. A *interzone* é um lugar de criação, mas também de memória e morte. Um local de reinvenção dos corpos e relações e de encontro com o registro da memória⁵⁴.

Como já dito, *Naked Lunch* parte da adaptação do livro homônimo de William Burroughs, e mesmo o presente trabalho não tratando especificamente das questões de adaptação é importante notar que já havia uma admiração entre Cronenberg e Burroughs muito antes do filme ter sido planejado. Muito já foi dito acerca das relações entre o filme e a literatura, das relações políticas e históricas que motivaram Burroughs e toda a geração beat, entre os jogos de investigação dentro do filme. Partindo deste pressuposto, o texto vai ficar concentrado nas relações de desejo e poder com o corpo, e na zona ao norte da África que passa a representar um local indiscernível e repleto de potências de criação. Sobre a adaptação é importante citar o diz Deleuze em sua conferência “O Ato de Criação”, acerca da relação entre Kurosawa e Dostoiévsky: “...isso Kurosawa não aprendeu de Dostoiévski. Todos os personagens de Kurosawa são assim. Eis um belo encontro. Se Kurosawa pode adaptar Dostoiévski, é pelo menos porque pode dizer: “Temos um assunto em comum, um problema em comum”. Os personagens de Kurosawa metem-se em situações impossíveis, mas atenção: há um problema mais urgente. E é preciso que eles saibam qual é esse problema”. A relação entre Cronenberg e Burroughs se dá da mesma maneira, há “um assunto em comum, um problema em comum”. Daí a possibilidade de uma adaptação que navega pelo mesmo universo, ainda que percorrendo

⁵⁴ Como diz Cronenberg em seu curta posterior, *Camera* (2000), o que a imagem registra morre, memória é morte, fotografia é morte, e o contato com essas potências geram como que um vírus (o que leva a refletir a noção de morte em Cronenberg também como potência de vida, potência transformadora).

caminhos distintos. O filme *Naked Lunch* mantém a referência que o inspira, mas extraplaora determinadas questões sobre o corpóreo.

Maria Cristina Franco Ferraz, em seu artigo sobre o filme aponta: “O filme trata explicitamente o tema da ambivalência sexual e do horror a homossexualidade, tomada como um estigma, como “marca interior”. A sexualidade alia-se a viscosidade de mucosas: a maquina Clark-Nova (Figura 14) é um inseto com carapaça, por baixo da qual se expressa uma espécie de boca/anus/vagina, de carne avermelhada e esponjosa. Bill Lee nega em vários momentos ser *fag* ou *queer* (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 é a primeira a se drogar 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; a maquina Clark-Nova diz em uma cena para Lee: “não seja mariquinhas: bata forte”.

Figura 14 - Clark Nova, híbrido de máquina de escrever, inseto consciente, que porta uma espécie de ânus nas costas, através do qual gosta de interagir. *Naked Lunch* - Cronenberg (1991).



Fonte: MONDO, 2010.⁵⁵

São perceptíveis semelhanças entre o livro *Naked Lunch* e muitos filmes anteriores de Cronenberg. Na verdade, é como se houvesse um encontro do

⁵⁵ <http://mondo-digital.com/nakedlunch.html>

pensamento encarnado das imagens de Cronenberg de filmes anteriores na realização de *Naked Lunch* (a telepatia de *Scanners*, as alucinações de *Videodrome*, a transformação de humano para inseto em *The Fly*, e as drogas todo o experimentalismo sexual de *Dead Ringers*), todos reunidos, culminando na adaptação cinematográfica do romance de Burroughs. Numa declaração logo após o lançamento do filme Cronenberg diz que a obra é como uma fusão dele e de Burroughs no telepod de *The Fly*.

Na verdade, parece haver uma duplicação clara acontecendo fora da própria narrativa em *Naked Lunch*, bem como no interior, em que Cronenberg com sua forma de energia criativa funde seu pensamento e imagens com o material original de Burroughs. “É como se Burroughs e eu nos fundíssemos no telepod de *The Fly*”, diz o diretor.

Como relata Gorostiza: "Os sistemas nervosos dos dois tinham sido interligados há anos, os dois compartilhavam os mesmo pesadelos e visões; ambos evidenciaram uma aversão ao tratamento puritano da carne, ambos haviam sido criticados e censurados por seus extremos”.

Segundo ele, *Naked Lunch* é um experimento bem sucedido na estrutura imagética, onde “a fantasia do ponto de vista do personagem agora é o que controla a realidade”. Em *Naked Lunch*, o enunciado em primeira pessoa da fantasia primariamente masculina, na verdade, controla toda a realidade diegética, de modo que a figura do duplo agora está projetada para muito além do protagonista, tornando-se, com efeito, a realidade afetiva volátil que satura todo o enunciado.

3.2 O *body horror* e o horror como gênero: Cronenberg além da fronteira.

Para além de uma compreensão simplista de gênero, é através do horror que Cronenberg expressa sua percepção da vida e seus afetos, o que faz com que o associem continuamente com o gênero (muito embora na última década ele tenha, em suas palavras, “passeado pelos gêneros”). Em todo caso, é prudente examinar sua obra pesquisando também as teorias do horror, mesmo que seja para compreender se a obra cronenbergiana está em conformidade com a concepção estética do gênero.

Noël Carroll traça a origem do horror ao século XVIII, com o surgimento do romance gótico Inglês, com o horror alemão e com o noir francês (1990: 4). Ele delimita como objeto de pesquisa o que define como “arte do horror”, termo que utilizava para se referir a obras que surgiram como produto de um gênero que se cristalizou, falando muito aproximadamente, à época da publicação do *Frankenstein* (Figura 15) de Mary Shelley⁵⁶ e que tem persistido, muitas vezes ciclicamente, através dos romances e peças e demais obras literárias, histórias em quadrinhos, revistas populares de contos fantásticos (como a *Weird Tales*, que revelou H.P. Lovecraft), e filmes do século XX. Carroll figura a “impureza” como uma característica essencial da arte do horror, e explica os seres impuros como “monstros⁵⁷, seres reconhecidos como estando fora da ordem natural das coisas, como previsto pelo nosso esquema conceitual”⁵⁸. Carroll argumenta que o público tende a se identificar com os personagens e que o monstro é visto como “o outro” alheio à sua cognição. A narrativa de horror, de acordo com Carroll, segue uma estrutura: a aparência do monstro, a confirmação de sua existência, e, finalmente, o confronto com o monstro.

⁵⁶ Enriquecendo a assertiva acerca da questão, aponta Erick Felinto: “Em consonância com os avanços da ciência, em 1818 foi publicado o romance de Mary Shelley, *Frankenstein*, considerado por Graham a quintessência das representações dos medos e esperanças evocadas pelas novas tecnologias. Entre o mundo dos vivos e dos mortos, entre o natural e o artificial, essa personagem borra as fronteiras utilizadas para delinear a normatividade humana. Mantém-se nela tanto a dinâmica da monstruosidade quanto a punição pela transgressão das leis da natureza, explícitas no destino dos seres sexuados para a morte, questões estas que repercutem hoje nas ansiedades diante das consequências dos experimentos científicos, especialmente daqueles que incidem sobre a manipulação da matéria viva.” (FELINTO, Erick; SANTAELLA, Lucia; *O Explorador de Abismos: Villém Flusser e o pós-humanismo*, p. 87).

⁵⁷ É fundamental apontar uma possível definição de monstro, dentre tantas, trabalhadas pelo filósofo português José Gil: “...a monstruosidade traz a marca da transgressão e da desordem, da ameaça contra a pureza e a homogeneidade. Foi esse ponto de distinção entre bestas e homens que funcionou como pré-requisito para o humanismo secular, cuja marca se encontra nas ideias de virtude e progresso humanos... monstros despertam nossa horrorizada curiosidade porque abrem brechas e desestabilizam nossas certezas axiomáticas. São monstruosas todas as criaturas instaladas nos portões da diferença, em que as linhas da identidade se tornam instáveis”.

⁵⁸ É importante considerar que as concepções de Carrol, apesar de ter um direcionamento para o cinema, não atingem o mesmo aprofundamento reflexivo do trabalho “Monstros”, de autoria do filósofo português José Gil.

Figura 15 - A criatura do Dr. Frankenstein, que foi rejeitada na sociedade pela aparência do seu corpo a-normal. Na imagem, representada por Robert de Niro - Kenneth Branagh (1994).



Fonte: MORIA, 2009.⁵⁹

O professor Mark Jancovich⁶⁰ critica a abordagem de Carroll como fundamentada apenas na psicologia cognitiva, comentando que “prazeres cognitivos associados a uma resolução de problemas puramente racional proveem pouco espaço para uma compreensão afetiva dos processos e respostas do público de terror” (2002, p. 22). Jancovich enfatiza o efeito de imagens assustadoras no público e o acesso a variados textos de horror em diferentes regiões, argumentando que horror é construção social.

Um teórico importante para o pensamento do horror é Andrew Tudor⁶¹, que em vez de oferecer uma definição específica do gênero horror, centra-se na “iminência” do horror, com três pares de oposição como critérios: sobrenatural/temporal,

⁵⁹ <https://www.moriareviews.com/horror/mary-shelleys-frankenstein-1994.htm>

⁶⁰ Professor da University of East Anglia, fundador do Centro de Estudos de Cinema das universidades de Manchester e Nottingham, que trabalha com a noção de horror em cinema.

⁶¹ Professor titular do departamento de sociologia da University of York e chefe/fundador do departamento de Teatro, Tv e Cinema na mesma instituição. Realizou pesquisas sobre a noção de horror em diferentes sociedades.

interno/externo, e autônomo/dependente. O primeiro critério diz respeito aos seres fantásticos como

bruxas, lobisomens e zumbis, diretamente ligados ao campo do sobrenatural, enquanto aqueles voltados para extraterrestres, monstros pré-históricos, criações cientistas insanos, e, na maioria dos casos, os psicóticos, são claramente temporais (1989 : 9).

O segundo critério designa uma relação direta da iminência com os seres humanos. Portanto, demônios que possuem o corpo humano - embora eles ataquem a partir de dentro - são ameaças externas, enquanto que o psicótico é ameaça interna. O terceiro critério diz respeito à intervenção humana, portanto, “o vampiro clássico, o extraterrestre, o sobrevivente pré-histórico, todos se enquadram na categoria autônoma... em contraste, monstros como criações de um cientista insano, zumbis, ou uma mutação advinda da radiação atômica ou poluição são consequências de ações humanas” (1989 : 10). É possível traçar uma análise do cinema de Cronenberg dos anos 70 e 80 tendo como base os critérios de Tudor. Obras *The Brood*, *Scanners*, *The Fly*, podem ser classificadas como secular/externa/dependente.

No entanto, os critérios de análise de Tudor não são aplicáveis para os filmes de Cronenberg a partir dos anos 90. Em *Crash* (1997), existem inúmeras cenas de acidente de carro, acidentalmente ou deliberadamente feitas para imitar acidentes históricos de celebridades. Os personagens envolvidos nestes acidentes são alienados do público, o que não representa nenhuma ameaça para os outros. No universo de múltiplas realidades de *eXistenZ* (1999), não há nem o monstro em oposição aos seres humanos, nem a ameaça do corpo tecnológico e suas mutações. O horror em *eXistenZ* tem menos a ver com a iminência de um possível ataque e mais com perda da carne na realidade virtual. Isso mostra que, embora os filmes de Cronenberg ainda possam ser categorizados como de “horror corpóreo”, o significado de horror é diferente das definições mais clássicas apresentadas aqui. Evidente, Cronenberg pode ser associado com o gênero do horror, sendo importante ressaltar o lugar das mutações, montagens e hibridizações entre corpo e tecnologia como coeficiente central na sua obra. Essa associação ao gênero tem seu lugar e sua importância, já que a potência que as imagens imprimem ao pensamento de Cronenberg faz um link direto com figuras abjetas e faz com que seja possível “mostrar

o imostrável”⁶², mas o corpo é a base sólida sobre a qual podemos nos aproximar da complexidade do cinema cronenbergiano. É relevante também citar a noção de *devir-monstro*⁶³, concebida por José Gil, apontando que “o “nascimento do monstruoso mostraria como, potencialmente, a humanidade do homem configurada no corpo normal, contem o germe de sua inumanidade” (GIL, 2000, p. 176).

Alegando que a relação com o horror se faz a partir da “já conhecida ameaça à normalidade” e o estabelecimento de um monstro (vampiro, lobisomem, demônio), enquanto que uma associação com a ficção científica “transmuta o potencialmente desconhecido em novidade” (1995, pars. 24), Poppy Z. Brite conclui que nos filmes de Cronenberg “há motivos originários que os conectam à ficção científica e não ao terror” (1995, p. pars 22). Carroll também suporta a interpelação de horror e ciência, argumentando que a fronteira entre eles é fluida⁶⁴ (CARROLL, 1990: 14). Brite afirma que só associando o cinema de Cronenberg à ficção científica podemos estabelecer a consistência da sua obra e compreender suas figuras de cientista, que sempre “motivam a narrativa e, finalmente, explicam,” determinando que “a origem do monstro-protagonista é a produção tecnológica de o corpo” (1995: 28 pars).

3.3 *Das unheimlich*⁶⁵: estranho desejo

⁶² GOROSTIZA, Carlos; *David Cronenberg*, 2003.

⁶³ “qualquer coisa em nós, no mais íntimo de nós – no nosso corpo, na nossa alma, no nosso ser – [que] nos ameaça de dissolução e caos. Qualquer coisa de imprevisível e pavoroso, de certo modo pior do que uma doença e do que a morte (pois é não forma, não-vida na vida), permanece escondido, mas pronto a manifestar-se. A fronteira para além da qual se desintegra a nossa identidade humana está traçada dentro de nós, e não sabemos onde”. (GIL, Jose; 2000, p.176-177).

⁶⁴ O que o faz concordar com Poppy Z. Brite, que faz uma associação, uma filiação artística entre David Cronenberg e H.P. Lovecraft, essencialmente no que diz respeito a esta conexão entre ciência e horror. Evidentemente, existem inúmeras discrepâncias entre as obras dos dois artistas, principalmente porque para um (Lovecraft) o horror tem uma conexão sobrenatural, metafísica, com o lugar dos *mythos*; enquanto que para o outro (Cronenberg) o horror é diretamente ligado à matéria, à carne, ao corpo.

⁶⁵ O conceito de *unheimlich* desenvolvido por Freud diz respeito a um “estranhamente familiar”, algo que tentamos afastar, de certa forma assustados, incomodados com as possibilidades, que provoca inquietação, mas também algo que nos atrai, que excita a atenção, que provoca e convida. Daí ter uma peculiar relação com todo o cinema do Cronenberg e os afetos provocados.

Uma relação essencial que deve ser destacada ao refletir sobre o cinema de Cronenberg é a relação horror/desejo/sexo, sempre presente e quase sempre em conjunto. O que faz emergir um pensamento de Bataille, no qual ele comenta que “para chegar ao fundo do êxtase em cujo gozo nos perdemos, precisamos sempre identificar seu limite imediato: o horror. Não existe nenhuma forma de repugnância em que eu não consiga discernir uma afinidade com o desejo. Isso não significa que o horror se confunda sempre com a atração, mas, se não consegue inibi-lo, destruí-lo, o horror fortalece o desejo. O perigo paralisa, mas, se não for excessivamente forte, pode excitar o desejo (BATAILLE, 1981, p. 11)”.

Pensar em *Naked Lunch* e destacar o corpo como condição necessária para o seu cinema é de fácil percepção, mas, apesar da obra ter traços de filme de época (anos 1950, geração beat, relação direta de Burroughs com suas memórias) há também outro traço recorrente do cinema de Cronenberg: a relação do corpo com a tecnologia, suas montagens, um corpo humano que não é apenas ele mesmo, o corpo que conhecemos, o corpo humano comum, o que faz pensar na noção de um corpo pós-humano⁶⁶. No filme é possível acompanhar repetidas cenas que remontam a um espetáculo pornográfico centrado em Bill (Peter Weller), que viola a narrativa linear do cinema convencional. Nas sequências filmadas por Cronenberg naquela que é a *interzone* (algum lugar no norte de África, que lembra o Marrocos) não fica claro se o plano tratado é o mesmo do universo do prelúdio do filme, se se trata de uma

⁶⁶ Acerca do pensamento sobre as noções de pós-humanismo, à partir de Villém Flusser, reflete Felinto: “Ao longo do sex. XX, o corpo humano foi sendo colocado sob interrogação até se tornar decididamente problemático. Sua existência perdeu a pretensa naturalidade que o passado acalentou... essa crença foi sendo erodida e, nas ciências, artes, literatura, filosofia, psicanálise, a corporalidade tornou-se alvo de questionamentos... o corpo foi crescentemente se tornando o nó górdio no qual as reflexões contemporâneas são amarradas”, pág. 78, “A partir da obra de Foucault, acentuaram-se as análises que procuram pensar “o modo como o corpo – sua doença, sua sexualidade, seus prazeres, seus gestos e posturas, sua sensorialidade, sua relação com os objetos, com o espaço e com o outro – é atravessado por instituições, instrumentos, saberes, poderes etc... Então, com Derrida e Deleuze, a crise do sujeito da razão abriu caminho para um modo de pensar destinado a desconstruir a natureza unívoca do sentido e da forma, do ser e do logos. No cerne dessa crise, tratou-se também de redescobrir a natureza intensiva do corpo”. – p.78

“A instabilidade crescente das tradicionais dicotomias entre natureza e cultura, entre ego e o mundo, entre o real e o imaginário, entre o existente e o projetado foi fazendo do corpo um sistema dinâmico de interações entre masculino/feminino, vivo/morto, natural/artificial, corporificações/descorporificações, autônomo/controlado, orgânico/inorgânico. Como matéria do vivido, o corpo tornou-se foco privilegiado para a atividade constante da modificação e adaptação por meio da troca de informação com o ambiente circundante”, pág. 79.

alucinação, de um devaneio viral pelo mundo da escrita (o que, em muitos aspectos, assemelha-se ao universo do game em eXiztenZ).

Considerando o pensamento de Baudrillard, que assume que a abertura do corpo para a imagem é conduzida pela perda da subjetividade, Steven Shaviro⁶⁷ é de opinião contrária: “As novas tecnologias do capitalismo tardio, longe de apagar a nossa experiência corpórea, na verdade, amplia esta experiência, investindo esse corpo de maneiras novas e particularmente intensas” (SHAVIRO, p.128). Shaviro⁶⁸ destaca o corpo em Cronenberg em relação à imagem e ao sexo. Ao contrário da visão de Baudrillard, de que a imagem se infiltra e domina o corpo, Shaviro observa que em Cronenberg “o novo regime da imagem abole a distância necessária tanto para a contemplação estética desinteressada, quanto para a estupefata absorção no espetáculo, e que a função da visão não é mais a de mostrar, mas sim a de excitar os nervos diretamente” (p. 141). Com a forte afeição da imagem impressa sobre o pensamento, Shaviro argumenta que a visão do assunto no final torna-se “carne incontrolável”. Devido à sobreposição de imagem, da visão, do corpo, a alucinação subjetiva torna-se indistinta da realidade, e é nesta fase que “a tecnologia se torna onipresente, e é totalmente fundamentada e objetivada no corpo do ser humano” (SHAVIRO, p.141). Em termos da relação entre a imagem e o corpo, Shaviro não considera a imagem⁶⁹ como prevalecente sobre o corpo, nem sugere que o corpo é capaz de se rebelar com sucesso de seu estado passivo. Shaviro considera que em

⁶⁷ Steven Shaviro, professor de Yale, crítico cultural norte americano com livros lançados na área de filosofia, sociologia e cinema. Lançou em 1990 o livro *The Cinematic Body*, no qual dedica um dos capítulos a David Cronenberg, e que permanece até hoje como uma das principais obras sobre o cineasta.

⁶⁸ “El aparato cinematográfico es un nuevo modo de corporeidad; es una tecnología para contener y controlar a los cuerpos, pero también para afirmarlos, perpetuarlos y multiplicarlos, captándolos en la terrible e inquietante inmediatez de sus imágenes” (SHAVIRO, Steven; *The Cinematic Body*, 1993).

⁶⁹ As citações da potência da imagem como pensamento em Shaviro podem ser linkadas com a noção de “imagem do pensamento” em Deleuze, na qual o filósofo aponta que o pensamento não é uma prerrogativa exclusiva da filosofia, e em todos os campos de conhecimento (seja ciência, artes) é possível produzir pensamento... É o verdadeiro objeto de Diferença e Repetição, a natureza dos postulados na imagem do pensamento. Fiquei obcecado por essa questão em *Lógica do Sentido*, onde a altura, a profundidade e a superfície são coordenadas do pensamento; retomo-a em Proust e os signos, já que Proust opõe toda a potência dos signos à imagem grega; e depois Félix e eu a reencontramos em *Mille plateaux*, porque o rizoma é a imagem do pensamento que se estende sob a imagem das árvores”. In: DELEUZE, Gilles. *Conversações (1972-1990)*. Trad. Peter Pál Pelbart. São Paulo: Editora 34, 2008, p. 186

Cronenberg não fica claro a possibilidade de qualquer transcendência e, ao contrário, deixa o espectador em constante suspense em relação ao horror visceral do protagonista.

No entanto, ao examinar o corpo em relação ao gênero, a leitura de Shaviro do corpo cronenbergiano torna-se empolgante. Shaviro argumenta que fenda de Max (*Videodrome*) lateraliza “a ideologia que equivale à feminilidade com passividade, receptividade e castração” e que a tentativa fascista de Convex programar Max é uma paródia da “dor da castração” (143). Neste sentido, a transformação e as experiências de Bill demonstram que o “sexo é precisamente uma construção social do corpo” (143). O que Shaviro sugere é que o gênero não é essencial, mas o efeito das relações de poder, e que “o poder não funciona apenas em imagens e ideologias, que investe diretamente a carne” (143). Assim, Shaviro considera “o corpo como um potencial local de resistência” (143). O que fica evidente em *Naked Lunch*, onde quase toda experiência sexual ocorre entre homens e seres humanoides, homens e máquinas, homens e homens. Nesse sentido, a noção de gênero se esvazia, ou se preenche até o ponto de saturar e transbordar para todos os lados (Figura 16).

Figura 16 - Cena de sexo sádico entre dois personagens em *Naked Lunch*, sendo que um deles em pleno processo de transformação em uma criatura nova - David Cronenberg (1991).



Fonte: MOON, 2010.⁷⁰

Além disso, Shaviro destaca o intenso prazer do corpo, afirmando: “a paixão é impressa diretamente na carne, antes de qualquer movimento de reflexão

⁷⁰ <https://moonwolves.wordpress.com/2010/08/25/queers-and-junk-naked-lunch/>

autoconsciente” (SHAVIRO, 145). Ele percebe que Cronenberg apresenta a transformação do corpo juntamente com outros efeitos, tais como a ansiedade e medo, de uma forma positiva, e “não como consequências secundárias de alguma perda ou a falta originária, como comum em leituras sintomáticas da psicanálise” (149). Além disso, afirma que “a intensidade corporal é... um “outro” para o poder, um excesso que o perturba, um excedente que não pode ser controlado ou apropriado” (148).

Em “Platão e o Simulacro”, Deleuze afirma que o mundo platônico é composto pelos seguintes escalões: “o impalpável, “o participado”, e “o participante”, o que Deleuze explica como “o fundamento, o objeto da pretensão, o pretendente” (DELEUZE, 1990, p. 255). Deleuze, em seguida, coloca uma questão para a ordem platônica: “não haveria um possuidor em terceiro lugar, em quarto etc., até o infinito de uma degradação, até àquele que não possui mais do que um simulacro, uma miragem, ele próprio miragem e simulacro?” (1990: 255). Deleuze então traz sua visão de que “Platão descobre, no clarão de um instante, que o simulacro não é simplesmente uma falsa cópia, mas que coloca em questão as próprias noções de cópia e modelo”, concluindo: “Não é o próprio Platão, que aponta a direção para a reversão do platonismo?” (256). Em outras palavras, Deleuze observa diferenças entre os simulacros, no lugar de repetição e representação fiel do inicial. Uma das razões pelas quais Deleuze considera cinema iluminante é que a imagem cinematográfica já não funciona como a cópia platônica, representando o objeto real, em vez disso é a matéria formando uma relação de movimento e repouso, que Deleuze explica: “Este não é o mecanismo, é o maquinismo” (DELEUZE, 1986 p. 59). O cinema se torna o que Deleuze e Guattari consideram como “mapa”, ele não se separa e eleva-se como uma imagem mimética do mundo, mas é composto do mundo, tornando-se como o mundo, e o mundo se tornando nele, cada um e ambos uma multiplicidade ao invés de uma unidade ou parte de uma unidade.

A noção que passa através das faculdades do sentido é a de individuação, que tem relação direta com outro dos conceitos de Deleuze, a “cristalização”⁷¹, que seria

⁷¹ Sobre cristalização e atualização, Deleuze diz: “Os dois aspectos do tempo, a imagem atual do presente que passa e a imagem virtual do passado que se conserva, distinguem-se na atualização, tendo simultaneamente um limite inassinalável, mas intercambiam-se na cristalização até se tornarem indiscerníveis, cada um apropriando-se do papel do outro”. (Deleuze 1996:55) A relação do atual com o virtual constitui sempre um circuito, mas de duas maneiras: ora o atual remete a virtuais como a outras

como que um movimento inverso ao da “atualização”. Uma vez que o cristal inicial é adicionado, um processo de cristalização começa, e uma cascata de individualizações se transforma num meio metaestável, amorfo, um sólido cristal estável. A individualização é metaestável e sempre um processo contínuo constituído pelas intensidades. Qualquer indivíduo definitivo e completo é impossível a menos que a individualização pare, passando do estado metaestável para o estado estável. O pensamento que se desdobrou na individualização se expressa através da ruptura da faculdade de sentidos, como uma experiência involuntária. O pensamento pode ser visto como um imperativo, a violência de uma ideia, ou um problema provocante ao pensamento.

Aplicando a visão de Deleuze à interzone de *Naked Lunch*, é possível argumentar que a interzone pode ser considerada um imperativo para o pensamento. Os pensamentos forçados pela interzone e sua influência sobre os personagens e sua criação são ricos. Há ali uma radicalidade de uma sociedade que parece des governada e ao mesmo tempo, há um poder opressor/libertário, a fim de reorganizar a sociedade. Há um pensamento de liberdade em relação às sensações e ao corpo, ao mesmo tempo, há uma atmosfera noir, de crime, de que há olhos onde quer que vá. A interzone em *Naked Lunch* implica uma visão revolucionária do corpo, pretende quebrar o corpo como um invólucro, como um organismo fechado, e abrir possibilidades de montagens e devires. Humanoides, corpos em mutação que se incorporam violentamente a outros corpos ainda humanos. Há uma busca por novas fendas, que não pertencem a um organismo fechado, um novo corpo. Por outro lado, a máquina que se torna humanoide evagina um órgão fálico que, assim que um bom texto é produzido, ejacula uma substância que remete diretamente ao sêmem, com forte implicação sexual e de fertilidade, já que se relaciona com desejo, prazer e criatividade.

Uma vez que o corpo é emancipado do encerramento do organismo, é dentro de uma transformação instável de individualização. As sensações despertadas pela interzone, como o choque e o prazer sádico quando Bill experimenta suas alucinações, estão todas relacionadas à preocupação com o corpo mutante, que, em sentido deleuziano é característica da abertura, mudança, mutabilidade, fluidez,

coisas em vastos circuitos, onde o virtual se atualiza, ora o atual remete ao virtual como a seu próprio virtual, nos menores circuitos onde o virtual cristaliza com o atual. O plano de imanência contém a um só tempo a atualização como relação do virtual com outros termos, e mesmo o atual como termo com o qual o virtual se intercambia. (Deleuze 1996:55-6)

feedback, e complexidade. Os corpos presentes na interzone se abrem para novas conexões e também são capazes de aceitar com menor estranhamento as mutações e os novos órgãos e corpos (Figura 17). São corpos metaestáveis, constantemente afetados pelo desejo do sujeito e as intensidades. Para concluir, os pensamentos sobre a transformação do corpo são produzidos na relação entre a interzone e a potência afetiva dos corpos.

Figura 17 - O sexo e o desejo em *Naked Lunch* vai muito além da relação binária (homem x mulher) e ainda além do sexo homossexual, apesar de ser um tema profundamente atingido no filme - Cronenberg (1991).



Fonte: FLICK, 2010.⁷²

Embora a mutação dos corpos se dê involuntariamente e contra a vontade do sujeito, as sensações corporais emergentes ou as intensidades, todos indicam a multiplicação da produção de desejo. A tecnologia nos filmes de Cronenberg se incorpora violentamente no corpo humano, levando-o a ceder à influência simbiótica. No entanto, por outro lado, a tecnologia também contribui para o aparecimento dos aspectos desconhecidos do corpo, tal como a independência dos órgãos. Num sentido mais profundo, a mutação corpórea sugere a proliferação e multiplicação do desejo do sujeito ao extremo, como o sadismo, o masoquismo e o sexo entre humanos e não humanos em *Naked Lunch*, bem como bem a repentina paixão erótica entre os personagens do jogo “estimulado” pelo sistema de *eXistenZ*.

⁷² <http://flickchickcanada.blogspot.com/2011/04/canadian-film-review-naked-lunch-1991.html>

Afetados pelos entorpecentes e pela interzone, os personagens manifestam especialmente o desejo erótico, são constantemente excitados. No começo, por exemplo, Bill está hesitante em experimentar a relação homossexual com outros jovens, mas ele é gradualmente seduzido a satisfazer o seu desejo. Bill passa de hesitação para excitação, sugerindo que sua sexualidade transgrediu a partir de relações heterossexuais para homossexuais e ainda o prazer sádico e masoquista com seres não humanos. Como Deleuze e Guattari afirmam: “Desejar é produzir, produzir dentro da esfera do real” (1983; 27).

Por outro lado, a imagem não se limita a designar uma alucinação do indivíduo, uma vez que a alucinação individual eventualmente torna-se real e capaz de afetar a outros. Cronenberg alterna a narrativa entre o alucinante e o atual, chegando finalmente a borrar as fronteiras. A validade da realidade é ambígua com o enunciado, e Cronenberg astuciosamente demonstra que a imagem pode burlar e que só é possível nas alucinações e torna-los real. No entanto, apesar da indefinição do real e alucinatório causado pela narrativa, uma coisa é certa: a produção desejante de Bill não é limitada às suas alucinações, mas transborda para a realidade e afeta outros personagens. Deleuze e Guattari não distinguem desejo consciente de desejo inconsciente, argumentando: “Desejo produz realidade, ou dizendo de outra forma, a produção desejante é uma e a mesma coisa que a produção social. Não é possível atribuir uma forma especial de existência ao desejo, uma realidade mental ou psíquica que é presumivelmente diferente da realidade material da produção social” (Deleuze; Guattari, 1983, p. 30). O filme (ou todo o cinema cronenbergiano) torna o atual e alucinante, indistinguíveis para seus personagens.

Em *Naked Lunch*, a produção desejante de Bill é revolucionária em diferentes sentidos na arena de individual e social. No campo individual, a produção desejante sugere uma transgressão sexual, desterritorialização da fronteira do sexo heterossexual, enquanto que no campo social, a alucinação de Bill é menos passiva e controlável, com a interzone e seus personagens a estabelecer uma relação de troca instável e resistente. De acordo com Deleuze e Guattari, “Ao desejo não falta nada... ele não está em falta em relação ao seu objeto. Na verdade, é o sujeito que está em falta com o desejo, ou é ao desejo que falta sujeito fixo; só há sujeito fixo graças à repressão (1983: 26). Esse argumento indica que Deleuze e Guattari rebatem uma definição clássica psicanalítica do tema, com base na falta e na repressão, mas também sugere a sua visão do assunto, o que só faz sentido em termos de produção

desejante. O conceito de produção desejante de Deleuze e Guattari ilumina as ações involuntárias de Bill, como o assassinato de sua esposa e seu potencial de experimentação sexual. Bill como um sujeito desejante é o resíduo de sua produção desejante.

Certamente, afirmar Bill como um sujeito desejante não derroca o fato de que ele tem sido influenciado por outras pessoas por meio da interzone, mas sua produção desejante sugere a possibilidade de criar o que Deleuze e Guattari chamam de “linha de fuga”. O desejo não pode ser manipulado e confinado a qualquer assunto. Se por um lado personagens estranhos e máquinas que parecem ter saído de um livro de Kafka buscam usar as alucinações que a interzone provocam para estabelecer algum controle sobre Bill, por outro, desde que a produção continue a desejar, a resistência é possível.

A formação do sujeito depende da aglutinação de forças. Neste sentido, o corpo de Bill está aberto e pronto para se juntar com outras forças vindouras, apto a afetar e ser afetado. O conceito de devir-mulher de Deleuze e Guattari pode contribuir para a compreensão da complexidade de criação das imagens de sexo em Cronenberg, precisamente com seu foco no meio-termo, nas linhas de fuga, a desdobrar múltiplas perspectivas de gênero.

O aspecto revolucionário e político dependem da abertura do sujeito para as montagens com outros organismos ou máquinas. Shaviro argumenta que o movimento entre o molar e molecular é “uma dupla tradução” e que “o processo de tradução começa em um nível subpessoal”. O sentido molecular é imanente ou adjacente ao molar e ambos, molar e molecular, estão relacionados com o desejo, o desejo de Bill como sujeito deleuziano/cronenbergiano, afetado pelas intensidades de outros organismos em seu caminho.

O fato de tornar-se outro é um empreendimento coletivo. Transformar-se começa com a quebra da distinção de duas categorias, como homem e mulher, seres humanos e máquinas, e em seguida, expande-se por um desdobramento das diferenças que são capazes de sacudir o equilíbrio e a ordem sustentada entre as categorias. A relação de Bill com as máquinas torna difícil defini-lo como ~~seja~~ heterossexual ou homossexual, ou até mesmo como apenas humano, estas evidências mostram que Bill está se tornando desterritorializado, demolindo a fronteira entre as diferentes categorias a partir do seu estado alucinatório ambíguo e metaestável. Ela abre um espaço por entre as categorias, numa rota não linear,

inventando novas trajetórias, novo circuitos de resposta, com perspectiva de improvisos futuros e possibilidades relacionais como nunca viu antes. O devir de Bill é coletivo no sentido em que está em causa sua relação com a interzone e todos que a compõe. Embora seja um caso particular de transformação, sugere uma possibilidade de que é possível romper com o equilíbrio geral entre categorias.

Deleuze e Guattari definem máquina como “um sistema de interrupções ou quebras” (1983: 36). Eles argumentam: “Cada máquina é uma máquina de uma máquina. A máquina produz uma interrupção no fluxo apenas na medida em que ela está ligada a uma outra máquina, que supostamente produz este fluxo”. Desse modo, essa noção de máquina que produz um fluxo e uma pausa está preocupada com a conexão de duas máquinas. Assim, o aparelho é tanto o fluxo quanto o contra fluxo. Neste sentido, se personagens em *Naked Lunch* são vistos como máquinas, cada uma produzindo seu fluxo de desejo, seus encontros para, em seguida, produzir as quebras ou montagens, constituem o que Deleuze e Guattari chamam de produção desejante.

No Anti-Édipo, Deleuze e Guattari definem o assunto: Se um sujeito não tem identidade específica ou pessoal, se ele atravessa o corpo sem órgãos, sem destruir a sua indiferença, é porque não é apenas uma parte periférica para a máquina, mas também uma parte que se dividiu em duas partes que correspondem aos descolamentos da cadeia e às remoções do fluxo provocado pela máquina. Assim, a máquina consome e consuma cada um dos estados através do qual passa, e nasce de cada um deles de novo. (1983 : 40).

CONCLUSÃO: CINEMA, HORROR, DESEJO

Ao empregar os conceitos de Deleuze e Guattari, como o corpo sem órgãos, devir e máquina desejante, é possível examinar a produção desejante dos corpos e tecnologias em *Naked Lunch* e *eXistenZ*. Ambos os filmes lidam com a realidade do virtual, e suas figurações de virtualidade são ambas entrelaçadas com a realidade. À luz de Deleuze e Guattari e sua visão do desejo, a indefinição do atual e do virtual pode ser apontada como característica importante para a produção do corpo desejante, já que Deleuze e Guattari afirmam: “Desejar é produzir, produzir dentro do reino do real” (1983 : 27). A subjetividade do corpo tecnológico é evidente, devido à sua produção desejante. Além disso, o corpo tecnológico, em montagem com outras máquinas desejantes, se torna menos passivo do que revolucionário em relação à sexualidade e ao poder. A visão de Deleuze e Guattari do desejo ilumina a agência tecnológica dos corpos em *Naked Lunch* e *eXistenZ*.

Poucos filmes de Cronenberg receberam a atenção do grande público nos circuitos comerciais de cinema. Exceções são, por exemplo, *A Mosca*, e filmes mais recentes do diretor, como *Marcas da Violência* e *Senhores do Crime*. *eXistenZ*, que foi lançado no mesmo ano de *Matrix* jamais chegou a ser exibido no circuito comercial no Brasil (a apresentação ficou por conta de festivais ou circuitos fechados de mostras). Filmes mais obscuros de Cronenberg, ou não são exibidos ou raramente são notados pelo público em geral. Existem exceções na academia, que discute os trabalhos de Cronenberg com mais atenção, pelo menos, a partir de *Videodrome*. Um dos objetivos do presente trabalho é fomentar mais debates e discussões sobre Cronenberg e seus problemas mais caros em circuitos acadêmicos locais. Um dos motivos pelos quais os filmes do diretor não são amplamente divulgados em circuitos comerciais, provavelmente, tem a ver com sua estilo e estrutura. Em uma de suas entrevistas, Cronenberg menciona: “Eu posso dizer a você que o roteiro que eu fiz para *eXistenZ* foi rejeitado pela MGM porque achavam que ‘não era suficientemente linear’... eles estavam com muito medo do filme porque lidava com a mudança de planos de realidade” (CRONENBERG, 2000, 179). A narrativa e a abordagem que Cronenberg faz em seus filmes dificulta a comercialização e também um maior encontro com o espectador. Os enunciados em *Naked Lunch* e *eXistenZ* não são lineares, o que também contribui para o efeito da indefinição entre o atual e o virtual.

É fundamental salientar que, quando *Naked Lunch* foi realizado em 1991, Cronenberg ainda era geralmente considerado um diretor de cinema de terror. A partir do início dos anos 80 a produção de Cronenberg já era distinta de outros filmes de horror, o que indica que Cronenberg tem uma preocupação diferente com a noção de horror –ele não estava satisfeito apenas com a ideia de assustar o espectador. Em uma entrevista realizada depois que ele terminou de filmar *eXistenZ*, Cronenberg diz: “Eu nunca pensei que eu estava fazendo a mesma coisa que diretores como John Carpenter, George Romero, e às vezes mesmo Hitchcock, embora eu tenha sido, por vezes, comparado com os mesmos. Estamos buscando jogar com as imagens de uma maneira diferente” (CRONENBERG, 1999). Esta observação não contradiz o esforço inicial de Cronenberg em fazer filmes de terror, pois ele tem outra preocupação, que em certa medida se revela no seguinte diálogo:

“Você considera qualquer um dos seus filmes como sendo de terror?
Cronenberg: Não, eu não considero. *A Mosca* foi, tecnicamente, um filme de ficção científica e horror, e este (*eXistenZ*) é tecnicamente um filme de ficção científica. Mas para mim isso não é uma categoria de criação. Isso é um problema de marketing ou, possivelmente, um problema de crítica, uma preocupação jornalística. Mas não é algo que funcione como uma categoria criativa”. (CRONENBERG in GOROSTIZA, 1999)

A observação de Cronenberg sugere que o ato de criação para ele pouco tem a ver com gênero cinematográfico, como horror ou sci-fi⁷³, e eu diria que o que realmente fascina Cronenberg são as possibilidades do corpo iluminadas pela tecnologia. Tomando o sexo como exemplo, o corpo tecnológico de Cronenberg muitas vezes carrega fortes implicações sexuais, como foi possível constatar a partir das análises de *eXistenZ* e *Naked Lunch*. No entanto, Cronenberg não pretende lidar com o sexo apenas para despertar o prazer do público; em vez disso, ele frustra o público por perturbar o seu reconhecimento de como o ato sexual deveria proceder, o que é evidente em sua resposta às críticas de *Crash* como sendo um filme pornográfico: “*Crash* não é pornografia, no sentido em que ele não foi projetado para despertar as pessoas. Se ele ainda assim desperta as pessoas, então eu considero que se trata de um bônus” (GOROSTIZA, 192) . Mesmo em cenas mais explícitas em *Crash*, os personagens são incapazes de se relacionar de uma forma emocional, e a representação geral do sexo em *Crash* pretende causar estranhamento no público,

⁷³ Ficção científica.

não segue o padrão comum, por exemplo, o de relações heterossexuais. As sensações dos personagens que são despertadas por acidentes de carro e feridas têm menos a ver com os prazeres sexuais do que as intensidades, nos termos de Deleuze e Guattari. “O personagem Vaughan, em *Crash*, anuncia um acidente de carro como um evento excitante e cheio de vida, ao invés de destrutivo. Essa excitação conecta-se à sensação de produção implicados pelo corpo sem órgãos, uma vez que o corpo sobrevive, no sentido em que o CsO emancipa o corpo da conexão de invólucro com o organismo. Como Deleuze e Guattari moveram sua obra também a partir de uma reflexão não tradicionalista da condição de dependentes químicos e masoquistas, elaboram uma percepção de como as drogas e o sofrimento podem ser um meio para o corpo tornar-se o CsO, através de *Crash* Cronenberg demonstra o acidente de carro como um “outro” significantes para tornar-se o CsO, no qual intensas sensações corporais dos personagens designam um novo modo de produção trazido pela tecnologia. O grotesco “sexo” entre o corpo humano e os carros em *Crash* é melhor compreendido à luz da noção de desejo em Deleuze e Guattari.

A primeira edição do *Anti-Édipo* foi publicado em 1972, seguida anos mais tarde pela primeira edição de *Mil Platôs* em 1980, enquanto Cronenberg surgiu em 1975, com seu primeiro longa-metragem, *Shivers*. Apesar de os trabalhos de Deleuze e Guattari como o filósofo e psicanalista terem começado mais cedo, na década de 60, do que de Cronenberg como diretor de longas na década de 70, os pensamentos de Deleuze e Guattari ecoam em filmes contemporâneos de Cronenberg. Deleuze, muitas vezes utiliza obras modernistas de Proust e Kafka a fim de obter uma ilustração para explicar o seu pensamento, mas a sua revitalização dessas obras modernistas é de fato contemporânea. A filosofia de Deleuze e Guattari, especialmente levando em conta o seu ponto de vista do desejo, ainda é capaz de ser articulada e manifestar-se no filmes contemporâneos de Cronenberg, o que mostra que seus conceitos ainda são muito contemporâneos, mesmo no final do século XX, lembrando o que Foucault uma vez afirmou: “talvez um dia este século seja considera como o século deleuziano”. Pensando nessa noção de desejo dos dois pensadores, é muito possível vê-la manifestada pelo corpo tecnológico de Cronenberg por muito tempo ainda, considerando-se que a tecnologia retratada em seus filmes, como a tecnologia da realidade virtual, só vai avançar em ritmo ainda mais rápido no século XXI.

Enquanto isso é plausível perguntar: Como o corpo tecnológico de Cronenberg nos inspira para abordar a tecnologia do futuro? Podemos encontrar alguma pista

numa observação de Cronenberg observação: “Um carro não representa o mais elevado grau de tecnologia, mas nos afetou e mudou mais do que qualquer outra coisa nos últimos cem anos. Nós o incorporamos”(Gorostiza, 1999). Como Cronenberg aponta, a vida do ser humano é incapaz de se separar da tecnologia, posto que a tecnologia tem formado um relacionamento íntimo com o humano. A intimidade entre o corpo humano e a tecnologia nos filmes de Cronenberg está associada a interfaces ou orifícios, como a fenda de Max em *Videodrome* e o bio-porta implantado em *eXistenZ*, exprimindo o corpo humano penetrado pela tecnologia. Através das imagens de orifícios, Cronenberg quer transmitir que “a tecnologia quer estar em nossa corpos, porque ela, de alguma forma, saiu do nosso corpo” (CRONENBERG in GOROSTIZA 1999).

O que acontece é que o corpo humano foi incorporado pela tecnologia, com a crescente presença e introjeção no corpo, como próteses de órgãos, tais como os olhos com os vidros e os ouvidos com amplificadores de sinal sonoro. No entanto, a incorporação da tecnologia pelo corpo humano muitas vezes resulta em vulnerabilidade, passividade, e mesmo a destruição do corpo nos filmes de Cronenberg.

A destruição dos corpos tecnológicos em Cronenberg tende a ser interpretada como tecnofobia. Mas se contextualizar esses corpos tecnológicos com os textos sobre cinema e destacar o processo de sua mutação em vez do fim, podemos encontrar outra interpretação do corpo tecnológico de Cronenberg além da tecnofobia. A mutação de Brundle⁷⁴ para uma nova espécie sugere uma compreensão do organismo humano a partir de do ponto de vista da mosca, o que corresponde à preocupação precoce de Cronenberg quando realizou *Shivers*: “É sobre a tentativa de compreender as inter-relações entre os organismos, mesmo aqueles que percebemos como doença. Pois compreendê-lo do ponto de vista da doença, passa a ser uma questão de vida”. Nos termos de Deleuze e Guattari, é prudente titular a mutação de Brundle como um devir-mosca. A luta de Brundle para transformar-se de volta em humano é intelectual, no sentido em que ele está a explorar a diferença entre os

⁷⁴ *Seth Brundle*, personagem central em *The Fly*, que passa por mutações e modificações corpóreas em diferentes fases, indo desde uma sensação de maior potência física, de que algo está mudando por dentro, passando por uma fase de degeneração do corpo, da destruição das células e tecidos, chegando a uma transformação onde se encontra num estado onde não é mais homem, nem mosca e sim um corpo que está numa zona indiscernível, chamado por Cronenberg de *Brundlefly*.

organismos do ser humanos e da mosca. Com base nestes ensejos, para relacionar a morte de Brundle à tecnofobia seria desconsiderar os pensamentos complexos que Cronenberg transmite através da mutação de Brundle.

Concernente aos organismos tecnológicos em *eXistenZ* e *Naked Lunch*, ambos são concebidos em relação à idéia de virtualidade. No início de 1991, com *Naked Lunch*, Cronenberg explorou a possibilidade de concretizações virtuais por meio da imagem alucinante e entorpecida. Depois de 8 anos, a tecnologia retratado em *eXistenZ* avançou das antigas máquinas de escrever (e das fitas VHS em *Videodrome*) para o jogo com a realidade virtual. A razão pela qual Cronenberg faz a concretização virtual não transcendente, provavelmente tem a ver com o imenso poder das corporações capitalizadas, pois em *eXistenZ* a tecnologia está quase que completamente controlada por corporações. No entanto, Cronenberg sugere que o controle das corporações sobre o indivíduo não é absoluta e permanente, e que a revolta do indivíduo é possível. Além disso, a produção desejante do sujeito tecnológico com relação ao capital sexual é uma das conseqüências positivas trazidas pela tecnologia, como já analisado nos capítulos anteriores. Portanto, os corpos tecnológicos figurados em *eXistenZ* e *Naked Lunch* ainda coincidem com a visão positiva de Cronenberg da tecnologia.

Com base na análise acima das figurações do corpo em Cronenberg, do corpo tecnológico em *Crash*, *A Mosca*, *Videodrome*, *Naked Lunch* e *eXistenZ*, a percepção da obra de Cronenberg como tecnofóbica é insuficiente. Por outro lado, é possível dizer Cronenberg se inclina para o outro extremo, como a tecnofilia? Na verdade, Allegra, a designer de jogos em *eXistenZ*, seria um exemplo apropriado de tecnofilia, pois ela celebra totalmente a tecnologia de realidade virtual e despreza a realidade mundana. Em contraste, seu parceiro é Pikul, típico tecnofóbico, que constantemente suspeita da realidade virtual e teme perder a carne material. O diálogo entre Allegra e Pikul é uma caricatura proposital de Cronenberg da discussão constante sobre tecnofilia e tecnofobia.

Assim, podemos concluir que a visão de Cronenberg da tecnologia não é nem uma celebração ingênua como a tecnofilia nem a negação arrogante como a tecnofobia, mas sim, uma reflexão experimental sobre a tecnologia e sua figuração do corpo tecnológico, carregada de complexidade ambígua. A visão do diretor canadense da tecnologia está correlacionado com o corpo, o que sugere que o corpo humano está constantemente sendo modificado com o avanço tecnológico. Não existe pureza,

originalidade e corpos fechados, pois todos os corpos foram incorporados pela tecnologia. Agora que a influência da tecnologia é onipresente na vida humana, no lugar de ter uma postura rígida e desafiadora em relação ao seu desenvolvimento, seria muito interessante abrir a mente para a imaginação a fim de examinar que talvez o potencial do corpo humano talvez tenha sido “despertado” pela tecnologia, ou nos termos de Deleuze e Guattari, que novas formas de produção desejante são dadas em nossa montagem com a máquina técnica. É capital também destacar o processo mutante do corpo em Cronenberg, no qual as possibilidades de um corpo diferenciado emergir são intensas. O futuro da tecnologia iluminado pelas imagens do corpo tecnológico de Cronenberg pode ser associado com a “fronteira”, que Deleuze e Guattari retratam no fim do *Anti-Édipo*, no sentido em que o futuro está no presente, como a produção desejante está completa. Para concluir de modo a manter a reflexão viva e aberta, um pensamento de Deleuze:

“Jamais nos desterritorializamos sozinhos, mas no mínimo com dois termos: mão-objeto de uso, boca-seio, rosto-paisagem. E cada um dos dois termos se reterritorializa sobre o outro. De forma que não se deve confundir a reterritorialização com o retorno a uma territorialidade primitiva ou mais antiga: ela implica necessariamente um conjunto de artifícios pelos quais um elemento, ele mesmo desterritorializado, serve de territorialidade nova ao outro que também perdeu a sua. Daí todo um sistema de reterritorializações horizontais e complementares, entre a mão e a ferramenta, a boca e o seio (1996,41).”

Figura 18 - Aparatos médicos, corpos efervescentes e libertação em *Dead Ringers* - David Cronenberg (1988).



Fonte: PORQUEVER, 2010.⁷⁵

⁷⁵ <http://porquever.blogspot.com/2011/02/gemeos-morbida-semelhanca-1988.html>.

REFERÊNCIAS

AUMONT, Jacques. *A estética do filme*. São Paulo: Papirus, 2007

_____. *A imagem*. São Paulo: Papirus, 2006.

BAECQUE, Antoine de. *Telas: o corpo no cinema*. Petrópolis: Vozes, 2008.

BATAILLE, Georges. *O erotismo*. Porto Alegre: L&PM, 1987.

BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e simulações*. Lisboa: Relógio D'água, 1991.

BEC, Louis; FLUSSER, Vilém. *Vampyrotheutis Infernalis*. São Paulo: Anna Blume, 2011.

CAMUS, Albert. *O Mito de Sísifo*. Rio de Janeiro: Guanabara, 1989.

CAPISTRANO, Tadeu (Org.). *A Imagem e o incômodo: o cinema de Michael Haneke*. Rio de Janeiro: WSET, 2011.

CARROLL, Noël. *A filosofia do horror*. São Paulo: Papirus, 1999.

CORBIN, Alain; COURTINE, Jean-Jacques; VIGARELLO, Georges. *História do Corpo 3: as mutações do olhar. O Século XX*. Petrópolis: Vozes, 2011.

CRARY, Jonathan. *Técnicas do Observador: visão e modernidade no século XX*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

CSORDAS, T.J. *Embodiment and Experience: the existential ground of culture and self*. Cambridge: Cambridge University Press, p. 269-290.

DELEUZE, Gilles. *A imagem-tempo*. São Paulo: Brasiliense, 2007.

_____. *Lógica da sensação*. [Rio de Janeiro]: Zahar, 2002.

DELEUZE, Gilles. *Conversações*. São Paulo: Editora 34, 2007.

_____; GUATTARI, Félix. *Mil Platôs*, v.3. São Paulo: Editora 34, 2005.

_____. *Mil Platôs*, v.4. São Paulo: Editora 34, 1997.

_____. *Mil Platôs*, v. 5. São Paulo: Editora 34, 2005.

DERRIDA, Jacques; KRISTEVA, Julia. *Semiology and Grammatology*. (Ed.) *Positions*. 1981.

EISENSTEIN, Sergei. *A Forma do filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

FELINTO, Erick. *A Imagens espectral: comunicação, cinema e fantasmagoria tecnológica*. Cotia: Ateliê, 2008.

_____. *A Religião das Máquinas: ensaios sobre o imaginário da cibercultura*. Porto Alegre: Sulina, 2005.

_____. O olho e o cérebro: o cinema psíquico de David Cronenberg. In: *CINEMA EM CARNE VIVA*, 2009, Caixa Cultural, Rio de Janeiro. Rio de Janeiro: WSET Multimídia, 2009. p. 77-82.

FLUSSER, Vilém. *A Filosofia da Caixa Preta*. São Paulo, Anna Blume, 2011.

_____. *A História do Diabo*. São Paulo: Anna Blume, 2008.

GIUCCI, Guillermo. As engrenagens lubrificadas: Cronenberg, automóveis e corpos super-excitados. In: *CINEMA EM CARNE VIVA*, 2009, Caixa Cultural, Rio de Janeiro. Rio de Janeiro: WSET Multimídia, 2009. p. 72-76.

GIL, José. *A Imagem-nua e as pequenas percepções: estética e metafenomenologia*, Lisboa: Relógio d'Água, 1996.

GIL, José. Metafenomenologia da monstruosidade: o devir-monstro. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.). *Pedagogias do Monstro*. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

_____. *Monstros*. Lisboa: Relógio D'água, 2006.

GOROSTIZA, Jorge; PÉREZ, Ana. *David Cronenberg*. Madrid: Cátedra, 2003.

GRANT, Michael. *The Modern Fantastic: the films of David Cronenberg*. Praeger Publishers, 2000.

GUÉRON, Rodrigo. *Da imagem ao clichê do clichê à imagem: Deleuze, cinema e pensamento*. Rio de Janeiro: NAU, 2011.

JULLIER, Laurent; MARIE, Michel. *Lendo as imagens do cinema*. São Paulo: SENAC, 2009.

HARAWAY, Donna. *Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX*. 1991.

KELLNER, Douglas. *A Cultura midiática: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno*. [S.l.]: EDUSC, 2001.

KRISTEVA, Julia. *Powers of horror: an essay on abjection*. New York: Columbia University Press, 1982.

LYOTARD, Jean-François. *Discours, figure*, Paris, Klincksieck, 2002.

MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas & pós-cinemas*. São Paulo: Papyrus, 2002.

MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix, 2002.

METZ, Christian. *A significação no cinema*. São Paulo: Perspectiva, 1972.

MÜLLER, Adalberto. O Cinema como negativo (duplo) da psicanálise. In: *CINEMA EM CARNE VIVA*, 2009, Caixa Cultural, Rio de Janeiro. Rio de Janeiro: WSET Multimídia, 2009. p. 55-58.

PARENTE, André (Org.). *Cinema / Deleuze*. Campinas: Papyrus, 2013.

_____. *Cinema em Trânsito*. Rio de Janeiro: Azougue, 2012.

ROMANDINI, Fabián L. *A Comunidade dos espectros*. Florianópolis: Cultura e Barbárie, 2012.

_____. *H.P. Lovecraft: a disjunção no ser*. Florianópolis: Cultura e Barbárie, 2013.

_____. *Para além do princípio antrópico: por uma filosofia do Outside*. Florianópolis: Cultura e Barbárie, 2012.

SHELLEY, Mary. *Frankenstein*. New York: Bantan Books, 1981.

TARKOVSKI, Andreaei A. *Esculpir o Tempo*. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

VANOYE, Francis. *Ensaio sobre a Análise Fílmica*. São Paulo: Papyrus, 1994.

VIEIRA, João. Subjetividade virtual em “nova carne”: o fim do tempo, espaço e corpo orgânico no sujeito recriado. In: CINEMA EM CARNE VIVA, 2009, Caixa Cultural, Rio de Janeiro. Rio de Janeiro: WSET Multimídia, 2009. p. 91-97.

XAVIER, Ismail. *A Experiência do cinema*. São Paulo: Paz e Terra, 2003.