

eXistenZ, de David Cronenberg: ciberficcions per a la posthumanitat



Laura Borràs Castanyer

Professora dels Estudis d'Humanitats i Filologia (UOC)
lborras@uoc.edu

Resum:

Aquest article presenta una anàlisi de la pel·lícula *eXistenZ*, de David Cronenberg, per tal d'establir un terreny comparatiu amb el món de les noves textualitats electròniques i poder observar, d'aquesta manera, les enormes possibilitats creatives que ja s'aprecien en el panorama literari contemporani però que han d'anar acompanyades d'un canvi de sensibilitat per ajustar-se a les necessitats del nou paradigma. Es tracta d'una reflexió sobre les transformacions d'uns certs hàbits culturals que, tal vegada, ens permetran arribar a desenvolupar noves eines crítiques per a l'anàlisi i comprensió d'aquest nou pas de la literatura en l'entorn digital.

"El món dels jocs es troba en un punt d'inflexió. La gent està programada per a acceptar molt poc, però les possibilitats són tan enormes..."

Allegra Geller



Figura 1. *eXistenZ*

Aquestes reveladores paraules les pronuncia Allegra Geller, la hiperpopular dissenyadora de jocs que és aclamada pel seu públic com una autèntica superestrella en el futur representat a *eXistenZ* en la seva primera aparició a la pel·lícula. A partir d'aquesta afirmació, que és perfectament traslladable del món dels videojocs o de la realitat virtual a l'estat actual de la literatura electrònica, voldria anar fent una comparació entre els interrogants i els desafiaments que proposa aquesta obra de Cronenberg i la literatura electrònica i els reptes que ens planteja per a poder arribar a establir si ja és aquí, com s'anuncia des de ja fa anys, un nou temps per a una nova literatura. Perquè les veus dels profetes i els anuncis de l'apocalipsi final ja fa temps que se senten, però cal ser conscient de fins a quin punt es poden canviar les pràctiques culturals que formen el nostre món.

1. *eXistenZ*: jocs entre la realitat i la ficció

Els conceptes que es revelen problemàtics en l'escenari cinematogràfic imaginat per Cronenberg són els de *natura* i *realitat* i, d'alguna manera, també les noves formes literàries ens porten a una distinció entre pràctiques "naturals" de lectura i noves pràctiques lectores.



Figura 2. Caràtula d'*eXistenZ*

Tal com el director i guionista ens els presenta no són més que il·lusions, però temo que en l'ambient literari podem jugar a creure que són il·lusions; ara bé, cada cop més les pràctiques textuais hipertextuals o cibertextuals deixen de ser un artifici per a passar a formar part de la

nostra realitat (si a més es treballa, com és el meu cas, en una universitat virtual i es fan materials hipertextuals per als estudiants, llavors la qüestió esdevé del tot ineludible). David Cronenberg aconsegueix amb *eXistenZ* tantalitzar, és a dir, turmentar una altra vegada i fins a l'agonia les complexes i polemitzades relacions entre la humanitat i la màquina. La pel·lícula número tretze del director canadenc assoleix, des del meu punt de vista, noves cotes en la seva carrera –que ja comença a ser de llarg recorregut–^[1] per a tractar d'esfumar, entelar, subvertir, en definitiva, les fronteres entre el que és orgànic i el que és inorgànic, la fantasia futura i la realitat immediata.



Figura 3. Caràtula de *Matrix*

eXistenZ ha estat comparada, perquè va aparèixer gairebé simultàniament, amb *Matrix*. Amb tot, hi ha diferències importants en el tractament d'un paisatge comú: el de la barreja i la confusió entre el món *natural* i l'*artificial*. A *Matrix* se'ns mostra un futur on la intel·ligència artificial s'ha ensenyorit del món i les màquines s'alimenten de la bioenergia dels humans, que són mantinguts en una mena d'estat de coma/larva, endollats a un món de somni generat per una computadora en la qual la vida continua essent com abans. Keanu Reeves, molt en la línia *Mnemonic*, és una mena de *terminator* reclutat per guerrilles *underground* que mantenen una desesperada lluita contra les màquines d'aparença humana mitjançant unes oportunes aparicions i desaparicions a través de teclats i telèfons. Ha de salvar l'espècie humana de la total i absoluta desaparició com a criatura intel·ligent en un escenari d'una intel·ligència artificial superior. Keanu Reeves, per tant, ens ha de despertar, metafòricament, a tots, ens ha de treure de la ficció, del dolç oblit i la candorosa ignorància en què ens han sumit les amables màquines, en un estrany però compassiu final envers nosaltres, els seus progenitors, els éssers que els hem donat la vida i als quals ens la prenen, però anestèsicament, sense que ens n'adonem. Ben mirat, i atès que la realitat imaginada per *Matrix* és l'infern, potser són compassives i tot.

1. Ramón Freixas, a "David Cronenberg. La perversión de la realidad", dins de *La nueva carne*, pàg. 293, ha parlat del "projecte Cronenberg" com un projecte marcat per la cohesió, la perseverança i una personalització envejables.

Figura 4. Fotograma de *Matrix*

Però si *Matrix* és, en paraules del crític Brian D. Johnson, una *special-effects extravaganza* de *Blade Runner*, *Terminator 2* i *Star Wars* barrejats amb refinades pràctiques d'arts marcial, *eXistenZ*, per contra, és un film relativament calmat i cerebral, tot i els efectes especials que alguns han considerat "efectes repulsius", per la visceralitat material de la cosa en si mateixa a la qual ben aviat ens referirem. Pilar Pedraza remarca que no tan sols a *eXistenZ*, sinó a tota l'obra de Cronenberg hi ha objectes monstruosos, sinistres en el sentit que es troben al límit que separa el que és orgànic del que és inorgànic, allò inanimat i allò que és viu, i sovint traspassen aquest límit. Són objectes, afirma Pedraza, "fortament sexualitzats, que s'inflen i respiren, es comporten com animals, es posen malalts, moren i, fins i tot, parlen".^[2]

2. De cossos, matèries, vivències i coneixement

eXistenZ és una mena de clip de realitat virtual que qüestiona precisament la virtut de la realitat. I dic *clip* perquè al final de la pel·lícula sabem que la sessió ha durat uns vint minuts que s'han fet eterns per la gran quantitat d'acció que ha tingut lloc, tot i que al començament l'Allegra, dins el joc, demanava unes tres hores de marge per a comprovar el nou producte lúdic que ha inventat.



Figura 5. Microbeina que és introduïda pel bioport

Aquesta fugacitat i intensitat del temps emprat en el joc i en la vivència que aquest proporciona pot ser posat en relació amb un recent article d'Umberto Eco, en què parla dels llibres com a

2. Pilar Pedraza. "Teratología y nueva carne". A: *La nueva carne*, pàg. 62.

vivències, de les narracions com a experiències i coneixement. A "Algunas razones para leer", inclòs al darrer informe sobre la lectura (*Informe 2002*), Eco al·ludeix a la relació entre temps i acció i, en darrer terme, a la relació entre acció i vida. Així, si és veritat que quan no passa res diem que el temps no acaba de transcórrer i que quan hem viscut hores i dies apassionants diem que el temps ha volat en un moment, semblantment ell associa la lectura a l'acció perquè quan llegim vivim, encara que sigui vides d'altri; en definitiva: acumulem experiència i saber. Per a Eco, llegir ens dona matèria primera per a recordar, i el semiòtic italià espera tenir una llarga vida per a recordar "a terminis" tot el que els escriptors han tingut l'amabilitat d'explicar-li. De manera que, segons el seu parer, quan llegim vivim més perquè passen moltes coses; imaginem-nos-ho, doncs, en aquests jocs de realitat virtual, en què l'acció és trepidant i les vivències múltiples, i, el que és millor –o pitjor, ja no ho sé–, reals...

Montserrat Hormigó defensa que Cronenberg està fascinat per la posthumanitat, és a dir, per l'impacte de la tecnologia en el cos humà. En aquest sentit, les seves pel·lícules formen part del grup de pràctiques intel·lectuals i artístiques que repensen el cos humà a mesura que aquest va essent reconstruït pels avenços en enginyeria genètica i en robòtica.^[3]



Figura 6. La beina imaginada per Cronenberg

Tornem a una de les seves obsessions perennes: l'estudi de la reacció de l'organisme a la ingerència de cossos estranys que, a vegades, poden revelar-se colonitzadors del cos hoste; el creador d'*eXistenZ* imagina un món on els sistemes de joc són directament endollats al cos a través d'un *bioport*, una mena d'orifici situat a la base de l'espina dorsal "que presenta una forma vagament anal i necessita ser lubricat abans d'introduir-hi la clavilla del cable".^[4]



Figura 7. Detall del bioport

En efecte, mitjançant un cordó umbilical que és com un fil de telèfon envoltat de teixit orgànic –gairebé diria llefiscós, molt similar al dels cordons umbilicals reals–, el cos es connecta a la

3. Montserrat Hormigó. "Nuevas especies para el panteón de lo grotesco femenino". A: *La nueva carne*, pàg. 136-137.

4. Pilar Pedraza. "Teratología y nueva carne". A: *La nueva carne*, pàg. 69.

beina transgènica. Aquesta és un híbrid de teixits orgànics i artificials fet de sang i de carn, amb aspecte d'una mutació produïda entre diversos òrgans humans que té alguna cosa de sexual –i que tan aviat recorda un fetus com un ronyó, un pit, una vagina...



Figura 8. Moment en què la beina és introduïda pel bioport

Alhora, però, actua com si fos un quadre de control, a l'estil dels *joysticks*, amb la diferència que, efectivament, la beina en qüestió té una espècie de botó que, inequívocament, evoca un mugró femení.



Figura 9. La beina com a joystick

A propòsit d'això i abans de seguir amb la descripció, voldria remarcar la més que evident assimilació de la beina a un òrgan sexual femení que té tot el poder (no oblidem que conté el joc) i que es connecta a través dels cordons umbilicals als diversos jugadors, uns cordons umbilicals que penetren en els respectius forats dels aspirants a obtenir plaer i satisfacció en el joc. Les relacions tenebroses entre sexualitat i maternitat queden, un cop més, dins l'imaginari cronenbergià, posades de manifest d'una manera especialment torbadora. La metàfora de la maternitat com a malaltia parasitària, que és present a moltes de les seves pel·lícules, es repeteix aquí de manera obsessiva. Tot està relacionat amb la idea del plaer, però també de la reproducció, fins i tot de la gestació, en una visió de la maternitat com una estranya forma de colonització tecnològica i sexual.



Figura 10. L'Allegra "jugant"

En aquest context, les instruccions d'ús són ben simples: quan es prem aquest mugró –amb tan sols un copet, amb una pessigadeta– la beina, que és tova i respon al tacte, entra en funcionament i es belluga, s'estén i es contrau rítmicament, moment en què els jugadors entren en una mena d'estat de latència o d'hipnosi aparentment plaent, alhora que acaronen la beina com si es tractés d'una espècie de consolador o d'una joguina pornogràfica. Insisteixo: en tot moment al llarg de l'obra es dona aquesta associació d'idees entre el joc i el plaer i el desig de connexió i el desig sexual, com també el procés d'estimulació per a entrar al joc i el procés d'estimulació sexual, un joc de seduccions i promeses per a convèncer l'altre. Un altre que, en aquest cas, és l'home, ja que la nimfòmana lúdica per excel·lència és la mateixa Allegra Geller, la dissenyadora del sistema de jocs, que se'ns apareix com una ludodependent absoluta, un híbrid a mig camí entre la nimfomania i la drogodependència.



Figura 11. L'Allegra Geller disposada a fer la presentació del seu nou joc

Així, doncs, en aquesta pel·lícula tenim una dissenyadora de jocs que ens presenta en exclusiva, en una sessió de màrqueting experimental (aquí la indústria dels jocs serveix com una metàfora satírica per a la indústria del cinema, amb referències explícites als prellançaments i a les campanyes de màrqueting), el seu darrer producte.



Figura 12. La presentació en exclusiva d'eXistenZ

Un darrer producte que, atenció!, no és un joc, sinó tot un sistema de jocs amb un munt d'aplicacions i amb una diferència fonamental respecte dels precedents: amb *eXistenZ* tu no hi jugues, sinó que el joc et juga a tu; més aviat es produeix una anihilació de l'ésser i de la pròpia identitat per a esdevenir algú altre, per a arribar a fondre's, a ser un, amb el joc. Un cop l'assimilació s'ha produït, l'existència mateixa desapareix i comença *eXistenZ*. L'experiència d'*eXistenZ* és íntima i està per sobre de l'experiència de la mateixa biologia, en el reialme de l'èxtasi perpetu. El conductor del joc es comparteix amb la beina. D'alguna manera té lloc una relació i un contacte carnal. Tot plegat, amb una imatgeria explícitament sexual. En definitiva, en el moment del joc, jugador i màquina són un: un organisme viu. Aquest punt de la pel·lícula permetria, si fos explotat més a fons, explicar la construcció i reconstrucció de les nostres identitats anàlogues al ciberespai, perquè l'ordinador proporciona un entorn on la identitat és realment el que nosaltres en fem, d'ella, i on les identitats estables estan en crisi. En efecte, en el món de la realitat virtual podem fer servir l'espai digital per a recrear les identitats del nostre món real, per a experimentar amb noves identitats...^[5] Això és el que es planteja, d'alguna manera, en el rerefons d'*eXistenZ*, una obra on s'exploren els límits i les possibilitats entre realitat i ficció o, més aviat, entre realitat i realitat virtual, que els defensors de la realitat volgudament equiparen amb el concepte "ficció". I, tanmateix, la realitat virtual és tan real!

3. Una fugida endavant, cap a la ficció

A mesura que el joc comença, la realitat hi intervé, o almenys això sembla. Narrativament parlant, en el moment en què l'Allegra es disposa a descarregar el joc en els afamats "conillots d'Índies" presents a la sessió, un infiltrat mira d'assassinar-la amb una pistola biònica que ha superat els controls de seguretat de la sala perquè és feta de residus humans, de pell i ossos, els projectils de la qual són dents, fins i tot amb càries! En aquest moment comença la bizantina odissea que ha de portar l'Allegra i el seu suposat "protector", un aprenent de màrqueting que fa de vigilant jurat i que no té cap experiència en jocs, pels estranys viarans entre la realitat i la ficció.

5. El que sembla interessant és la manera amb què la tecnologia digital ens dona l'habilitat no tan sols de representar la identitat, sinó de definir i controlar les maneres amb què la identitat s'expressa. Així, mentre que al món real tenim cossos i no hi tenim cap altra opció, al món digital, per exemple i entre altres alternatives, podem triar si només volem existir com a veu o com a color. La qüestió és quins atributs són importants per a un mateix a l'hora de definir la pròpia identitat.



Figura 13. La pistola biònica que el detractor de la realitat virtual duia amagada a la seva beina

Ja tenim l'Allegra i en Ted Pikul embarcats en una fugida que ella només concep com una fugida endavant, és a dir, cap a la ficció. Més preocupada pels possibles danys que la beina ha sofert en l'atac,^[6] l'Allegra només veu el moment de connectar-se i jugar. De fet és el que fa, per bé que aviat surt del joc perquè jugar sola no té emoció, "només et sents com un simple turista", sense arribar a penetrar en la seva essència; hem d'entendre, doncs, en la "realitat" del món on s'ha viatjat.



Figura 14. L'Allegra i en Ted a l'interior del joc

eXistenZ és, sens dubte, un joc per a jugar en companyia, en amistosa companyia, ens recorda la seva creadora a cada moment. A en Ted aquesta reacció li sembla inversemblant tenint en compte que s'enfronten amb un enemic múltiple (el presentador de la sessió just abans d'agonitzar l'ha avisat que no ha de confiar en ningú, ni tan sols en l'empresa, un savi consell sobretot veient com estan les coses, oi?). Però és justament la seva aversió a la penetració^[7] –"autèntica violació homosexual", diu Pedraza–, la que el fa tenir sempre una actitud de rebuig, de distància, de fredor envers aquest ambient volgutament eroticosexual del joc.^[8] Amb tot, finalment en Ted ho consent –per bé que també podríem dir que no es resisteix a la seducció de l'Allegra, la qual en tot moment supura per tots els porus de la seva pell un sexy i narcotitzant sentit de control– i esdevé la seva víctima o comparsa verge (*game virgin*, per dir-ho amb l'expressió de Brian D. Johnson).

6. Tinguem present que és la beina original, l'única que té el programa instal·lat, la que ella anomena "la seva criatura", l'original en el qual ha estat treballant en els darrers anys; ara sembla que un dels cordons umbilicals s'ha esquinçat i, a més, pot ser que el programa, que no s'havia acabat d'instal·lar, hagi estat contaminat.

7. Recordem que ell és verge, no té instal·lat cap bioport i en refusa vivament la instal·lació.

8. Cal que tinguem present que aquesta involuntària parella creada fortuïtament pel destí es connecta del llit estant, ben igual que si es disposessin a fer l'amor.



Figura 15. Instal·lació del bioport a en Ted Pikul

Es tracta d'un ambient d'una certa sordidesa i marginalitat,^[9] adobat amb fortes dosis de violència, si més no latent: els trets de pistola que han de permetre l'empelt del bioport –una pistola gegant, per cert, la que té William Defoe a la pel·lícula, una mena de megabazuca molt potent–, la inflamació subsegüent a la instal·lació, l'aplicació d'una anestèsia epidural, igual que en els parts, el diàleg que mantenen abans de començar a jugar: "Els ports nous a vegades estan una mica rígids", "no vull que et faci mal"; tot plegat un ambient que tendeix a evocar un escenari de "penetració original", però duta a terme per l'Allegra envers en Ted.^[10]

Més enllà d'aquestes qüestions, em sembla d'especial interès la reacció del jugador inexpert per tal com la podem aprofitar nosaltres per a parlar de les noves formes textuais. Diu en Ted Pikul: "Quin és l'objectiu?", i la resposta de l'Allegra és ben simple: "Hi has de jugar per a saber a què jugues". I afegeix: "Ja veuràs que natural que és". La naturalitat de la ficció –un cop més esgrimida en aquest context de dissonàncies entre marcs, gairebé com si fos la teoria de Goffman^[11] no és viscuda així pel Ted. Ben al contrari, quan dins el joc accedeixen a noves beines i així successivament, en una reacció *en abîme* compulsiva, arriba un moment en què s'introdueixen unes microbeines que penetren totes pel bioport. És en aquest punt quan en Ted Pikul formula la pregunta que té a veure amb el context de realitat virtual en el qual es troba immers i que necessita resoldre imperiosament per a poder entendre què és el que està passant: "Estic molt preocupat amb el meu cos. On són els nostres autèntics cossos? I si tenen gana?" I la resposta de la iniciada és: "Són a on els vam deixar, meditant, descansant". Però ell es resisteix a abandonar-se a la ficció, se sent vulnerable, sense cos, desconnectat de la seva vida real. A l'Allegra, però, aquest principi de psicosis li sembla molt recomanable, perquè significa que ha entrat en contacte amb les estructures del joc. De fet, de tornada del joc, o almenys en la seva primera pausa, les paraules d'en Pikul són reveladores i ens situen en la línia de desorientació que busca insistentment Cronenberg: "La meua vida real sembla totalment irreal. No estic segur que sàpiga on som. Això també sembla un joc i tu em comences a semblar un personatge del joc". L'Allegra, que vol tornar al joc i que està com "xutada", li fa petons i li ho demana: només de prémer el mugró un cop, amb un pessic, ja hi tornen a entrar.

Fixem-nos que dins la realitat virtual, una realitat virtual tremendament real, molt real, on –a diferència de *Jonhny Mnemonic*– no calen ni sensors ni cascos, ni guants, ni ordinadors per a accedir-hi, són les paraules o, més exactament, els diàlegs els que ens permeten saber si som a la realitat o al joc. Les imatges, derivades de *Phantasma*, són fantasia, són ficcions, mentre que és el llenguatge el que remet a un context de veritat, de realitat. Les mateixes paraules que han servit des de temps immemorials per a crear ficcions són aquí l'única àncora amb la realitat. Però quina realitat si *eXistenZ* és un joc d'espies entre amics i enemics de la realitat^[12]

9. La reacció del gasoliner Willem Defoe és d'ofensa, en un primer moment, quan l'Allegra li demana un bioport per al seu company; reacciona com si l'estiguessin prenent per un camell, i diu: "Hi ha uns quants torrecollons que els porten, no sé per què em demana una cosa així, senyoreta".

10. També la reacció després del primer lliurament del joc manté l'atmosfera eròtica: "Ha estat magnífic", "em sento jo", "ha estat suau", "és sorprenent", etc.

11. Goffman, Erving (1974). *Frame analysis. An essay on the organisation of experience*. Harmondsworth: Penguin Books, 1975. Les implicacions per a l'anàlisi de la parla/discurs són desenvolupades a Goffman, Erving (1981). *Forms of talk*. Oxford: Blackwell. He d'agrair a Joan Pujolar, company dels Estudis d'Humanitats i Filologia, aquesta informació. Com el desenvolupament que Pujolar du a terme en un capítol de la seva tesi doctoral, esdevé interessant la noció del marc (*frame*), perquè, en la seva apropiació de la metàfora teatral, presenta els agents com a actors que construeixen activament una definició d'una situació i de la seva implicació dins d'ella fora dels seus propis recursos interpretatius (Goffman, 1974).

12. "Ara que heu demostrat que sou veritables i fiables realistes...", pronuncia l'estrany treballador rus que, al final, esdevé el dissenyador de *traScendenZ*.

al qual, com diu l'Allegra, tothom juga i on el joc és un espai per a amagar-se? La mort de la beina és el final d'eXistenZ, la mort. Una mort que ja tot ho governa. Una beina que, moribunda, havia mirat d'explicar què li passava, i que coincideix en el temps amb el moviment revolucionari contra els jocs i les beines, contra l'artificialitat, en darrer terme. De fet, en paraules de Ramón Freixas, podem dir que a eXistenZ assistim al "litigi entre partidans 'existencialistes' defensors de la virtualitat i els acèrrims defensors de la facticitat del que és real (amb fins decididament perversos...)".^[13] Al capdavall, a l'escena final el món és en flames i la victòria és el realisme.

L'entrevista que Cronenberg va fer a Salman Rushdie l'any 1995 per a la revista *Shift* va inspirar clarament la història d'una dissenyadora de jocs, que és l'objectiu d'una *fatwa*. Deia llavors el director: "Estava horroritzat i intrigat per aquesta situació, i tota la idea burroughsiana que si creus en alguna cosa després pot venir i perseguir-te fins a caçar-te".



Figura 16. L'entrevista Rushdie-Cronenberg

En aquella entrevista Cronenberg i Rushdie van acabar parlant de jocs d'ordinador^[14] i el primer va tenir interès de presentar-los com una forma d'art emergent. Així com la Revolució Industrial

13. Ramón Freixas. "David Cronenberg. La perversión de la realidad". A: *La nueva carne*, pàg. 307.

14. Reprodueixo aquí una part de l'entrevista que podreu trobar a http://www.davidcronenberg.de/cr_rushd.htm^[url1].

Super Mario coneix dos grans artistes

Cronenberg: Li sembla que hi pot haver algun joc d'ordinador que sigui art de debò?

Rushdie: No.

Hi ha un joc molt bo anomenat Myst. L'ha vist?

No, no l'he vist.

Diuen que és art democràtic, és a dir, que el lector se situa en el mateix pla que el creador. Però això en realitat subverteix el que s'espera de l'art. El que vols és que l'art t'absorbeixi i...

...que t'ensenyi alguna cosa.

Exacte. Per què sentir-se limitat per un mateix? Però, segons diuen, "no, es tracta d'una col·laboració".

M'agraden els jocs d'ordinador, encara que no hi hagi jugat gaire. Penso que els jocs com Super Mario són molt divertits.

S'assemblen als mots encreuats, perquè quan has aconseguit guanyar la partida, has resolt totes les possibilitats.

No queda res per resoldre.

En canvi, no passa el mateix amb les obres d'art. Les pots experimentar una vegada i una altra.

I al cap de cinc anys són una obra diferent, són una altra cosa.

Els trencaclosques i els llibres són coses diferents. Aquests jocs són trencaclosques molt intel·ligents i molt divertits, que demanen certes habilitats, força enginyoses i útils. A vegades et fan pensar d'una manera molt interessant, perquè t'obliguen a avançar fent passos naturals. Has de pensar d'una manera no prevista per a trobar la solució. Però són un joc i prou.

Diria, doncs, que un dissenyador de jocs no pot ser mai un artista?

Mai no diguis mai. Podria aparèixer un geni. Però si pensem en els jocs convencionals, la gent pensa que molts tenen la bellesa d'una forma artística. Es diu el mateix del criquet, de tots els jocs.

Però, de fet, no són art. Potser hi ha grans artistes entre els qui juguen. Pots pensar que una important figura esportiva és l'equivalent d'un artista. Considero que hi pot haver un jugador que sigui un artista, una espècie de Michael Jordan de Nintendo.

S'organitzen concursos a escala internacional.

Al cap i a la fi, una obra d'art és una cosa que neix de la imaginació d'algu i que pren una forma definitiva. Es presenta i després el lector, l'espectador o qui sigui la completa. Jo no reconeixeria com a obra d'art cap altra cosa.

va fer néixer el cinema, la nova tecnologia computacional inevitablement donarà lloc a una o dues noves formes artístiques; aquest sembla que fou el raonament del director. Fins i tot va anar més enllà i li va demanar a Rushdie: podria un joc ser art, en més sentits que no pas únicament en un sentit gràfic? Rushdie es va mostrar força contundent. Digué que no, de la mateixa manera que no podem pensar que els jocs de paraules siguin un art, que és amb el que els va comparar. I això es deu, justificà, al fet que el nostre concepte d'artista és el d'algú que té una visió i porta l'audiència cap a algun lloc on ells no podrien anar pel seu compte. Retinguem aquesta reflexió, perquè justament l'espai de llibertat i d'acció que reclamen les textualitats electròniques fan que la passivitat sigui sinònim d'absència textual, d'inutilitat, d'avorriment i de rebuig, al final. Cronenberg, tot i no ser un addicte als videojocs (afirma que prefereix llegir un llibre), sembla que aposta per una nova forma d'art democràtic.

4. L'artificialitat de la "nova" literatura electrònica

Si porto el tema de l'artificialitat al meu terreny, de llibres i textos, per a parlar-ne des de la llum o les ombres que les noves formes de textualitat electrònica hi estan abocant, m'adono que els conceptes d'artificialitat i naturalitat, un cop més, tornen a aparèixer per a parlar en termes dicotòmics del que és "normal" i el que és "diferent" o, en última instància, del que coneixem i el que és desconegut.



Figura 17. Lletre A

El text el trobem imprès o suspès en l'aquositat de la pantalla, és potent generador de mons potencials, interpretacions, usos i experiències. D'alguna manera és sempre un objecte virtual. La tecnologia, amb tot, ha elevat aquesta virtualitat a un nivell superior. Diguem que l'ha potenciada sobre manera. Per això voldria deixar de banda la dialèctica de confrontació que és habitual quan es produeix el xoc de formes culturals diverses i analitzar si, com s'ha anunciat, és viable poder parlar de l'aparició d'una nova manera de narrar.

eXistenZ és l'excusa perfecta per a poder fer el salt. El seu tractament enfrontat i, al capdavall, nebulós de les barreres entre realitat i ficció i la lluita intrínseca dels defensors entre l'una i l'altra fan possible una comparació entre els defensors del text imprès, del llibre, i els profetes d'una nova textualitat, que fa poc havíem de considerar hipertextual i que ara ja sembla superada per una encara més potent cibertextualitat. Sigui com sigui, el que és més que evident és que la textualitat electrònica ha tornat a posar de manifest algunes velles preguntes sobre l'estatus i la funció del text. Per exemple: és l'autoritat de l'autor la que construeix un text o bé una comunitat d'autors o de lectors? Com pot el text canviar o romandre igual? Poden errar, els textos? Les imatges canvien o desplacen els textos? Com es relacionen amb altres textos? Quant pot durar un text? Com podem llegir un text canviant, en moviment, de generació única?

Mirarem de formular-nos algunes d'aquestes qüestions, no tant amb la voluntat de donar-hi resposta, sinó d'avaluar-ne la complexitat, més enllà de l'anàlisi escèptica de Stanley Fish, que oscil·la entre demanar-se què és natural en la simplicitat i què hi ha de cert en la complexitat.

Simplex o complexes, l'escriptura i la lectura sempre han provocat recel, per una raó o una altra. I els nous productes literaris de l'entorn digital no havien de ser una excepció, ans al contrari, ja que el seu component "artificial" és precisament el que és l'excusa perfecta per a la seva condemna. Des de Plató i la seva reticència envers l'escriptura –o Sòcrates, que com a

bon platònic mostra la seva desconfiança envers la lectura perquè no ens aporta res de nou—, fins a Descartes, que decideix prescindir del que ha llegit i après als llibres i sortir a veure món, perquè les lectures no el van ajudar a resoldre cap dels problemes filosòfics, la lectura ha passat per moments difícils. No és solament una cosa d'ara i d'avui. "No serà als llibres", diu Victoria Camps en el darrer informe sobre la lectura, "sinó en ell mateix on trobarà Descartes el principi de la veritat. Així, reclòs a una habitació, reclinat a la butaca, al costat de l'estufa —*seul dans un poêle*—, furgarà dins la seva ment cercant-hi la primera idea que ha de dur a la veritat."¹⁵

Aquesta descripció de Descartes em recorda poderosament la de l'Allegra Geller estirada i disposant-se a "viure de veritat" mitjançant el seu joc. Qui ens diu que un dels arguments que més s'empren per a parlar de l'artificialitat d'aquesta nova literatura que no permet el gaudi de la lectura íntima, còmoda, solitària i en qualsevol lloc, des del llit fins al bany,^[16] perquè s'ha de fer davant un ordinador aviat no pugui ser rebut?^[17] Potser ens poden ajudar els comentaris de Víctor García de la Concha apareguts al darrer llibre sobre l'estat de la lectura, per a veure com poden arribar a ser de difuses aquestes aparents fronteres entre "naturalitat" i "artificialitat". Cito textualment:

"Llegir és trencar els lligams que ens vinculen a un temps i a un espai determinats, quelcom que ens permet contemplar a distància l'aquí i l'ara o que permet que ens desplacem a qualsevol lloc, amb capacitat per a esdevenir espectadors, fins i tot protagonistes o coprotagonistes si ho volem, de qualsevol esdeveniment o de l'aventura més fantàstica" ("Leer para ser", pàg. 56).

En efecte, el joc ideat per l'Allegra trenca els lligams que ens vinculen a un temps i un espai determinats, també permeten contemplar amb distància l'ara i l'aquí i permet als seus jugadors desplaçar-se a qualsevol lloc, penetrant més i més en la ficció, no tan sols amb la capacitat de convertir-se en espectadors, sinó en autèntics protagonistes de vides d'altri, experimentant fins i tot el plaer de matar.

"Un món reduït a l'abast de la mà: això és el llibre. L'oferta d'un espai de memòria delimitat per a la possessió i el gaudi personal" (Víctor García de la Concha).

Si no fos perquè qui subscriu aquestes paraules és el mateix De la Concha, gairebé es podria dir que es tractava d'una publicitat sobre *eXistenZ* i les beines, un món reduït, a l'abast de la mà per a la possessió i el gaudi personal (els de màrqueting d'*eXistenZ* no ho haurien fet millor!), i, de retruc, sobre les enormes possibilitats de la textualitat electrònica.

Bromes a part, el que és incontestable és el fet que llegir era una operació que durant segles va ser només l'ofici d'uns quants que coneixien la mecànica de la lectura, de la mateixa manera que avui molt poca gent llegeix hipertextos de ficció o cibertextos narratius. Llegir per compte propi era, a més a més d'inconvenient, reprovable. I com ens informen Alberto Manguel en la seva *Historia de la lectura* o la mateixa Victoria Camps a "La mania de leer", llegir sempre ha estat vist com un senyal d'anormalitat sospitosos; per això els qui participem d'aquest grup d'ésser anòmals ja no ens hem de sentir tan estranys. El pedagog francès Joan Baptista de La Salle escrivia a *Las reglas del decoro en la urbanidad cristiana*, del 1703: "No imiteu algunes persones que es dediquen a la lectura i a altres afers; no us estiguen al llit si no és per a dormir; d'aquesta manera, la vostra virtut en traurà molt profit". No es podia pas imaginar el senyor pedagog que a més de tres segles de distància estaria combatent també les pràctiques lectores i d'altra mena de la posthumanitat. En aquest sentit, també és revelador que a la tomba de Salvino degli Armati, el suposat inventor de les pròtesis que ajuden a llegir, les ulleres, hi figurei el següent epitafi: "Inventor de les ulleres", seguit de "Déu li perdoni els seus pecats". Ho formula contundentment Victoria Camps:

15. Victoria Camps. "La mania de leer". A: *La lectura en España. Informe 2002*.

16. Perquè és curiós com trobes que hi ha molta gent que sembla que llegeix a la banyera quan es tracta de fer veure els "perills" de la literatura electrònica, que pot ser perillosa fins i tot contra la pròpia vida amb el risc de morir electrocutat!

17. En aquest sentit, ja hi ha prototipus de tauletes de nit amb connexions sense fil (*wireless*), amb canons de projecció incorporats que projectaran els continguts de la pantalla al sostre i que es podrà gestionar còmodament del llit estant.

"Associada tant amb la inacció, fins i tot amb la mandra, com també amb l'egocentrisme o amb l'anhel de llibertat, la dedicació a la lectura mai no ha gaudit d'un reconeixement exempt de reticències i recels. El lector s'allunya del món, es nodreix de lletra morta, interpreta els relats com vol, que es pot esperar d'ell sinó alguna cosa inadequada per al funcionament del món?"

Així va tenir lloc la Revolució Francesa, després de la revolució lectora del segle XVIII coneguda com la *folie de la lecture*, duta a terme pels burgesos que van passar d'unes lectures intensives, les mateixes sempre i de caràcter religiós, a un comportament lector "extensiu", obert, laic i individual: modern.

5. Llegir mai no ha estat una operació fàcil

Ho expressava Quim Monzó fa només uns mesos en una de les trobades que organitza la UOC al campus de Bellaterra i a la qual va assistir com a escriptor convidat. Quan ell era petit i llegia insaciament, els grans –començant pels seus pares– el renyaven igual que fa un quant temps renyaven els nens que miraven la tele obsessivament i avui es renya els nens que juguen compulsivament als jocs d'ordinador, a la *Play Station*, o que naveguen infatigablement per Internet. La nostra època no s'escapa del recel suscitat per la lectura, fonamentalment perquè no encaixa amb les formes de vida més acceptades, les regides per la velocitat, el soroll, la precipitació, l'estrès... Per al comú dels mortals els llibres ja no poden competir amb una pel·lícula d'èxit, amb un programa televisiu de màxima audiència o amb un concert en directe. El nostre món, han diagnosticat algunes filòsofes, és pragmàtic, hedonista, defuig la soledat i el silenci. I això sense afegir el fet que la llei del mínim esforç ho contamina tot i, és clar, llegir requereix un esforç. Sobretot si tenim en compte el que Nabokov diu dels bons lectors, que són relectors, i especialment si ens acarem amb els productes literaris de la modernitat, o potser hauria de dir de la postmodernitat, exigeixen un esforç encara més gran. L'hàbit que engendra aquesta *mania* de la lectura –i aquí Camps fa servir la paraula que els grecs van utilitzar per a designar la passió eròtica– no s'inculca, diu ella –jo prefereixo dir que no s'adquireix per un simple ús menys violent del llenguatge–, sense esforç. Els hàbits, els costums que formen els caràcters depenen del que els grecs van anomenar *ethos*, una manera de ser que es transmet per osmosi, perquè no és exclusiva de la raó ni del càlcul, sinó de la passió i el sentiment.

El nou enemic públic número 1 de la lectura sembla que és Internet i les formes de lectura i escriptura que genera. Diagnostica De la Concha:

"La cosa es complica amb la irrupció aclaparadora d'Internet, d'una massa ingent d'informació que afavoreix i reclama una lectura discontinua. Un cop trencada la barrera entre el que és virtual i el que és real, correm el risc de quedar enganxats en una xarxa de fragments. Enlluernats per la pantalla i atònits veient tot el que hi desfila, sembla que ens podem excusar sense vergonya: no hi ha pas temps per a llegir."

Què podem fer davant aquest nou escenari de bocins i fragments? Com ens hi podem comportar?

6. Una nova mirada



Figura 18. **Una nova mirada**

Segurament, i en contrast amb la dinàmica d'eXistenZ, el que cal és obrir els ulls, mirar, veure. Obrir els ulls, però també canviar la manera de mirar, permetre una nova mirada. Si ho aconseguim, aleshores guanyarà punts la possibilitat de produir un tipus de coneixement que aprengui del contacte, sempre enriquidor, amb la diferència. Però aquesta mutació de la mirada és qualsevol cosa menys fàcil i està condemnada des del començament a mil i una caigudes (si per caigudes entenem la incapacitat de produir una veritat que funcioni per a cada context). A ningú no se li escapa que les consideracions sobre la literatura en l'entorn electrònic i el seu impacte en la textualitat acostumen a gravitar al voltant de tres pols: les profecies de salvació (entrem a l'època del posthumanisme i les nostres facultats físiques i mentals se'n veuran realçades), les profecies de condemna i fallida (l'adveniment del posthumanisme és inevitable, però significarà la pèrdua de tot el que val la pena preservar de la nostra herència cultural), i, no podia ser altrament, les crides a la resistència en el més pur estil ludista (alguna cosa es pot fer per a defensar la nostra humanitat contra l'avanç imparable de la màquina!). Ja ho havia apuntat Baudrillard, respecte de la tecnologia sempre s'oscil·la entre el desplaçament i l'augmentació.

Això no obstant, i tant si es vol, com si no es vol, la llarga hegemonia de la lletra impresa va cedint pas a les dinàmiques transformacions textuais generades per les noves possibilitats de l'entorn digital. Unes transformacions que han generat –i continuen generant– un considerable galimaties lingüístic i conceptual perquè aquests tipus de textos redefeixen el concepte de "literatura", expandint la noció que tenim d'ella i redelimitant el que és literari, la qual cosa requereix una nova estètica, semblantment al que ha passat a totes les pel·lícules que, com eXistenZ, introdueixen elements d'una realitat que encara ha de venir i que cal escenificar amb vocables nous. No m'ocuparé aquí de l'anàlisi d'aquests fenòmens de creativitat o dispersió terminològica, simplement miraré de posar de manifest alguns aspectes que han de permetre, en el futur, continuar definint aquest nou escenari textual en el qual ens trobem. Així, doncs, potser la qüestió no és si les tecnologies de la informació i la comunicació (TIC) poden servir o no poden servir per a escriure i llegir literatura (em sembla d'allò més evident que sí!), sinó fins a quin punt les tecnologies generen un nou tipus de gènere. I sembla que això té lloc en l'àmbit formal, en la mesura en què es construeix el relat fictici a partir de premisses innovadores com la no-linealitat, que permet diversos itineraris de lectura o la integració del lector en l'ordre dels esdeveniments, encara que només sigui perquè s'esdevingui l'acte de lectura; d'altra banda, temàticament, és indubtable que la literatura *ciberpunk* és un dels gèneres o subgèneres que han influenciat aquesta literatura; alhora, les pel·lícules com eXistenZ o *Matrix* configuren finalment un nou escenari decisiu per a l'imaginari cultural d'Occident.

El nou horitzó de narrativitat que s'obre després de la literatura de l'esgotament sembla posar de manifest que a la literatura no li queda cap altre remei que pensar-se ella mateixa: sobreviure fent servir el seu propi esgotament, repetir-se, repensar-se, reescriure's, tal com ja havien anunciat autors com Borges amb el conte de Pierre Ménard o Flaubert amb *Bouvard et Pécuchet*.

7. A tall de conclusió

Aquest és un panorama forçosament reductor del que passa en el món de la literatura en l'àmbit digital. Cronenberg ha creat per al cinema un món de videojoc real, que és, en paraules de Brian Johnson, una espècie de *kasbah* metafísica d'espies i terroristes on hi ha fanàtics que, de sobte, irrompen cridant: "Mort al realisme!", com també al món de realitat hem sentit crítics contra els qui creen ficcions, i les armes apareixen als plats del dia de sòrdids restaurants xinesos on serveixen peixos transgènics. En l'entorn digital també se senten crítics en l'un sentit i en l'altre. De la mateixa manera que hi ha detractors de la realitat virtual d'eXistenZ, també han aparegut els detractors de l'hipertext, i, a més, els qui ja fa prop de deu anys que s'afanyen a enterrar el llibre, igual que abans altres amb vocació d'homicides van matar la novel·la. La vella cantarella de "l'estimaven, la cuidaven i entre tots se'ls va morir" referida al gènere mutant per excel·lència, es repeteix com un tornaveu respecte del llibre o, fins i tot, de l'hipertext. Perquè si us pensàveu que el suposat assassí del llibre quedaria impune, anàveu ben errats. En efecte, darrerament, les veus més autoritzades proclamen: "L'hipertext és mort, visca el ciberext!", tot i que veus crítiques assenyades com la de Katherine Hayles no es cansen de repetir que potser més que parricidi el que cometem és infanticidi, perquè encara no li hem donat temps de créixer i ja matem la criatura.

Ens movem en un món complex com el que presenten les noves mostres literàries electròniques i l'univers d'eXistenZ, on la *suspension of disbelief* no és precisament una operació fàcil, especialment cap al final de la pel·lícula, a mesura que el joc i la realitat deriven cap a una mena de fuga postmoderna que és com un bucle que aconsegueix desorientar l'espectador. No és precisament això el que devia buscar David Cronenberg? Tal com jo veig les coses eXistenZ és un torpede llançat a la línia de flotació d'aquesta distinció aparentment tan òbvia: els límits entre realitat i ficció. Ens recorda Victoria Camps que la filosofia ha sobreviscut, en part, per la seva capacitat de sorpresa davant les obvietats, i a eXistenZ no tot és obvi, potser per això resulta una pel·lícula molt interessant.

Es produeixen múltiples salts en la ficció, perquè dins el joc els protagonistes es connectaran a altres beines i, per tant, accediran a altres jocs dins el joc –en un autèntic exercici de *mise en abîme* o de metaficció continuada. L'espiral lúdica ens arrossega cap a un ambient que potser ens sembla irreal per les circumstàncies històriques del temps intern de l'obra –perquè l'obra passa en un futur indefinit, però encara futur respecte de la nostra època–, però no pas perquè hi hagi mecanismes per a diferenciar realitat i ficció. Justament aquí rau la seva perillositat, la seva indefinició, la desorientadora veritat. Quants nivells de joc hi ha dins d'eXistenZ? Hi ha sortida? Si és així, com se'n surt? On és la frontera entre eXistenZ i la veritable existència, la realitat?^[18]

Però encara tinc més preguntes: Importa, realment, el mitjà en què les obres siguin produïdes o el que de veritat compta és la seva força, la seva potència, la seva possibilitat de generar plaer estètic? Això ens porta a la gran pregunta que sembla formular-nos Cronenberg al final: Hi ha fronteres reals entre l'existència real i eXistenZ?, la qual traslladada a la nostra qüestió podria ser formulada en aquests termes: Parlarem en el futur de literatura electrònica o, només, de literatura? Potser el propòsit de la vida, de l'existència, és jugar perpètuament a eXistenZ...

Encara no tinc totes les respostes. Jo espero passar la vida llegint. Al capdavant, potser tot és eXistenZ, potser el món no és res més que una gran simulació, i aquí tornariem a *Matrix*. Si una vegada i una altra veiem que, en el futur de les ciberficcions, un futur cada cop menys distant, els ciberrebels descobreixen que el món, com tu, lector, potser també has endevinat, no existeix, és possible que nosaltres només siguem els productes del somni d'una computadora. Qui sap si, com diuen Sardar i Romney, només som "nadons indefensos atesos per màquines intel·ligents". De fet, de la mateixa manera que gran part de la nostra realitat és feta de codis que barregen 1 i 0, potser tota la realitat és realitat virtual; i no tan sols el que té a veure amb la tecnologia, sinó tot el que és material potser no és res més que codis de computació. Tal

18. Sobre aquest punt em permeto recordar que la intervenció de Willem Defoe a la pel·lícula apunta cap a aquesta dimensió transcendent que la creadora li ha concedit a ell, un simple, solitari i brut treballador de benzinera. Diu a en Pikul que l'Allegra Geller li ha canviat la vida perquè ha fet possible que visqués vides que mai no hauria imaginat. La seva veritable vida, o almenys la que de veritat voldria viure, és la de la ficció, la de la realitat virtual. Gairebé com Don Quijote o Madame Bovary, no massa entrat el segle XXI.

vegada pensem que un llibre és un llibre perquè algú ens nodreix amb una dieta d'impulsos electrònics que ens estimula a pensar que és així.



Figura 19. En Ted Pikul i la pistola biònica

Cronenberg, com altres, deixa la qüestió en suspens dues vegades, en un doble cop d'efecte final. Primer quan la víctima convertida en botxí, l'assassina Allegra, crida ridículament i obsessivament: "He guanyat el joc?, he guanyat el joc?". I després quan l'incrèdul vigilant jurat, acabada la ficció que ens havíem cregut que era realitat, amb cara de molt poca credibilitat en la resposta que li donin els defensors de la realitat (els respectius exGeller i exPikul), és apuntat amb una pistola, ja que el volen matar, i ell els escridassa, desesperat: "Digueu-me la veritat, encara som dins el joc?".

Llista d'URL:

[url1]:http://www.davidcronenberg.de/cr_rushd.htm

Citació bibliogràfica:

BORRÀS, Laura (2003). "eXistenZ, de David Cronenberg: ciberficcions per a la posthumanitat". *Digithum* [article en línia]. UOC. Núm. 5. [Data de consulta:]

<<http://www.uoc.edu/humfil/articles/cat/borras0303/borras0303.html>>

ISSN 1575-2275

[Data de publicació: abril de 2003]