

A ESCRITA DO CINEMA: ENSAIOS

organização

CLARA ROWLAND

JOSÉ BÉRTOLO

DOCUMENTA

Este livro é financiado por Fundos Nacionais através da
FCT — Fundação para a Ciência e a Tecnologia no âmbito do projecto
«Falso Movimento — estudos sobre escrita e cinema» (PTDC/CLE-LLI/120211/2010)

© AUTORES, 2015
© SISTEMA SOLAR CRL (DOCUMENTA)
RUA PASSOS MANUEL, 67 B
1150-258 LISBOA

NOVEMBRO DE 2015
ISBN 978-989-8618-97-9

NA CAPA: FOTOGRAMA DE *L'HISTOIRE DE ADÈLE H.*, FRANÇOIS TRUFFAUT, 1975

REVISÃO: ANTÓNIO D'ANDRADE

DEPÓSITO LEGAL: 403188/15
IMPRESSO NA EUROPRESS S.A.
RUA JOÃO SARAIVA, 10 A
1700-249 LISBOA

Realidades escritas: Borges e Cronenberg

JOSÉ BÉRTOLO

Then all motion, of whatever nature, creates?
EDGAR ALLAN POE, *The Power of Words*

1.

Jorge Luis Borges afirma em entrevista que as suas ficções podem ser consideradas híbridos resultantes de um cruzamento entre as formas do conto e do ensaio (Borges 1967). Frances Wyers Weber (1968), por seu turno, argumenta que uma leitura da obra de Borges deve sempre privilegiar a sua dimensão filosófica, de modo a poder considerar-se a reflexão sobre o mundo inscrita nas histórias. Seguindo estas duas linhas, pode equacionar-se as histórias do autor como «ensaios filosófico-literários». De acordo com esta categoria crítica, a ficção de Borges deve ser entendida como um tipo de literatura formulada enquanto instância de problematização do mundo. Borges inscreve-se numa prática literária cuja ligação com o mundo é estabelecida através da tematização da própria literatura, tornada mediadora das relações entre homem e universo. De acordo com esta conceptualização do literário, o autor explora os processos de ficcionalização (ou outros análogos a estes) através dos quais o homem configura o mundo e o seu lugar nele. Assim se compreende melhor a presença substantiva na sua obra de figuras como Dom Quixote, que aprendeu o mundo nos livros para depois praticar uma forma de transfiguração da realidade, ou Xerazade, cuja manutenção da vida é feita depender da narração incessante de histórias.

Sobre a complexa articulação entre ficção e realidade que se verifica em Borges, escreve Weber:

Se Borges mostra que as distinções entre mundo ficcional e o nosso próprio mundo «real» são duvidosas, precárias ou não existentes, pode afirmar-se que as histórias não só criam um reino imaginário como também constituem comentários às formas possíveis de conhecer e representar o mundo em que vivemos (Weber 1968: 125).

O conto «Tlön, Uqbar, Orbis Tertius» é um dos principais marcos no contexto destas questões. Nele relata-se a história de uma sociedade secreta que escreve a enciclopédia de um planeta imaginário, Tlön. Quando essa enciclopédia sai do anonimato, o mundo imaginário de Tlön imiscui-se no mundo real, minando-o e pondo em perigo a sua suposta ordem anterior. «O mundo», diz o narrador próximo do final, «será Tlön» (Borges 1998: 459).

Esta síntese anuncia um cenário em que a escrita e a leitura da descrição de um mundo ilusório concretizam a existência dele; por outras palavras, representa-se em «Tlön» uma prática que produz ilusões passíveis de se tornarem realidade. Na entrevista citada, Borges diz, a propósito do nome «Tlön», que: «Talvez em “Tlön” eu estivesse a pensar em *Traum*, a palavra alemã para o inglês *dream* [sonho]» (Borges 1967). A analogia entre «ficção» e «sonho» pode ser motivada por ambos serem desprovidos de materialidade e, no entanto, pertencerem à experiência do Homem, à sua existência e ao seu *real*. Esta analogia — remanescente de, por exemplo, *La Vida es Sueño*, de Calderón de la Barca — adquire especial pertinência se se atentar num outro conto de Borges, «As Ruínas Circulares», em que se conta a história de um homem que sonha outro homem que, por sua vez — como consequência de ser sonhado —, adquire existência física no mundo real. Tomando-se esta história como metáfora do poder gerador da criação artística — entendendo-se o sonhador como figura análoga do criador —, a tematização que nela se faz do «sonho tornado realidade» fica próxima da «ficção tornada realidade» de «Tlön». As duas histórias descrevem cenários em que coisas tidas como imateriais acabam por adquirir materialidade num plano dito físico do real.

Esta é uma reflexão sobre o poder transformador da criação artística e, especificamente, da criação literária. Escrever (e, simbolicamente, «sonhar»), nestas

ficções, é fazer acontecer algo no mundo. Neste âmbito, pode alargar-se a reflexão associada a «Tlön» para além da criação artística propriamente dita, abrangendo um conjunto de actividades humanas que se concretizam através do uso da linguagem. A este conjunto de actividades chamou Jaime Alazraki «cultura», explicando:

A linguagem foi reduzida a um instrumento que só se justifica pelos vários usos que fazemos dela, a um jogo que, como todo o jogo, gera uma realidade fictícia que cancela ou substitui a histórica. Essa realidade artificial não é senão o mundo criado pela cultura: [...] o universo descrito nos quarenta volumes da Primeira Enciclopédia de Tlön (Alazraki 1986: 185).

«Tlön» pode, então, para além de ser entendido como uma reflexão sobre o poder da escrita, ser apreendido como um pensamento acerca do poder da cultura — ou do conhecimento — sobre a configuração da realidade, e a influência dessa «realidade artificial» ou «fictícia» sobre a realidade material a que Alazraki chama «histórica».

Assim se entende porque é que o planeta Tlön é caracterizado como congenitamente idealista, e portanto avesso à matéria: é o mundo da linguagem, da cultura e da abstracção, da «realidade fictícia», um mundo próximo do «terceiro mundo» identificado por Karl Popper em *Three Worlds*:

O mundo dos produtos da mente humana, tais como as linguagens; contos e histórias e mitos religiosos; conjecturas científicas, teorias e construções matemáticas; canções e sinfonias; pinturas e esculturas. Mas também aviões e aeroportos e outros feitos da engenharia (Popper 2011: 144).

Por isso, este mundo não podia senão ser «obra de uma sociedade secreta de astrónomos, de biólogos, de engenheiros, de metafísicos, de poetas, de químicos, de algebristas, de moralistas, de pintores, de géometras» (Borges 1998: 451). E torna-se também evidente que tudo quanto se diz sobre Tlön pode, de alguma forma, encontrar reflexo em processos verificáveis no «mundo real». Várias pro-

postas filosóficas descritas, por exemplo, estão muito próximas de propostas ocorridas no nosso passado histórico¹. Regressamos então ao ponto inicial, em que se dizia que Borges escreve «ensaios filosófico-literários» que reflectem sobre o «nosso» mundo. Porém, a ficção de Borges não só questiona o estatuto ontológico do mundo, como reflecte especificamente sobre a condição do homem neste mundo ontologicamente desestabilizado:

Atentando nos contos de Borges, começamos a compreender que os seus arbítrios e «fantasias» devem ler-se como alusões oblíquas à situação do homem no mundo, como símbolos que reinscrevem a sua condição de cunhador de ficções num mundo que se nega a entregar-se na sua íntima realidade (Alazraki 1986: 189).

No caso de «Tlön», portanto, não só é relevante a reflexão que o texto suscita sobre a «cultura» e os efeitos desta — o modo como a entrada de qualquer discurso no mundo conduz à sua necessária reorganização² —, como interessa ainda atentar na problematização que o texto suscita dos efeitos dessa reestruturação na vida humana. Afinal, como afirma Ângela Fernandes, «[o] rigor dos anjos e as “leis divinas” ou “inumanas” constituem os princípios ordenadores da realidade, mas são princípios “que não acabamos nunca de perceber” [...], pois a realidade esquiva-se continuamente à apreensão pelo entendimento» (Fernandes 2007: 42). O que está em causa é, então, a posição epistemológica do Homem num mundo cuja ordem divina («de anjos» [Borges 1998: 459]) lhe escapa, e a consequente necessidade humana de incessantemente produzir discurso(s) com a finalidade de conhecer o que, à partida, talvez não seja cognoscível, isto é, a necessidade de instaurar no mundo, pela linguagem, ordens artificiais que substituem a misteriosa ordem divina: «É inútil responder que a realidade também

1 Para um estudo aprofundado das ocorrências de factos e figuras reais em «Tlön», *vd.* Fernández Ferrer 2009.

2 Uma *reorganização* que o narrador, numa posição de resistência porventura devedora das reflexões desenvolvidas por Platão no Livro X de *A República*, entende como *desintegração* («O contacto e o hábito de Tlön desintegraram este mundo» [Borges 1998: 459]).

está ordenada. Talvez o esteja, mas de acordo com leis divinas — traduzo: com leis inumanas — que nunca acabamos por compreender» (Borges 1998: 459). Tlön é, no plano de realidade do conto, a resposta ao labirinto divino, tal como — parece sugerir Borges — no nosso *plano de realidade* qualquer discurso literário, filosófico, e até científico, é resposta ao silêncio divino e eventual possibilidade de conhecer: «Tlön será um labirinto, mas é um labirinto urdido por homens, um labirinto destinado a que o decifrem os homens» (Borges 1998: 459).

2.

Citando Alazraki, reportei-me acima à linguagem como «jogo» gerador de uma realidade fictícia que se entrecruza com a realidade histórica. *eXistenZ*, de David Cronenberg, literaliza esta metáfora do jogo.

Allegra Geller, uma *designer* de jogos de vídeo baseados na tecnologia da Realidade Virtual, é vítima, na cerimónia de lançamento do seu último videogame, «eXistenZ», de uma tentativa de homicídio por um membro do grupo «Realistas», uma associação composta por defensores da realidade, avessos, portanto, a indústrias como a dos videogames, entendidas como promotoras da alienação face ao real. Geller escapa, fugindo com um homem destacado para a proteger, e — temendo que o *gamepod* que continha o jogo original tenha sido danificado — entra em «eXistenZ» para verificar se o mundo virtual ao qual o jogo oferece acesso se mantém intacto. Seguem-se entradas e saídas sucessivas desse mundo ilusório para, no final, se descobrir que, desde o início do filme, tudo aquilo a que se assistia tinha lugar no interior de um videogame chamado «transCendenZ». Neste novo plano de realidade, que surge apenas nos últimos minutos do filme, está-se no lançamento de «transCendenZ», e, tal como acontecera na falsa cerimónia com que o filme iniciara, também aqui dois membros de um grupo «realista» assassinam o *designer* do jogo. Em fuga, e preparados para matar a personagem de um segurança, diz-lhes este: «Digam-me a verdade. Ainda estamos dentro do jogo?» O filme termina então, com um plano em que se vê os defensores da realidade desarmados perante a possibilidade de estarem ainda num mundo ilusório, sem capacidade de discernimento.

Tal como Borges opera na área de uma «literatura filosófica», também os filmes de Cronenberg se distinguem por uma premente natureza inquiridora. A propósito, Simon Riches constata, na introdução a *The Philosophy of David Cronenberg*, que «um projecto que permanece no centro da obra cinematográfica de Cronenberg é a predilecção por questões filosóficas relacionadas com os seres humanos e o mundo que habitam» (Riches 2012: 1). Para além disso, se atrás se mencionou o tema da ficcionalização do mundo como preponderante na obra de Borges, poderia dizer-se o mesmo em relação à obra de Cronenberg. Vemos isso, por exemplo, em *Naked Lunch* (*Festim Nu*, 1991), filme em que um escritor se encontra, durante a escrita de «Naked Lunch» (o livro dentro do filme), permanentemente entre o mundo real e a misteriosa materialização nesse «mundo real» do universo fantástico sobre o qual escreve.

Porém, se em Borges o elemento através do qual se «filosofa» é a arte, em Cronenberg aquilo que habitualmente medeia as relações do homem com a realidade é a tecnologia, constituindo *Naked Lunch* ou *M. Butterfly* excepções em que a reflexão se efectiva pela literatura e pelo teatro. Derivado desta dissemelhança, enquanto em «Tlön» a problematização da realidade é feita através do modelo de representação da escrita³, em *eXistenZ* o questionamento efectua-se por um modelo de simulação através do recurso à Realidade Virtual enquanto tópico narrativo. Recorrendo ao tópico da Realidade Virtual, que «mina a possibilidade de distinção entre realidade e ficção» (Ryan 2001: 1), *eXistenZ* concretiza o que Scott Wilson definiu da seguinte forma: “[*eXistenZ*] propõe uma série de análises epistemológicas e ontológicas simultâneas, relacionadas com a articulação entre um mundo construído e a realidade (Wilson 2001: 102)⁴.

3 As ideias de escrita e representação são veiculadas desde o início do conto pelas figuras do espelho (cf. também Platão 2001: 596 d-e) e da enciclopédia: «Devo à conjugação de um espelho e de uma enciclopédia a descoberta de Uqbar» (Borges 1998: 447).

4 Para um estudo comparativo de três filmes que problematizam conceitos de realidade através do recurso à Realidade Virtual (*The Thirteenth Floor* [*O 13.º Andar*], *Matrix* e *eXistenZ*), vd. Hotchkiss (2003: 24). A análise de Hotchkiss serve-se do Livro VII de *A República* de Platão e encontra eco em filmes como *Welt am Draht* (*O Mundo no Arame*), de R.W. Fassbinder, cuja influência parece ter sido determinante em *eXistenZ*.

Em «Tlön» e *eXistenZ* existem diferentes níveis de realidade, e o núcleo narrativo (também reflexivo) reside, nos dois casos, na permeabilidade entre esses planos e na tomada de consciência, pelas personagens, de uma porosidade entre níveis que dificulta a identificação da sua hierarquia, resultando numa «incerteza ontológica» (Hantke 2007: 77) sem aparente resolução. São deste modo postas em causa, simultaneamente, a faculdade da percepção humana e a inteligibilidade do mundo. Referi que, no conto de Borges, Tlön podia ser entendido como símbolo de um conjunto de actividades que, pela sua natureza discursiva e portanto eminentemente humana, são criadas pelos homens para responder à aparente (des)ordem divina. Em *eXistenZ*, o videogame representa outra resposta possível, perfeitamente análoga, a essa ordem não cognoscível: um mundo ordenado por um «rigor de xadrezistas» (Borges 1998: 459). Significativamente, uma das personagens de *eXistenZ* diz, a dada altura:

Não sei o que se está a passar. Estamos os dois aos tropeções neste mundo informe, cujas regras e objectivos são desconhecidos, aparentemente indecifráveis, ou até, possivelmente, não existentes. Sempre à beira de sermos mortos por forças que escapam à nossa compreensão.

Quando fala, a personagem está no mundo de «eXistenZ», mas poderia dizer o mesmo em qualquer plano de realidade — é, aliás, para isto que aponta a confusão instalada nos momentos finais —, incluindo aquele que o narrador de Borges assume como o «real». Afinal, é sobre o plano que se tem habitual e comumente como «real» que estes dois objectos ficcionais estão a elucubrar, alegorizando o enigma da situação do homem no mundo através da literatura fantástica, em Borges, e do cinema de ficção científica, em Cronenberg.

O embate entre o «rigor de xadrezistas» das construções humanas que são Tlön e «eXistenZ» e uma ordem superior é a razão pela qual as figuras de criadores são fulcrais em ambos. Em «Tlön», a narrativa desenrola-se como num policial, documentando-se os vários passos que o narrador-personagem atravessa na sua busca pela descodificação do mistério («[o] problema fundamental: Quem foram os que inventaram Tlön?» [Borges 1998: 450], ou «quem escreveu Tlön?»).

Em *eXistenZ*, a narrativa pode resumir-se à perseguição, tanto em «eXistenZ» como em «transCendenZ», dos «demiurgos» (aqui não escritores, mas *designers* ou *arquitectos*) dos universos alienantes que constituem os videogogos. Aproximam-se assim o narrador do conto e os terroristas do filme na resistência partilhada aos «mundos ilusórios», entendidos como ameaças à estabilidade do «mundo real». *eXistenZ*, no seu *twist* final, concretiza ainda um passo que se traduz no confronto das personagens com a possibilidade de o «mundo real» que elas querem preservar já ser, à partida, um plano impuro da «realidade». No final do conto, o narrador afirma que o mundo será Tlön, ao passo que no final de *eXistenZ* as personagens se apercebem de que talvez o mundo já fosse Tlön (outro termo, afinal, para «eXistenZ» ou «transCendenZ») desde o início, porque sempre ontologicamente incerto. Em suma, no caso específico do filme de Cronenberg, tornam-se indistintas a Realidade e a Realidade Virtual, em rigoroso cumprimento da advertência platónica.

A proposta põe em evidência a ironia subjacente ao gesto de Borges, ao apresentar-nos aquela realidade focalizada num narrador que inevitavelmente veicula no seu testemunho uma visão ideológica própria, arriscando deste modo contaminar o leitor incauto⁵. Mantendo a referência a «As Ruínas Circulares», e recordando novamente as palavras proferidas em entrevista, pode deduzir-se que «Tlön» é na verdade um outro termo para «ficção», ou «arte», ou «filosofia», ou «ciência», ou qualquer outra construção humana. Como se o mundo, a partir do momento em que passou a haver pensamento — um contraponto desestabilizador da realidade entendida como mera apreensão sensorial —, passasse a ser Tlön. O jogo da linguagem de que falam Alazraki e Borges é análogo ao jogo da experiência humana no mundo que *eXistenZ* apresenta.

Aprendemos com Borges — tal como havíamos aprendido com Cervantes ou Lewis Carroll, por exemplo — que a literatura revelou e possibilitou ao homem a relativização das categorias de real e de ficcional. Com Cronenberg, e

5 Como curiosidade, refira-se que, dado o modo documental — pretensamente factual — em que o texto de Borges é construído, ele parece prever ficcionalmente um tipo de leitor ingénuo que pudesse ser levado a acreditar na veracidade da narrativa, o que se deve ler como uma ironia redobrada por parte do autor, especialmente tendo activa a referência de Platão (*vd.* nota 2).

particularmente num filme como *eXistenZ*, somos confrontados com uma humanidade que se reconfigura de modo cada vez mais inexorável através do recurso à tecnologia. Algumas das preocupações, contudo, são partilhadas. A «metáfora epistemológica» de Borges funciona de forma quase simétrica no filme de Cronenberg. Ambos os objectos insinuam a ideia de que, a partir do momento em que a abstracção humana adquire realidade, «estamos todos em solo instável» (Beard 2006: 435).

Referências

- ALAZRAKI, Jaime. 1986. «Tlön y Asterión: metáforas epistemológicas», *Jorge Luis Borges*. Madrid: Taurus. Pp. 183-200.
- BEARD, William. 2006. *The Artist As Monster: The Cinema of David Cronenberg*. Toronto: University of Toronto.
- BORGES, Jorge Luis. 1967. (Entrevistado por Ronald Christ). «The Art of Fiction n.º 39». *The Paris Review*. Online: <<http://goo.gl/00bn1d>>
- BORGES, Jorge Luis. 1998. «Tlön, Uqbar, Orbis Tertius», «As Ruínas Circulares», in «Ficções (1944)», *Obras Completas, 1923-1949*. Lisboa: Teorema. Pp. 447-459; 468-472.
- FERNANDES, Ângela. 2007. «Da literatura enquanto construção humana (A propósito da humanidade de Tlön)», *Textos & Pretextos*, n.º 10 (Outono/Inverno). Pp. 34-43.
- FERNÁNDEZ FERRER, Antonio. 2009. *Ficciones de Borges en las galerías del laberinto*. Madrid: Cátedra.
- HANTKE, Steffen. 2007. «Out from the realist underground; or, the Baron of Blood visits Cannes: recursive and self-reflexive patterns in David Cronenberg's *Videodrome* and *eXistenZ*», in Richard J. Hand & Jay McRoy (eds.), *Monstrous Adaptations: Generic and Thematic Mutations in Horror Film*. Manchester: Manchester University Press. Pp. 67-81.
- HOTCHKISS, Lia M. 2003. «Still in the Game»: Cybertransformations of the “New Flesh” in David Cronenberg's *eXistenZ*, in *The Velvet Light Trap*, n.º 52 (Outono). Pp. 15-32.
- PLATÃO. 2001. *A República*. (Tradução de Maria Helena da Rocha Pereira). Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- POPPER, Karl. 2011. «Three Worlds: The Tanner Lecture on Human Values, delivered at the University of Michigan, April 7, 1978», in Sterling M. McMurrin (ed.), *The Tanner Lectures on Human Values I*. Cambridge: Cambridge University Press.
- RICHES, Simon (ed.). 2012. *The Philosophy of David Cronenberg*. Lexington: University Press of Kentucky.
- RYAN, Marie-Laure. 2001. *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore & London: Johns Hopkins University Press.
- WEBER, Frances Wyers. 1968. «Borges's Stories: Fiction and Philosophy», *Hispanic Review*, vol. 36, n.º 2 (April). Pp. 124-141.
- WILSON, Scott. 2011. *The Politics of Insects: David Cronenberg's Cinema of Confrontation*. New York & London: continuum.