

## O SUJEITO INTERPASSIVO\*

### *O Real e o fantasma*

Quando Gilles Deleuze procura explicar o motivo do abalo decisivo que representa, na história do cinema, a passagem da imagem-movimento à imagem-tempo<sup>1</sup>, faz referência ao impacto traumático da Segunda Guerra Mundial (sensível do neo-realismo italiano ao filme policial americano). Esta referência é perfeitamente adequada à sua crítica global anticartesiana: o pensamento nunca chega à luz do dia espontaneamente, *per se*, na imanência dos seus princípios; o que nos incita a pensar é sempre um encontro traumático, violento, com um real exterior que se nos impõe brutalmente, pondo em causa as nossas maneiras habituais de pensar. Um pensamento verdadeiro, enquanto tal, é sempre descentrado: não pensamos espontaneamente, somos forçados a pensar.

Teremos então de concluir que, no que diz respeito à relação entre arte e história, devemos voltar à boa e velha tese reducionista pseudomarxista (ou melhor, «sociologizante») do condicionamento social da arte? Estaremos novamente reduzidos a ler as revoluções da arte como expressões directas das sublevações sociais? Aqui, o essencial é estabelecer a diferença entre realidade

\* Uma parte do texto que constitui este capítulo foi pronunciada numa conferência realizada em Paris, no Centro Georges Pompidou, em 1998, e publicada posteriormente pela revista *Traverses*. (N. T.)

(social) e Real. Consideremos o Real que abalou a nossa concepção da arte: o Holocausto. Recordemos a famosa frase de Adorno, «Já não é possível escrever poesia depois de Auschwitz», e o que isso implica, pois o Holocausto não tem a ver apenas com o fenómeno da realidade social. O seu impacto traumático reside precisamente no facto de não ser possível elaborar a sua narrativa integrando-a no universo simbólico que a precede; o impacto traumático é muito precisamente a impossibilidade das possibilidades narrativas que lhe preexistem. O Real da história é o que resiste à historização.

Este conceito do Real permite assim avaliar o carácter específico da *nouvelle vague* dos documentários do final da década de 1990, dos quais *Shoah*, de Claude Lanzmann<sup>2</sup>, continua a ser o paradigma. Com efeito, estas obras afastam-se de qualquer referência ingénua a uma realidade exterior à ficção cinematográfica, sem caírem, contudo, na armadilha «pós-modernista» do jogo livre dos simulacros em que é a própria noção de referente que se dissipa. *Shoah* representa o trauma do Holocausto como um «além da representação» que só pode ser reconhecido através das marcas que deixou, das testemunhas que sobreviveram, dos monumentos comemorativos. O motivo da impossibilidade dessa representação não reside simplesmente no facto de ela ser «demasiado traumática», mas antes no facto de que nós, sujeitos que a consideramos, continuarmos sempre implicados nela e fazermos parte integrante do processo que a engendrou (recordemos a cena em que os camponeses polacos de uma aldeia situada perto do campo de concentração continuam a dizer, ao serem hoje entrevistados, que acham os judeus «esquisitos», ou seja, repetem a própria lógica que conduziu ao Holocausto...). Por conseguinte, não existe nada de mais estranho do que *Shoah* a essa ideologia pseudo-Rashomon<sup>3</sup> em que a realidade se evapora na multiplicidade dos pontos de vista. O núcleo do real em torno do qual se constrói o filme está muito mais próximo e, ao mesmo tempo, muito mais afastado do que o tradicional referente «realista»: mais afastado, pois é pensado como intrinsecamente irrepresentável, como algo que resiste *per se* a qualquer integração numa

narrativa, mas também mais próximo, pois o próprio filme é concebido como uma intervenção naquilo que descreve. A transcendência radical do Real (posicioná-lo como irrepresentável, fora do alcance das nossas representações) coincide com a sua imanência radical (a distância entre nós e o Real, a distância que deve supostamente separar o conteúdo representado do sujeito perceptor-receptor não é claramente estabelecida). O sujeito está directamente implicado, integrado no conteúdo irrepresentável que, por conseguinte, permanece enquanto tal devido precisamente a essa excessiva proximidade.

Sinto-me tentado a afirmar que hoje, na nossa época de permissividade e uniformização sexuais, a diferença sexual também pode ser ligada a essa concepção do Real. Um recente anúncio publicitário inglês enaltecendo os méritos de uma marca de cerveja mostra até que ponto o mal-estar da diferença sexual penetrou nas nossas consciências. A primeira parte encena um conto de fadas muito conhecido: uma jovem caminha ao longo de um rio, avista um sapo, leva-o ao peito, dá-lhe um beijo e, evidentemente, o sapo feio transforma-se, como por milagre, num belo moço. Mas a história não acaba aí. O moço lança um olhar cobiçoso para a jovem, atrai-a a si, beija-a, e a jovem transforma-se numa garrafa de cerveja que ele brande triunfalmente... No que diz respeito à mulher, o seu amor (indicado pelo beijo) faz do sapo um belo homem, uma presença fálica plena e inteira (nos «matemas» lacanianos, é um grande *phi*); em compensação, o homem reduz a mulher a um objecto parcial, causa do seu desejo (o objecto pequeno *a* de Lacan). Devido a esta assimetria, cuja conclusão é a célebre fórmula lacianiana «a relação sexual não existe», obtemos ora uma mulher com um sapo ora um homem com uma garrafa de cerveja. O que nunca obtemos é o par «esperado» da linda jovem com o belo moço. Porquê? Porque o suporte fantasmático desse «par ideal» teria sido a figura inconsistente de um sapo beijando uma garrafa de cerveja<sup>4</sup>.

A lição a tirar é a seguinte: não se alcança o Real levantando o véu do fantasma para se confrontar à dura realidade. O Real só

se descobre através da inconsistência do fantasma, no carácter antinómico do suporte fantasmático e da nossa experiência da realidade. Nesta publicidade para a cerveja, ambos os sujeitos estão implicados no seu próprio universo fantasmático subjectivo: a jovem fantasma sobre o sapo que na realidade é um moço e este fantasma sobre uma jovem que na realidade é uma garrafa de cerveja. Neste caso, o gesto subversivo consiste em «abraçar simultaneamente, e no mesmo lugar, a multitude dos elementos fantasmáticos inconsistentes» — ou seja, fazer algo de semelhante a um quadro de Magritte que representasse um sapo beijando uma garrafa de cerveja e se intitulasse *Um Homem e Uma Mulher* ou *O Par Ideal*<sup>5</sup>. E o dever ético do artista contemporâneo não será o de confrontar-nos hoje com um sapo beijando uma garrafa de cerveja quando sonhamos beijar a nossa bem-amada?

A forma dominante do encontro violento que, contra os nossos instintos espontâneos, nos obriga hoje a pensar é o impacto maciço do espaço cibernético sob a dupla forma do ciberespaço da digitalização e da virtualização da nossa vida quotidiana. A prova do carácter traumático desse impacto assenta, mais uma vez, no carácter inconsistente, antinómico, das nossas maneiras de reagir perante esse facto: o espaço cibernético é saudado como uma abertura a novas possibilidades do pensamento selvagem e, ao mesmo tempo, temido como o anúncio do fim do pensamento propriamente dito, como a redução do homem a um animal reagindo a estímulos exteriores; é saudado como a possibilidade de reunir o mundo numa aldeia global e, ao mesmo tempo, temido como o anúncio do fim dos verdadeiros encontros intersubjectivos; é saudado como uma abertura à possibilidade de novas formas de arte e, ao mesmo tempo, temido como o sinal do fim da criatividade artística... A interactividade é, obviamente, o grande tema do espaço cibernético. Com os novos *media* electrónicos, tornou-se um lugar-comum sublinhar que acabou a contemplação passiva de um texto ou de uma obra de arte: já não me limito a olhar fixamente para o ecrã, interajo progressivamente

com ele, entro numa relação dialogante com ele (da minha própria escolha dos programas ao facto de influenciar o desfecho da intriga naquilo que se chamam as «histórias interactivas», passando pela minha participação em debates no seio da comunidade virtual). Aqueles que valorizam muito o potencial democrático dos novos *media* insistem no facto de o espaço cibernético proporcionar a uma maioria de indivíduos a possibilidade de romper com o papel de observador passivo de um espectáculo encenado por outros. Participamos activamente no espectáculo, podemos até estabelecer as suas regras ou modificá-las... No entanto, o reverso da medalha não será a interactividade no sentido transitivo do termo? (O outro é activo por mim, actua no meu lugar; eu ajo através dele, que me torna cada vez mais dependente da minha prótese digital e incapaz de agir directamente.) Pouco a pouco, o sujeito é desapossado, privado das suas faculdades mais íntimas.

Nesse caso, como resolver o seguinte equívoco: interagir com a máquina ou deixar que ela aja por mim? Na minha opinião, a solução consiste em mudar de perspectiva para se concentrar numa outra forma, muito mais estranha, de descentramento. O impacto verdadeiramente inquietante dos novos *media* não reside tanto no facto de as máquinas nos arrancarem a parte activa do nosso ser, mas, precisamente, e de forma oposta, no facto de as máquinas digitais nos privarem da dimensão passiva da nossa vivência: elas são passivas «por nós». Como? A melhor maneira de abordar este problema consiste mais uma vez em reutilizar a velha problemática marxista do fetichismo da mercadoria.

### *O fetiche entre estrutura e humanismo*

Segundo a clássica crítica althusseriana, a problemática marxista do fetichismo da mercadoria repousa numa oposição humanista-ideológica entre «pessoas» e «coisas». Um dos padrões das determinações marxistas do fetichismo não estará no