

eX-istenZ: do corpo orgânico ao corpo simulacro

Fabiana Campos Baptista¹

Resumo

A partir da análise do filme *eXistenZ*, de David Cronenberg, este artigo pretende refletir acerca da ampliação do entrelaçamento entre o ser humano e a máquina no mundo contemporâneo, demarcando as influências da evolução das tecnociências sobre os corpos.

Palavras-chave: corpo orgânico, corpo simulacro

Abstract

Starting from an analysis of the film *eX-istenZ*, by David Cronenberg, this article reflects on the way in which the human being and the machine are increasingly intertwined in the contemporary world, examining closely the influence of the evolution of technical science on bodies.

Key-words: organic body, simulacrum body

*“A ciência pode classificar e nomear os órgãos de um sabiá
Mas não pode medir seus encantos
A ciência não pode calcular quantos cavalos de força existem
nos encantos de um sabiá.
Quem acumula muita informação perde o condão de adivinhar:
Divinare os sabiás divinam.”*

Manoel de Barros, Livro sobre o nada.

*“tenho fobia em ter meu corpo penetrado cirurgicamente...
não sei... não posso fazê-lo. Isso é assustador, me dá arrepios!”*

Ted Pikul, personagem de *eXistenZ*

¹ Psicóloga, mestre em Psicologia pela UFMG, professora da Universidade Salgado de Oliveira – campus BH.

Introdução

A racionalidade tecnocientífica atual vem tentando converter seres humanos em informação. Neste novo contexto, os tipos de corpos que serviam aos interesses do capitalismo industrial do século XIX estariam hoje se tornando obsoletos por não serem mais úteis aos interesses do capitalismo contemporâneo.

Em função disto, nossos corpos vivem sob a ameaça de estarem obsoletos e são acusados de impuros por serem finitos, perecíveis e demasiadamente orgânicos. Se aquele regime histórico demandava grandes contingentes de sujeitos “disciplinados”, corpos “dóceis e úteis”, especialmente treinados para saciar as engrenagens da sociedade industrial, como bem nos mostrou Foucault em *Vigiar e Punir*, o capitalismo ancorado no consumo parece solicitar outros tipos de corpos: sujeitos ansiosos, criativos, flexíveis e medicáveis. Entretanto, essas novas configurações corporais seriam igualmente dóceis, úteis e controláveis, embora respondendo a outros interesses históricos.

Ademais, se nos propomos neste trabalho a analisar que tipos de corpos vêm sendo construídos e moldados na contemporaneidade, é preciso analisar essas transformações à luz do desenvolvimento das tecnociências. Há um movimento de transformação da técnica que vem ocorrendo desde o século XV e que não acontece sem conseqüências para o ser humano. Aqui não nos interessa pensar somente nos dispositivos tecnológicos que vêm sendo criados, mas em toda uma matriz que as máquinas vêm proporcionando: trata-se da criação de um novo ambiente. Um novo tipo de saber-poder vem sendo produzido e um novo mundo sendo criado, sacudindo valores e idéias.

Entretanto, nós nos perguntamos: qual é o estatuto que o corpo recebe a partir dessa mudança? Ou ainda: quais são os novos corpos que vêm sendo gerados a partir da transformação radical que o mundo das tecnociências vem operando em nossas vidas? Surge a idéia de que o saber contemporâneo tende a considerar o corpo humano como uma configuração orgânica obsoleta, artificial e ascética. Mas

seria possível existirmos sem corpo? Nossas discussões perpassarão as contribuições de Michel Foucault sobre o biopoder, de Hermínio Martins, sobre o domínio tecnocientífico contemporâneo e a uma análise do filme dirigido por David Cronenberg, *eXistenZ*, que retrata esta nova possibilidade de criação do homem pós-orgânico.

eXistenZ

Iniciaremos nossas discussões a partir da análise histórica realizada por Michel Foucault² que procurou revelar o aspecto desumanizador da sociedade tecnocientífica sobre o controle tecnológico do corpo desde o início de seu desenvolvimento até os dias atuais. Para pensarmos o estatuto dos corpos que vêm sendo produzidos com a ajuda da teleinformática e da biotecnologia na contemporaneidade, retomaremos brevemente essa trajetória foucaultiana para analisar o processo através do qual ocorreu a tomada do poder sobre os corpos na sociedade ocidental. A esse processo de captura do poder sobre os corpos o autor denominou biopoder e dividiu-o em dois níveis: disciplinar, em *Vigiar e Punir* e espécie, em *Vontade de Saber*.

Com efeito, o poder tecnocientífico sobre os corpos se desenvolveu a partir do século XVII em duas vertentes: uma centrou-se na idéia do corpo máquina, em seu adestramento, na ampliação de suas aptidões, na extorsão de suas forças, no crescimento de sua docilidade e de sua utilidade, na sua integração aos sistemas de controle. A idéia era a da administração parcelarizada dos corpos, obedecendo a uma espécie de poder disciplinar. O segundo formou-se no século XVIII e centrou-se no chamado corpo espécie. A idéia era a gestão global da vida, em que o corpo era tomado em uma dimensão mais ampla: corpo atravessado pela mecânica do ser vivo e como suporte dos processos biológicos: o nascimento e a mortalidade, a longevidade, processos assumidos mediante intervenções e controle. Vemos então

² FOUCAULT, 1977 e FOUCAULT, 1987.

que desde o século XVII temos duas tecnologias de poder que têm por ponto central o corpo, em que as disciplinas do corpo e as regulações da população são as duas vertentes em que se desenvolveu a organização do poder sobre a vida. O biopoder foi indispensável para o desenvolvimento do capitalismo, que só pôde ser garantido em função da inserção controlada dos corpos no aparelho de produção e por meio do ajustamento dos fenômenos de população aos processos econômicos.

Assim, a superação histórica da forma de poder soberano, dominante na Idade Média, pela emergência do poder disciplinar no final do século XVII, pode ser compreendida como uma decorrência da expansão do sistema fabril na Europa e da progressiva especialização do trabalho que ele demanda. Nessa acepção, o poder disciplinar centrou-se no adestramento do corpo, com vistas a um melhor aproveitamento do tempo e concomitante maximização do rendimento do trabalho. Com a sólida estruturação do sistema capitalista, emergiu uma nova tecnologia de poder preocupada menos com o disciplinamento do corpo individual, já moldado pelo trabalho parcelar, que com o controle do corpo social. A partir desse momento, uma série de intervenções políticas e econômicas volta-se para a incidência de epidemias, para o controle das taxas de natalidade, longevidade e mortalidade, forjando as tecnologias de população. O poder investe, nesse momento, sobre os corpos socializados.

Para ampliarmos a compreensão de como a tecnociência na contemporaneidade opera sobre os corpos, seguiremos as orientações do sociólogo português Hermínio Martins³ que propõe pensarmos em uma analogia entre as duas tendências que estão na base epistemológica das tecnociências e as figuras de Prometeu e de Fausto. A primeira, de tradição prometéica, trata de uma visão instrumental da técnica e relaciona o domínio técnico da natureza ao bem da humanidade e a segunda, de vertente fáustica, desvincula a técnica de qualquer objetivo humano, indo para além de sua própria expressão. Sustentaremos, ao longo do texto, a idéia

³ MARTINS, Hermínio. Hegel, Texas e outros ensaios de teoria social. Lisboa: Edições Século XXI, 1996. Citado em: SIBILA, Paula. O homem pós-orgânico: corpo, subjetividade e tecnologia digitais. RJ: Relume-Dumará, 2002.

de que na contemporaneidade há a prevalência de traços fáusticos, em que jogos de saber e de poder contribuem para a construção de uma visão diferenciada dos corpos.

A analogia da tecnociência moderna pode ser feita com a figura do titã grego Prometeu, que foi duramente punido pelos deuses por ter cometido uma ousadia ao usurpar as prerrogativas divinas e entregar o segredo do fogo aos homens. Esse mito nos remete ao fato de que há certas coisas que não podem e que não devem ser conhecidas em ciência pelo homem. Assuntos como o segredo da vida e os mistérios da evolução biológica formariam uma exceção à racionalidade tecnocientífica, demarcando limites ao conhecer. Há aqui uma idéia de dominação racional da natureza, do papel libertador da técnica e a idéia de progresso. Existem limites ao que pode ser feito, conhecido e criado. Há algo de inviolável, que permanece em segredo e o aperfeiçoamento do corpo pode ocorrer sem, no entanto, transcendê-lo. Os artefatos técnicos são vistos como projeções e como ampliações das capacidades do corpo, respeitando o limite das potencialidades humanas.

Todavia, o antigo prometeísmo parece estar em decadência e tensionado com um outro vetor que também constitui as bases filosóficas do saber hegemônico ocidental: a figura do Dr. Fausto, homem das ciências que, desiludido com o conhecimento de seu tempo, faz um pacto com o demônio Mefistófeles (o inimigo da luz), que o enche com a energia satânica insufladora da paixão pela técnica e pelo progresso. Esta mesma energia, porém, faz de Fausto um homem desdenhoso das conseqüências e dos estragos de sua ciência, tornando-o um gênio leviano, obcecado pelo progresso e cego para tudo mais. Segundo as análises de Hermínio Martins, a tecnociência contemporânea vivencia um desbalançamento em seus fundamentos filosóficos, com os notáveis avanços da vertente fáustica em campos como as ciências da vida e a teleinformática. Será que o ambicioso Dr. Fausto estaria derrotando o castigado Prometeu?

Enquanto o saber prometéico visava a um disciplinamento dos corpos, ao transformá-los em dóceis e úteis, como nos lembra Foucault, o saber fáustico parece querer romper com a materialidade do corpo. Não se trata de discipliná-los, mas de ultrapassá-los. Há uma mudança no fator tempo e uma alteração do sentido de vida e de morte para dar conta desses novos corpos a serem produzidos. A técnica fáustica, aliada ao discurso do capitalista, abre-se para um novo horizonte, rompendo com a lógica moderna. Talvez pensássemos que a vida orgânica seria poupada dos investimentos da tecnociência, mas a tese contemporânea diz o contrário. Os procedimentos científicos não visam simplesmente à verdade ou ao conhecimento da natureza íntima das coisas, mas à compreensão dos fenômenos para exercer previsão e controle. Seria como um desfile para o infinito?

A promessa fáustica para o corpo consiste em misturá-lo com a tecnologia e evitar a finitude, entendendo a tecnociência como capaz de transcender a condição humana. Surge daí a figura do ciborgue, do homem pós-biológico, como aquele capaz de ultrapassar as limitações impostas pelo corpo humano. Aqui não basta como em Prometeu ampliar as capacidades humanas, mas ultrapassá-las. É o momento de redefinir fronteiras. A prioridade não é o orgânico. Há um novo saber em jogo e este está a serviço do poder, gerando novos saberes.

Surge a idéia de abolição e de evaporação de antigas dicotomias, o encurtamento de distâncias geográficas, o alongamento da vida e o desaparecimento da morte. Várias dicotomias foram sacudidas: vida/morte, real/virtual, público/privado, corpo/alma, natural/artificial. Poderíamos falar em libertação de restrições naturais. Entretanto, nos perguntamos: pode haver vida sem morte? Mente sem corpo? Corpo sem envelhecimento? Como pretender que o velho corpo humano, que com suas transformações biológicas caminha a passos de tartaruga, acompanhe as transformações à velocidade da luz do avanço tecnológico?

Para ilustrarmos estas possibilidades de aglutinamento entre o corpo biológico e a máquina, vamos nos recorrer ao filme *eXistenZ*. Podemos dizer que *eXistenZ*, um

filme de David Cronenberg, é uma espécie de ficção científica pós-moderna. Nele, o diretor nos apresenta um mundo complexo e hiper-real, no qual as percepções humanas, provenientes de experiências vividas, são substituídas por imagens simuladas. Para tanto, Cronenberg não nos mostra computadores, laboratórios, nem tampouco objetos ou ambientes futuristas, imagens tão recorrentes em filmes de ficção científica. Essa supressão intencional da estética fílmica nos aponta para uma questão que nos interessa investigar no presente estudo: o processo de hibridação biotecnológica na contemporaneidade que, ao tentar dissipar as fronteiras entre o mundo real e o mundo virtual, nos direciona para a possibilidade de criação da figura do ciborgue.

Vejamos então de que forma as relações entre a película de Cronenberg e a interferência das tecnociências nos corpos humanos são possíveis.

David Cronenberg nos apresenta a história de um grupo que joga um vídeo-game com conexão orgânica. A personagem Allegra Geller, uma projetista de jogos de RPG neurais, cria um jogo chamado *eXistenZ*, uma espécie de jogo interativo virtual. Junto com seu estagiário, Ted Pikul, eles plugam o jogo nos respectivos sistemas nervosos de seus corpos e iniciam uma viagem pela realidade virtual. Entretanto, para entrar de fato neste ambiente virtual, os dois personagens realizam primeiramente uma cirurgia para ligar o cabo do equipamento diretamente na medula.

Logo que iniciam o jogo, os seus sentidos biológicos são imediatamente transportados para dentro dele, em uma tentativa – bem sucedida – de que a realidade sensorial externa fosse substituída pela realidade virtual interna através de estímulos eletrônicos diretamente enviados ao cérebro. O que ocorre é que esses estímulos passam a ser capazes de transmitir para os corpos dos jogadores os sons e os cheiros do jogo. Allegra mostra que para que seja possível jogar *eXistenZ* são necessários três dispositivos biotecnológicos: um “game pod”, que é uma espécie de videogame feito de DNA e de órgãos sintéticos, advindos de anfíbios mutantes, uma

“bio-porta”, um orifício instalado no final da medula espinhal do jogador e um “UmbyCord”, um cordão que é conectado ao sistema nervoso central do jogador. Estes aparatos bombardeiam para o sistema nervoso estímulos neurais até que seja impossível distinguir se eles são artificiais ou não, ou seja, há a instituição de um simulacro tridimensional e palpável no corpo. O jogo pode ser então vivenciado fisiologicamente pelos órgãos dos sentidos. Durante o jogo é possível caminhar na rua, ir a um restaurante, comer um besouro exótico e até mesmo experimentar seu gosto.

Aqui vemos a figura do ciborgue sendo construída pelos personagens. A mistura de máquina e aparatos orgânicos se coloca como um ponto fundamental para que o jogo interativo possa ser iniciado. O diretor nos mostra, no desenrolar das cenas, o processo de sedução do ser humano por este simulacro virtual, bem como os limites para a aceitação dos modelos propostos. Podemos articular esta possibilidade de entrelaçamento entre o real e o virtual, o corpo e a máquina, ao projeto fáustico contemporâneo, que se ancora no materialismo orgânico, tratando a vida como informação e como um código a ser decifrado e corrigido.

A ânsia é transcendentalista, que vai desde propostas de imortalidade da mente através da inteligência artificial, passando pela superação do espaço físico. Há um privilégio da parte imaterial sobre a parte material orgânica. A idéia é que o corpo deve ser descartado por ser perecível. Se a máquina cartesiana era metáfora, agora parece ser identidade, pensada de forma literal. Ora, o dualismo cartesiano a respeito do ser humano marcou o pensamento ocidental, dividindo-o em duas vertentes fundamentais: a alma e o corpo. Mas essas dicotomias parecem se dissipar. Entretanto, um enigma permanece oculto: qual é a natureza da consciência e qual a sua relação com o mundo material? Será que a mente humana se limita a raciocinar logicamente?

De fato, durante a apresentação de *eXistenZ*, Allegra começa a fazer o download do jogo para o cérebro das pessoas interessadas no teste e estes entram em uma

espécie de transe. Há um segmento da sociedade que defende a preservação da integridade corporal sem implantes tecnológicos e o fim das experiências de realidade virtual mediadas por dispositivos orgânicos para imersão, que passaram a constituir uma espécie de alucinógeno consumido pelos fanáticos por jogos. Estes extremistas que fazem parte do chamado Movimento Realista, concluem que a única saída para este vírus social é o extermínio dos projetistas de jogos de imersão e a destruição da fábrica de consoles biotecnológicos. A briga entre mundo real e mundo virtual e entre as possibilidades transcendentalistas de ultrapassamento dos corpos é retratado de forma realista por Cronenberg. Ao criar um simulacro virtual, o diretor nos faz pensar na possibilidade de vivenciar sensações virtuais através de nossos próprios órgãos dos sentidos. A máquina substitui nossos órgãos dos sentidos e recria as sensações durante o jogo. A problemática proposta é de superação do corpo humano e sua substituição pela máquina.

No filme, a falta do dispositivo tecnológico implantado no corpo humano gera sentimentos paradoxais nas personagens, podendo se tornar motivo de vergonha e de orgulho. Vergonha porque a maioria das pessoas possui uma bio-porta e orgulho por prescindir da dependência de dispositivos tecnológicos. Estes últimos também assumem a conotação de uma espécie de dependência psicológica manifestada fisicamente pela conexão com o sistema do jogo, um outro mundo. Talvez a intenção de Cronenberg seja nos mostrar o que considera inevitável: a fusão entre o ser humano e a tecnologia.

Com o gradativo mergulho no microcosmo surrealista de *eXistenZ*, Cronenberg procura nos oferecer indícios de que a hipotética diferenciação entre realidade e simulação colocada inicialmente não existe: *eXistenZ* questiona a transparência da simulação, a substituição da vida real por um simulacro e a transferência de padrões complexos de comportamento do console do videogame para o cérebro dos jogadores. Contudo, Cronenberg nos conduz a outras questões: quantos outros níveis existem no jogo? Existe uma saída ou o propósito é o abandono do corpo físico em detrimento de um corpo imagem simulado?

Ora, se a tecnociência não vê limites possíveis em sua evolução, o corpo humano, perecível, defeituoso, se coloca como um obstáculo ao caráter evolutivo da técnica. O aperfeiçoamento do corpo, a ruptura com o limite imposto pela natureza humana faz o ser humano buscar formas de se superar. Com efeito, parece que estamos reduzidos ao digital e aos números. Sem sotaque identificável, os corpos podem estar fadados a perderem suas identidades ao se verem transformados em máquinas manipuláveis e controláveis. O que parece um salto para a libertação humana é também uma forma de exercício de um controle. Se o corpo se transformou em uma peça que dá defeito, esta não é facilmente removida. O projeto genoma, por exemplo, investe no ser humano máquina, reduzindo-o à sua condição biológica, reduzindo-o a aminos e a timinas. Somos cadeias de DNA e não mais sujeitos de desejo. As máquinas parecem querer deter nosso segredo, transformando o corpo em um fardo pesado: é a aversão ao corpo biológico. Nessa nova vertente, o corpo torna-se um obstáculo espacial e temporal.

Se a idéia das tecnociências é que seu poder de transformação do mundo humano é ilimitado, o corpo é o limite. A idéia é tentar formas de se criar uma *eX-istência*, que prescindia do corpo físico. Isso nos faz pensar na possibilidade de nos tornarmos pós-humanos e será preciso dispensar a organicidade do corpo. Mas é possível entender a cognição sem o corpo? A organicidade não seria um requisito para o pensamento?

Conclusão

Podemos dizer então que vivemos em uma época de crescimento exponencial da tecnologia no mundo humano, notadamente da biotecnologia e da informática. Surgem novas maneiras de se pensar o corpo humano: não como uma máquina, mas como um feixe de informações. Entretanto, algumas impressões, qualitativas e subjetivas, parecem destinadas a se esquivar das investidas tecnocientíficas. Se por um lado o mito do homem pós-orgânico está propenso a criar raízes, podemos, por

outro nos perguntar: será que tudo isso não passaria de contos fantásticos de ficção científica?

Referências Bibliográficas:

FOUCAULT, Michel. *História da sexualidade. A vontade de saber*. Rio de Janeiro: Edições do Graal, 1977. v.1.

FOUCAULT, M. *Vigiar e punir: nascimento da prisão*. Petrópolis: Vozes, 1987.

LÉVY, Pierre. *O que é o virtual?* São Paulo: Ed. 34, 1996.

MARTINS, Hermínio. *Hegel, Texas e outros ensaios de teoria social*. Lisboa: Edições Século XXI, 1996.

NOVAES, Adauto. *O homem-máquina: a ciência manipula o corpo*. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.

SIBILA, Paula. *O homem pós-orgânico: corpo, subjetividade e tecnologias digitais*. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 2002.

Filmografia:

Ficha técnica

Título Original: eXistenZ

Gênero: Ficção Científica

Tempo de Duração: 97 minutos

Ano de Lançamento (EUA): 1999

Distribuição: Dimension Films / Miramax Films

Direção: David Cronenberg

Roteiro: David Cronenberg