



## A FIGURAÇÃO DO CORPO EM GREENAWAY E CRONEMBERG

**Wilton Garcia**

UNISAL

Pesquisador, artista visual e desenvolve estudos sobre o corpo contemporâneo.

Doutor em Comunicação e Estética do Audiovisual pela ECA/USP.

Autor de *Introdução ao cinema intertextual de Peter Greenaway* e

*A forma estranha – ensaios sobre cultura e homoerotismo*.

Organizou, com Bernadette Lyra, os livros *Corpo e cultura* e *Corpo & imagem*.

Com Rick Santos organizou *A escrita de até*, perspectivas teóricas dos estudos gays e lésbic@s no Brasil, 2002.

A natureza da experiência humana parece estar cada vez mais se vinculando e se adaptando aos rumos contemporâneos, diante das ofertas idiossincráticas do universo digital. A matéria do corpo – em uma multiplicidade de fixações particulares e sucessivas – e sua ação cognitiva configuram-se nas habilidades dos efeitos de sentidos, em que as novas tecnologias contribuem no registro de competências da dinâmica corporal. Há uma materialidade do corpo fílmico que se desdobra, (inter)textualmente, em uma recorrência argumentativa de “outros/novos” corpos, inseridos em narratividade híbridas. Poeticamente, observa-se a (inter)subjetividade – num espaço camaleônico – na dissolução do percurso gerativo de uma representação episteme: o olhar do olhar sobre a imagem do objeto.

Neste veio, o presente texto encontra-se estruturado em quatro partes: na primeira, aponto uma breve introdução dessa proposta ensaística; na segunda, passo pelo tópico Próspero - o filme de Greenaway; na terceira, elaboro uma (des)construção de eXistenZ – o jogo de Gronemberg; e por último, resgato os rumos contemporâneos, ao inscrever alguns aspectos sobre a figura do corpo no contemporâneo. Elejo um percurso conceitual para verificar as estratégias discursivas sobre o uso da imagem do corpo no cinema.

A dinâmica estabelecida pela transmutação dos códigos cinematográficos e suas variantes sincréticas (imagem, som, texto, performance, iluminação, cenografia, figurino, efeitos especiais, etc) visam ampliar o campo de possibilidades de um *fazer* cinematográfico,



assinado pelas influências das “novas” tecnologias, sobretudo quando apontamos a ênfase da figuração do corpo transitando pela obra de cineastas contemporâneos.

O processo de realização audiovisual, na atualidade, deve ser percebido mediante o uso das novas mídias digitais, proporcionando efeitos especiais impactantes sobre os modos de operacionalizar a produção e a recepção da informação. Ao observar o corpo (de personagens) em uma cena fílmica, evidencia-se uma avalanche de substratos, propriedades e predicções de discursos estilhaçadas/fragmentadas. Essa inferência no cinema contemporâneo converge nas condições indicativas que ressaltam o imbricamento dos meios de comunicação e artes, uma vez que compartilham de uma natureza transideológica (Hutcheon, 2000): artística, social, cultural, comercial, entre outros. Surge assim uma questão: o espectador sentado em uma sala de cinema está diante de um objeto fílmico que faz parte dos meios de comunicação ou do universo da arte?

Essa questão prescreve as vantagens de pensar sobre o corpo no cinema contemporâneo, inclusive, ao refletir os diversos enfoques que podem ser estudados em vertentes (inter/trans)textuais. Como corresponder às expectativas fílmicas do espectador/consumidor desorientado pela imprecisão das mensagens contemporâneas? Ao que me parece, o público não quer se decepcionar com a cena e espera, freqüentemente, algo maior ou uma proposta à altura de prevalecer-se de um estado *diegésico* – um espaço que não tem limite físico, portanto, não pode ser contido ou mediado. É extrasensorial, constituído pelo filme e delineado como possibilidades peculiares audíveis e visíveis (Xavier, 1991). Portanto, cabe ao diretor a responsabilidade de preencher um espaço vazio, evocado pela necessidade de cumprir a satisfação do espectador.

A manifestação do corpo no enredo de uma obra cinematográfica deve anunciar um posicionamento que se desloca pelos referenciais enunciativos, em que a configuração dessa imagem corpórea compreende uma interação com outras modulações audiovisuais. Assim, o tema CORPO implementa o objeto FILME. A construção desta proposta investigativa observa que um discurso audiovisual perfaz diferentes etapas técnicas e estilísticas. Essas etapas podem ser elaboradas a partir de uma criação imaginária, ou seja, diante de uma idéia estabelece-se a criação de um roteiro e, conseqüentemente, a realização de um produto audiovisual.



Acredito que o roteiro, como forma de descrever um produto audiovisual, apresenta-se como uma peça que aglutina as transposições entre a palavra – o *logos* – o desenrolar da ação – o *pathos* – o e resultado da mensagem – o *ethos*. O planejamento estratégico aponta a adequação de um sistema heterogêneo (complexo) de coordenadas consensuais na (des)construção do objeto filmico, como síntese de um (inter)câmbio entre texto, imagem e som. Como afirma um sábio provérbio africano: “a boca dá vida ao nome”. O nome enunciado pela oralidade da fala, efetivamente, constrói uma “nova” representação, enriquecida diante dessa manifestação performática do sujeito em cena. A seguir apresento uma breve visita sobre o trabalho de Greenaway e Gronenberg e depois remeto às considerações dos rumos contemporâneos sobre o corpo.

### **Próspero - o filme**

No filme *Prospero's Books*, (1992) o diretor inglês Peter Greenaway convida o espectador a um duelo, através de desafios perceptivos/cognitivos, quando instaura uma arquitetura labiríntica e sua estratégia discursiva sobre o corpo. Esses desafios são inúmeras citações, atualizadas, que o diretor sutura a partir da narrativa escrita por William Shakespeare, deslocando as informações propostas pelo campo tecnológico. O corpo está imerso no ambiente digital do filme. Há uma linha que conduz a observação do espectador, porém também ocorrem outras possibilidades complementares, que compartilham diferentes (inter)textos.

Inspirado em *A tempestade* de Shakespeare, o filme conta história de Próspero que, traído por seu irmão Antonio, perde o ducado de Milão na luta com o rei de Nápoles. Obrigado ao exílio, desembarca em uma Ilha com sua filha Miranda, levando consigo alguns dos livros mais preciosos de sua biblioteca. Nesta aventura, a tela transforma-se em livros, enumerados pelas suas peculiaridades enunciativas: o livro da água; o livro dos espelhos; o livro do sangue; o livro da terra; o livro do amor, entre outros. São elementos alegóricos e circunstâncias de uma trama que se verte à (inter)subjetividade de corpos, estimulando a intensa observação do espectador.

De fato, o filme parece ser fidedigno ao texto “shakespeareano”, remetendo sua escrita exibida, *quase que*, na íntegra na tela à oralidade encenada pelo ator inglês John



Guide. A narrativa incide um personagem elementar, Calibã, o qual apresenta a performance de um corpo ímpar, paradoxalmente, grotesco e, visualmente, definido. Um pecado(r) gostoso. A esta expressão corpórea, configurada pelo bailarino Michal Clark, ressalta um monólogo discursivo visual recheado de variações interpretativas (polifônicas) dramáticas, que o espectador percebe na eventualidade. Exemplo disso, quando torna-se necessário descrever a tempestade na história do naufrágio de Próspero, o cineasta insere uma paródia sobre o quadro de Boticelli. O vento no filme toma vida e a tempestade passa de um estado imaginário para um lugar pictórico da obra do pintor/cineasta. Nesse estado de contingência formal dos objetos em cena, os entrecruzamentos são veiculados, parodicamente citados, pela performance de um jovem casal – um rapaz e uma moça que sopram os ventos.

A experimentação intertextual proposta por Greenaway inscreve uma narrativa fílmica em diferentes eixos, amarras e bifurcações, os quais viabilizam o processo de (des)construção do romance de (Ferdinando e Miranda), repleto de transformações enigmáticas. O corpo, aqui, se desfaz na desmaterialização dos personagens sobre os efeitos plásticos das cenas, que se misturam entre ambientes, objetos cênicos, figurinos e iluminação. Eminentemente, um corpo vertiginoso paira no ar.

A arquitetura das paixões sobressaltam os estilhados desses corpos que são testado pelo desejo, como o anjo Ariel, desdobrado entre quatro atores de idades diferentes, encenando o personagem único, ou seja, o Ariel de Greenaway (re)confere quatro caminhos distintos hibridizados. As incursões de textos corpóreos – textuais, visuais e sonoros - contagiam as possibilidades da representação. Esse desdobramento de uma escritura intertextual “greenawayana” processa as faculdades enunciativas do objeto, que por ora pode ser mediado em fragmentos, em particular o corpo.

A composição digital nessa obra polimorfa descreve uma assinatura poética, de quem conhece bem o campo das artes plásticas, evidenciado tanto o trabalho cenográfico quanto a produção audiovisual, os quais são refinados pelo tratamento computacional. Aqui, a película aparece como um suporte final que comporta outros dispositivos midiáticos, na recorrência dessa necessidade de manifestar um estado híbrido, com o uso de recursos da computação. Os efeitos técnicos de sobrepor duas ou mais telas em um mesmo plano, bem como as demarcações de bordas, que criam uma falsa perspectiva, são fatores consensuais que intervêm, poeticamente, na obra de Shakespaear para dar lugar ao diálogo profícuo de



Greenaway com o espectador, abstraído pela experiência idiossincrática de redes culturais. Esses fatores são elementos consistentes que auxiliam entrecortar a representação de tempo e espaço sobre o corpo em cena, provenientes as diferentes coordenadas que apostam novos tratamentos no campo da imagem e do som.

Diante da visualidade plástica, cito o figurino dos personagens compostos de barbatanas exageradas para criticar cuidadosamente a burguesia, em uma inscrição neobarroca (Calabrese, 1993), que absorve o excesso como uma característica da banalização da imagem contemporânea. A configuração visual em Greenaway demonstra uma escritura intertextual contundente, sobretudo ao reajustar o corpo como um mecanismo de uma escrita fílmica.

Ressalto o ponto previsto nos casos dessa adaptação fílmica da obra literária, de certo modo, menciona alguns contornos ao delimitar a ação e o personagem no contexto cinematográfico. Identifico, aqui, a ampliação performática do “jogo” construído por Greenaway ao intensificar os substratos visuais em cena junto com os atores. Calibã, interpretado pelo bailarino Michal Clark, tangencia um personagem pontual pela sua expressão coreográfica acentuada. Essa entidade demoníaca encontra-se visualmente deslocado pela condução frenética do bailarino, como ordem de um *sentir* contemporâneo (Perniola, 1989). Aquilo que inscreve um estado para além das possibilidades de enunciação (Bhabha, 1998).

Ao firmar a noção “para além” Homi Bhabha, ao longo do ensaio, emerge dos estudos culturais interessados em aproximar as condições de uma leitura crítica sobre o objeto pós-coloniais, e acredito ser oportuno para observar as mediações entre um produto cultural anglo que atualiza-se em um *entre-lugar*, espaço da (inter)subjetividade.

Assim, o agenciamento/negociação do corpo, aqui, incorpora as articulações de estratégias discursivas, apoiadas sobre o direcionamento das condições adaptativas de diferentes suportes/dispositivos. Os efeitos de sentidos da obra de Greenaway recorrem a uma dinâmica hermética, bizarra, crítica e amplamente estetizada.

### **eXistenZ – o jogo**

Existe uma narrativa cinematográfica contemporânea que discute a perene existência de uma complexa relação representacional: cinema e jogo. O filme *eXistenZ* (1999), do diretor

canadense David Gronenberg, apresenta o simulacro como uma aventura, supostamente, “original” de um *game*. O roteiro incorpora dados de uma sexualidade visceral, biotecnológica e alguns desventramentos abomináveis para o espectador. Assim, surge uma discussão sobre as complicações que relacionam cinema e jogo, na relação (inter)subjetiva de uma condução poética do corpo contemporâneo. A noção de jogo, portanto, pode ser indicada como uma estratégia de realização e leitura do filme.

O dispositivo fílmico desse tipo de cinema requer um sistema de convenções representativas que elabore para o espectador uma performance (participativa / interativa), com a qual continue acreditando na representação cênica como jogo; sem necessariamente observar/articular suas regras. Teoricamente, o jogo se divide entre o *game* – como regras – e o *play* – como gozo – segundo Caillois (1987). O jogo, enquanto infinita possibilidade de correlações, demonstra as múltiplas interpelações entre o jogador e o objeto fílmico, que resultam posicionamento (parciais/provisórios) vencedor e vencido.

O cineasta e roteirista, Gronenberg abusa da proposta de representação do corpo no jogo, atualizando o exercício do espectador em jogar com a cena. O desafio de alguém que manipula a linguagem, seria deslocá-la, pois no jogo ocorre um campo de tensão entre jogador e objeto, em diferentes graus de (inter)ação para a manutenção do enredo. Em *eXistenZ*, o corpo faz parte da cena como uma peça, uma carta, um objeto, um significado, uma representação. Com isso, essa dinâmica postula os desdobramentos de rumos contemporâneos, viabilizando a performance do jogo regula os deslocamentos entre tempo-espço, enquanto convenção diegética de uma narrativa fílmica (armações, elipses e destinos). Saliento que o espaço lúdico – o cinematográfico – (des)regula as formas organizadas de sistematizar um período quase que fechado, como condição adaptativa da incomensurabilidade da representação. João Luiz Vieira ao escrever sobre o filme *eXistenZ*, afirma que:

Na era dos seres de proveta, *cyborgs*, *clones*, pele artificial, proteína animal aplicada em *chips* e da realidade virtual, o cinema de Gronenberg dramatiza uma espécie de espaço de acomodação para uma nova existência tecnológica. Através da habilidosa combinação de linguagem, iconografia e narração, o choque do novo é simultaneamente estetizado e investigado. O espectador desse jogo acaba habitando - e se habituando com - um mundo



repleto de alterações cognitivas e figurações poéticas, que refletem suas próprias configurações sociais, tais como estão sendo construídas e modificadas pela tecnologia de engenharia genética (...) (Vieira: 2000, 02).

O espaço de acomodação, descrito acima, contempla o corpo contemporâneo como uma condição indicativa de alterações cognitivas e figurações poéticas, as quais refletem suas próprias configurações socioculturais. As influências de deslocamentos nas cenas de *eXistenZ* faz do observador um participante inquieto, que acompanha o enredo narrativo jogando, paulatinamente. As variantes do enredo proporcionam um estado de navegação, em que ocorre uma passagem à imersão, como um aprofundar do mar de possibilidades inerentes ao nível do jogo. Para o espectador continuar acompanhando o filme faz-se necessário a imersão do corpo em um ambiente atualizado pelas jogadas, sem que possa perceber exatamente os lances. A possibilidade de intervir no campo de ação do jogo, como um labirinto exposto, redimensiona os posicionamentos intrínsecos e extrínsecos, e prevê a (des)construção da fronteira. A idéia de interioridade e exterioridade argumenta o espaço entre real e virtual, como uma atualização da performance do corpo, (inter)mediada pela subjetividade do *play* (ação), na relação dentro-fora.

O caminho oriundo dessa narrativa fílmica prolonga-se ao enunciado de um ato participativo (in)direto do corpo do filme, do jogo, do personagem e do observador-espectador. Conduzido pela idéia de jogo, o espectador duplica sua imagem em interfaces, na medida que interage com a cena na tela, (re)inscrevendo a noção de tempo-espaço pelo corpo no jogo. O filme, como espaço do jogo, sobrepõe em camadas os interstícios da linguagem fílmica/cinematográfica (conteúdo/dispositivo), através de estratégias discursivas. A narrativa de Gronenberg provoca a disposição dos enunciados em fronteiras, cuja abertura possibilita o trânsito do jogador.

Nessa história de Gronenberg, Allegra Geller (Jennifer Jason Leigh) é a protagonista e criadora do jogo *eXistenZ*. Como designer e programadora digital, a personagem vai comandar os deslocamentos narrativo do jogo, quase que manipulando os adversários e parceiros, pois expressa um ardente desejo erótico ao “brincar” em cena. A narrativa apresentada elege o corpo de Allegra como chave do jogo, conferido em sua performance sedutora. Por se tratar de um jogo, as fases contidas pelas bifurcações descrevem uma



protagonista (des)provida de reações nos lances, embora as etapas do jogo já foram previstas por ela – a programadora digital. Neste sentido, a discussão do filme incide sob a condicional de como o espectador-jogador atua, neste caso. De modo aberto, Allegra, talvez, seria a representação direta do *play*, enquanto uma oscilação - estado de felicidade (o gozo), pois se delicia no sabor das jogadas.

Diretamente em *eXistenZ* não há uma nudez explícita dos corpos como um descortinar de vestimentas, mas uma invasão de privacidade tátil, que (re)vela a condição humana do sujeito quando o jogo penetra no seu espaço de (inter)subjetividade, pois os personagens devem estar plugados pelos botões ramificados dos *joy-sticks* – um cordão umbilical (*umbyCord*). Uma manifestação de campos representacionais, que na sua metalinguagem, não equaciona o controle operacional dos momentos de passagem e paragem do corpo para o filme e vice-versa: em jogo. Há um prolongamento infinito entre espaço interno e externo que desnuda a sobrevivência do personagem para o que deleite de Allegra. O prazer não é obsceno. Aqui ele parece ser atingido pelo obscuro desejo da protagonista, em trapacear no jogo negociando a experiência das fronteiras. Olhar para o jogo, assim como para o filme, implica jogar, observando as circunstâncias enunciativas do corpo.

## Rumos Contemporâneos

Interessado em estudar o cinema contemporâneo, tenho pesquisado filmes que, de alguma maneira, tratam o corpo como possibilidade de provocação na linguagem exercida. As perspectivas das imagens atuais contemplam a noção conceitual de corpo como dimensões de diferentes instâncias da cultura e do seu valor identitário de mercado, cuja “nova” ordem dos objetos parece indagar acerca das possibilidades de (re)significações simbólicas à manifestação corpórea – matéria e substância. Assim, arte, mercado e publicidade contaminam-se numa malha de condições socio-político-culturais do mundo pós-moderno, verticalizado pelo esvaziamento dos efeitos de sentidos. O pós-moderno portanto, está mediado pela *destemporalidade*, *desreferencialidade*, e *destotalidade* (Gumbrecht, 1997, 138).

As formas de composição da informação no contemporâneo emergem uma condição, estrategicamente, híbrida para refletir acerca dos processos de (des)construção da comunicação, sobretudo nos meios audiovisuais e seu consumo (Canclini, 1998). Nesta



perspectiva, considero a possibilidade de indicar alguns dispositivos - literatura, fotografia, filme, vídeo, TV - que posicionam a (inter)subjetividade como um elemento situacional de uma argumentação contemporânea: parcial, provisória, inacabada, efêmera (Bhabha, 1998). Neste vasto conjunto de dispositivos, reforço meu interesse para desenvolver uma crítica sobre o cinema contemporâneo. A contemporaneidade inscreve um projeto conceitual que absorve a noção de imagem como algo que não se sedimenta. Esse estado de provisoriedade e parcialidade, inscrito pela cultura das mídias, promove a (des)construção do objeto corpóreo, a partir de uma experiência de leitura crítica que possa prever o espectador.

Se o cinema contemporâneo tem a capacidade de lidar, na sua execução narrativa, com a tessitura analógica-digital de imagem e som, como atualizar a noção de corpo e sua expressão orgânica, enquanto objeto mediador que se (re)configura entre o campo virtual e o real? Como a matéria corpórea pode servir de entrelaçamento na projeção e identificação entre ator, personagem e espectador? Como prever as dimensões tangenciais da representação de um corpo em movimento? Nota-se que estou focando os procedimentos e processos e não as significações, os sentidos. Paula Sibilia, ao estudar o corpo como uma construção de organismo tecnológico, afirma que:

É nesse contexto que surge uma possibilidade inusitada: o corpo humano, em sua antiga configuração biológica, estaria se tornando “obsoleto”. Intimidados pelas pressões de um meio ambiente amalgamado com o artifício, os corpos contemporâneos não conseguem fugir das tiranias e das delícias do *upgrade* (Sibilia, 2002, 13).

Essa atualização, compreendida como um *upgrade* (melhoria das formas e dos conteúdos), inscreve o corpo como um sistema mutante do universo contemporâneo, associado aos meios tecnológicos, pois em sua flexibilidade enunciativa possibilita o (inter)cambio da materialidade. Ao imbricar corpo e tecnologia, a autora descola os sentidos de atualização da cena emergente, visando à ultrapassagem dos limites espaciais e temporais que constringem a condição humana. Posso considerar esse imbricamento que escapa às disputas do vigor anatômico, muscular e orgânico dos corpos programados pela instrumentalização das academias de ginástica. Uma busca profunda pelo valor da expressão

corpórea, diante dos exercícios de musculação, atinge objetivos visuais desconcertantes, desarranjados ou, até visualmente, desproporcionais.

A superficialidade exposta pela imagem corpórea, portanto, ocorre pelo “modismo” exacerbado, como uma correspondência direta aos chamados da mídia (inter)nacional, em especial no campo da publicidade. A ditadura do corpo “perfeito” estigmatiza a exclusão dos inaceitáveis, como uma retórica da “boa/bela forma”. Gordinhos/as, baixinhos/as, não-loiros/as fazem parte do clube dos feios. Ou seja, o sistema hegemônico dita que a figura do corpo “escultural” condiciona o privilégio do artifício e prima a alteração da massa corporal por silicones, próteses, plásticas, tratamentos hormonais, entre outros paliativos estéticos de uma expressão humana homogênea.

Acredito que há rumos poéticos contemporâneos que querem evocar a máxima da valorização representacional do corpo e sua expressão híbrida. Ao mesmo tempo, esses fluxos de pensamentos redimensionam as possibilidades dos modos de corporificação da matéria. Também, observa-se as conseqüências abruptas, estigmatizadas pela exaustão do uso do corpo como produto, explorado pelos recursos do mercado capitalista.

Ressalvo que, do ponto de vista conceitual, as indagações que lanço, neste ensaio, se fazem presentes a partir da lógica dos estudos de fronteiras: um recorte conceitual do imaginário, da intertextualidade, da poética e da subjetividade, que trata dos intercâmbios inerentes à transitoriedade do objeto representacional no contemporâneo. A condição de estar em trânsito cria uma propriedade particular para flexionar uma melhor diversidade de olhares éticos, estéticos e suas subjacências.

A abertura que proponho requer, substancialmente, tocar a plasticidade do objeto corporificado em matéria. Estrategicamente, a área da fronteira, parece ser um espaço semi-delineado que (des)territorializa a imagem do objeto. A subversão da leitura estratifica os mapas de uma fronteira em arestas, enquanto utilização da linguagem para além de uma poética. Neste sentido, os estudos de fronteiras, como uma categoria conceitual, compõem atentos às necessidades em questão, para se compararem à problemática dos estudos *queers* - que trata de investigar as estratégias de uma “política do desejo”, principalmente o homoerótico. *Queer* seria uma (re)apropriação tática dos conceitos dominantes que caminha numa construção poética da margem - ex-cêntrica. Uma resignificação das bordas enuncia o objeto, como:

[*Queer*] existe nas repetições e em tudo aquilo que *não* pode ser absorvido/contido pela linguagem falocrática. E, é exatamente a “instabilidade” ou “flutuação” causada por esse *excesso* que permite o nascimento e a continuação da resistência criativa de significação *queer* que não se deixa corromper/incorporar. (Santos: 1999, 01 - grifo do autor)

Assim, a eficácia da representação corporal pode se firmar na sua própria persistência residual dos aparatos da resistência. Uma resistência que ultrapassa as ditas regras do sistema social, pois abole o lugar dado e passa a exigir o seu próprio lugar. O corpo do filme na percepção do espectador, mediante aos seus desdobramentos, subverte-se na forma e no conteúdo, enquanto metáfora consensual da expressão da resistência, tendo em vista o efeito camaleão das múltiplas e variantes representações, como composição da cena (contexto) e suas (inter)subjetividades, principalmente na arte. A programação de uma resistência se coloca na força oriunda de um trabalho fecundo da pesquisa de estratégia do campo artístico-cultural-político-social, em especial o do cinema.

As imersões provocadoras no discurso cinematográfico irônico e debochado de Peter Greenaway são pontuações que atacam o espectador, fazendo-o refletir sobre o processo de representação do objeto – em especial ao citar a noção de corpo como eixo temático. As ponderações visuais de David Gronenberg, também, são ressonâncias do grotesco que se alimentam da carne viva para se presentificar. A evidência do corpo saboreado por ambos cineastas prolonga-se ao corpo do filme e, conseqüentemente, no diálogo com o corpo do espectador. Um delicioso delírio exagerado de informações fluviais e (inter)cambiantes se manifestam entre posicionamentos de ações contundentes.

Na medida em que o corpo no contemporâneo pode ser (re)velado, principalmente no cinema, observa-se a potencialidade de suas ações éticas e estéticas. A complexidade da representação corporal se faz no *entre-lugar*, espaço da (inter)subjetividade, redimensionado na relação corpo e observador, isto é, a astúcia da expressão corpórea dialoga com o olhar do espectador. Deste modo, a exibição dos corpos em cena são elementos pontuados nos exercícios da linguagem cinematográfica, à concepção poética de resultados afinados com o *voyeur* - como um erótico exercício do olhar. A natureza dos sentidos só se emerge a partir da necessidade de exibição do corpo observado. Como um fetiche, considera-se que o corpo



requer um observador. O próprio olho o observador exercita o “olhar”, através dos mecanismos eletrônicos e digitais de uma câmera. A escolha de diferentes ângulos e perspectivas redimensionam a manifestação do corpo disposto em cena, como uma (des)construção anamórfica e, portanto, (inte)rsubjetiva.

Talvez, também possa exemplificar a condição enunciativa de poética com o princípio de montagem no cinema. Uma operacionalização que pode ocorrer entre as lacunas que se absorvem na montagem filmica, quando são poeticamente (inter)ligadas em uma estratégia combinatória de intervalos quase que imperceptíveis, procurando expor apenas a dinâmica da cena. O hiato preenchido entre as fendas das cenas objetiva recuperar e demonstrar as intenções da narrativa. Afino meu pensamento com Bergson quando se refere a que: “Há uma imagem que prevalece sobre as demais na medida em que eu a conheço não apenas de fora, mediante percepções, mas também de dentro, mediante afecções: é meu corpo” (Bergson, 1990, 09).

As considerações desenvolvidas neste ensaio tentaram apresentar a figuratização do corpo na extensão de uma experiência contemporânea no cinema de Peter Greenaway e David Gronenberg. A performance do corpo se realiza em suas cenas filmicas, enquanto o espectador explora a virtualidade dos personagens. Desta forma, a representação do corpo, aqui, instaura a criação de novas e plurais identidades socioculturais.

Conseqüentemente, refletir sobre esse corpo alterado no universo cinema contemporâneo seria buscar ampliações para a experiência do observador, emergindo uma atitude crítica aos modos formais cristalizados na noção conceitual do corpo e seus aportes de significação. As alteridades do corpo espetacularizado, enquanto proposta de uma narrativa filmica, conjuga as ambigüidades presentes na cena, pois gera o apagamento das fronteiras no imaginário do espectador. Essa espetacularização visual de um corpo em evidência estende o campo explícito do objeto, na medida em que certas alternâncias são revisitadas com diferentes graus de possibilidades de suas atividades corpóreas (Garcia, 2001, 90).

O impacto das informações agudas e tensas, distribuídas nas cenas dos filmes de Greenaway e Gronenberg, concebe uma condição *sine qua non* que amplia a solitude da convocação do grotesco - expelindo com exagero provocações escatológicas de exibição e experimentação da carne, como espetáculo poeticamente visualizada. São dicas, sugestões, perguntas e/ou respostas que preenchem, de um certo ponto de vista, o olhar contemporâneo



do espectador. As citações imagéticas dos corpos descarnados produzem derramamentos de sentidos, como pronunciamento da diferença. O estranho que se faz no limiar da imagem diferencial – um quase que anamórfico.

Pensar nos aspectos que, em sua vertente, singularizam a (des)construção da diferença requer refletir acerca do escopo desse estado, como particularidades que redimensionam a amplitude da individualidade na representação corpórea: uma condição ética e estética de existir no mundo. A estratégia desta reflexão, aqui, se estrutura na cambialidade da alegoria em processo: uma espontaneidade que solicita a relação interativa da cena com o observador, este último apresenta-se como agente causador de estímulo para a própria manifestação de um corpo *in progress*.



## Referência Bibliográfica

- BHABHA, Homi. *O local da cultura*. Belo Horizonte: editora da UFMG, 1998.
- CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens*. Lisboa: Cotovia, 1987.
- CALABRESE, Omar. *A idade neobarroca*, Trad. Carmen de Carvalho e Artur Morão  
Lisboa: Edições 70, 1993.
- CANCLINI, Néstor. *Culturas híbridas*. Trad. Ana Regina Lessa e Heloisa Pezza  
Cintrão. São Paulo: edusp, 1998.
- GARCIA, Wilton. "O corpo espetacular". In: LYRA, Bernadette e GARCIA, Wilton  
(orgs.) *Corpo e cultura*. São Paulo: Xamã – ECA/USP, 2001.
- \_\_\_\_\_. *Introdução no cinema intertextual de Peter Greenaway*. São Paulo,  
São Paulo, Editora AnnaBlume/UniABC, 2000(a).
- GUMBRECHT, Hans. *Corpo e forma*. Rio de Janeiro: editora da UFRJ, 1997.
- HUTCHEON, Linda. *Teoria e política da ironia*. Trad. Julio Jeha. Belo Horizonte:  
editora da UFMG, 2000.
- PERNIOLA, Mario. *Sentir*. Lisboa: Presença, 1989.
- SANTOS, Rick. "Literatura e homossexualidade: a busca de um corpo gay e lésbico  
Textual" in: *Anais do Homoerotismo e Literatura - I Encontro de Pesquisadores*  
Niterói-RJ: UFF, 1999.
- SIBILIA, Paula. *O homem pós-orgânico – corpo, subjetividade e tecnologias digitais*.  
Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.
- VIEIRA, João Luiz e Luiz A. L. Coelho. "Subjetividade virtual em 'nova carne'".  
9º Encontro da COMPÓS GT - cinema, fotografia e vídeo, PUCRS, 2000.
- XAVIER, Ismail. *A experiência no cinema*. Rio de Janeiro: Graal, 1991.