



Corpos Hiperestimulados: imagem, tecnologia e violência na filmografia ocidental contemporânea¹

Inês NIN²

Universidade Federal Fluminense, Niterói, RJ

RESUMO

O fascínio pela imagem é abordado por diversos autores desde as primeiras teorias do cinema através do impacto que a imagem em movimento projetada em uma tela grande provocava em seus então recentes espectadores. A imagem em estado bruto, mediada pela disseminação da tecnologia do vídeo nos anos 80, bem como outras formas midiáticas que se multiplicam na contemporaneidade, tais como os jogos eletrônicos interativos e em rede, motiva uma renovação das reflexões acerca dos efeitos que essas imagens têm ao permear a vida dos sujeitos. O hiperestímulo visual que se verifica desde a modernidade se ramifica e adentra as vidas, os corpos e as relações sociais, e é tematizado por filmes de ficção produzidos nas últimas décadas.

PALAVRAS-CHAVE: imagem; tecnologia; poder; violência; hiperestímulo

INTRODUÇÃO

Nos primórdios do cinema, quando este ainda era considerado pura curiosidade técnica que tornava possível exibir imagens em movimento tais como as percebemos no mundo, dizem os teóricos que a imagem exercia fascínio dadas as grandes dimensões da tela de projeção e o movimento dentro do quadro. Este era enfatizado pelos famosos filmes dos irmãos Lumière do trem chegando à estação ou, mais ousadamente, da arma apontada para a câmera, ou para o espectador, que reagia com um misto de susto e fascínio. Não foi até um aprimoramento da técnica e sua constituição como linguagem, incluindo inovações como o *close-up*, que esse fascínio se tornaria ainda mais amplificado, precisamente, e mais do que isso, a inovação seria um passo importante para a seleção do olhar do espectador na imagem, chamando a atenção para objetos específicos que contribuiriam para constituir uma narrativa. A movimentação da câmera, a montagem e outros elementos novos que se seguiram somaram àquela então

¹ Trabalho apresentado na Divisão Temática Comunicação Audiovisual da Intercom Júnior – Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Estudante de Graduação do 8º semestre de Estudos de Mídia na UFF, email: inesnin@gmail.com



emergente linguagem mais recursos possíveis para a finalidade de contar histórias, inserindo-se assim na tradição das artes narrativas, tais como a literatura ou o teatro.

A videoarte emergiria mais tarde, nos anos 60, com os vídeos de Andy Warhol e em seguida Nam June Paik, que teriam tido acesso às primeiras filmadoras portáteis, ainda em película. Seus filmes entrariam depois para a história da videoarte não tanto pelo uso do dispositivo, neste caso, mas por se distanciarem da tradição narrativa na qual o cinema havia se estabelecido e, por outro lado, se aproximarem mais das experimentações contemporâneas no campo das artes plásticas. O nome vídeo se estabeleceria depois, uma vez que além de funcionar como forma de diferenciação, provavelmente também se relacionava ao fato de que, nas décadas que se seguiriam, e mais intensamente a partir dos anos 80 com a popularização das câmeras filmadoras em VHS, a maior parte das produções artísticas correlatas ter se consolidado na forma do vídeo. O intenso diálogo com as produções televisivas é crucial para compreender essa nova estética que, se por um lado é marcada pelo intenso experimentalismo típico das artes plásticas, por outro incorpora diversos elementos do universo pop midiático como os programas de televisão.

As imagens que compõem as hipersaturadas paisagens urbanas contemporâneas são todas, ou praticamente todas (excetua-se talvez somente o *graffiti* nas paredes das ruas) imagens técnicas. Elas são onipresentes nos espaços públicos, paredes, telas, janelas, escadas, *outdoors* etc., na maior parte das vezes na forma de campanhas publicitárias, mas também em programas televisivos, que possuem relações de parentesco com o dispositivo cinematográfico, a fotografia de um modo geral e outras formas midiáticas estabelecidas mais recentemente tendo como suporte as tecnologias digitais de imagem.

Ben Singer escreve sobre o hiperestímulo identificado com a experiência urbana já na modernidade, e cita Simmel, Kracauer e Walter Benjamin em suas observações. A partir desses autores, ele menciona com frequência os termos choque, estimulação nervosa, frenesi, violência, risco e impacto, dentre outros. Todos eles se associam diretamente às transformações rápidas trazidas pela industrialização, o inchaço das cidades, a difusão da publicidade, a substituição de carroças puxadas por cavalos por bondes elétricos e outras mudanças que os trabalhadores urbanos vivenciaram não sem espanto, dada a velocidade com que elas chegavam e o modo de vida que então se configurava. Nesse ambiente, começavam a ganhar destaque tanto notícias quanto imagens sensacionalistas, enfatizando casos de mutilação do corpo humano que



expunham uma vulnerabilidade deste, mas que vendiam jornais. Ele diz que “os retratos da modernidade urbana na imprensa ilustrada parecem flutuar entre uma nostalgia antimoderna de uma época mais tranquila, de um lado, e uma fascinação básica pelo horrível, pelo grotesco e pelo extremo, de outro” (SINGER in: SCHWARTZ e CHARNEY [org.], 2001, p. 110). Para Kracauer e Benjamin, endossados por Singer, o sensacionalismo é visto como “contrapartida estética das transformações radicais do espaço, do tempo e da indústria” (SINGER in: SCHWARTZ e CHARNEY [org.], 2001, p. 115).

Benjamin, ainda no texto de Singer, fala em alterações no aparelho perceptivo e, a partir dele, Singer afirma que “o ritmo rápido do cinema e sua fragmentação audiovisual de alto impacto constituíram um paralelo aos choques e intensidades sensoriais da vida moderna” (SINGER in: SCHWARTZ e CHARNEY [org.], 2001, pgs. 115 e 116). Benjamin, em seu célebre ensaio intitulado *A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica* vai apontar diversas observações nas quais coloca o cinema como melhor representante das novas configurações que caracterizam o modo moderno de lidar com imagens, reprodutibilidade, autoria, mercado, e mesmo com o estatuto da arte, que teria sido profundamente alterado pela invenção da fotografia. Ponto central de seu discurso neste texto, ele diz que a aura da obra de arte é atrofiada na era da reprodutibilidade técnica. Mas o que interessa aqui destacar, para além das reflexões acerca dessas mudanças, é como o contato com a violência constitui um aspecto indissociável da relação com essas imagens. Esta teria encontrado um terreno propício para ser exposta nos jornais ou no cinema, e se apropriaria dessa estética hiperestimulada para se disseminar, ou, melhor dizendo, ela está presente nos indivíduos de uma forma ou outra e encontra uma perfeita junção entre consumo, desejo e um espaço para denunciar seus acidentes?

Na primeira versão do ensaio mencionado, Benjamin vai dizer que

Se levarmos em conta as perigosas tensões que a tecnicização, com todas as suas consequências, engendrou nas massas – tensões que em estágios críticos assumem um caráter psicótico –, perceberemos que essa mesma tecnicização abriu a possibilidade de uma imunização contra tais psicoses de massa através de certos filmes, capazes de impedir, pelo desenvolvimento artificial de fantasias sadomasoquistas, seu amadurecimento natural e perigoso. A hilariedade coletiva representa a eclosão precoce e saudável dessa psicose de



massa. A enorme quantidade de episódios grotescos atualmente consumidos no cinema constituem um índice impressionante dos perigos que ameaçam a humanidade, resultantes das repressões que a civilização traz consigo. (BENJAMIN, 1985 [1936], p. 190)

No trecho destacado fica evidente a moralização tanto das práticas ditas sadomasoquistas quanto da exposição de imagens que lidam com a violência e o grotesco. A hipótese repressiva apontada por Marcuse na obra *Eros e a Civilização* acerca da sexualidade vai ser derrubada por Michel Foucault em *História da Sexualidade vol. 1*, e diz respeito precisamente à modernidade.

Posteriormente, a partir do pós-guerra, nas últimas décadas do século XX e no começo do século XXI, os mesmos temas serão revisitados diversas vezes, podendo-se afirmar que, de uma forma ou de outra, passaram a constituir parte do imaginário midiático e dos sujeitos que estão aí implicados, quer como consumidores, quer como produtores de conteúdo. A imprensa teria abraçado o sensacionalismo em doses cotidianas, e não só ela, mas as emissões televisivas, a própria publicidade, os jogos eletrônicos, o cinema, enfim, a mídia como um todo. O mesmo vale para o ambiente hiperestimulado das grandes cidades, que encontra então reconfigurações contemporâneas que dialogam com novas mediações, tecnologias e práticas sociais que juntas contribuem para o modo como os sujeitos compreendem a si mesmos e interagem com o mundo à sua volta, e que se influenciam mutuamente.

O VÍDEO E O FASCÍNIO PELA IMAGEM

Nos primeiros dez minutos do filme *Videodrome*, de David Cronenberg (1983), a personagem Nicki Brand afirma que “vive em um estado elevado de hiperestimulação”, logo após declarar que os hiperestímulos presentes no mundo, seja no plano tátil, emocional ou sexual, que incitam os corpos dos indivíduos por todo o tempo são ruins. Essa fala é na verdade uma resposta à afirmação do protagonista Max Renn de que as exposições por parte de sua emissora de TV de imagens de sexo e violência constituem um ato social positivo, por ocupar um espaço no imaginário coletivo e saciar os desejos dos espectadores de forma inofensiva. Ao diálogo se soma a fala “a tela da televisão se tornou a retina do olho da mente” de Brian O’Blivion,

personagem que só aparece através da tela de TV, e cujas palavras remetem às teorias de McLuhan, caracterizando uma materialização ficcional perfeita entre “extensão do corpo humano” e “o meio é a mensagem”.

A ironia que dá o tom nessa introdução de *Videodrome* representaria quase uma aproximação tímida com o que viria a seguir, ainda que já estabeleça seus principais postulados e personagens envolvidos. Ao longo do filme, aspectos que vão ficar cada vez mais evidentes são o apelo, influência e estímulo da imagem sobre o espectador, sempre focando em imagens televisivas e vídeos VHS. Estas atingem sua expressão máxima nas fitas do programa *Videodrome*, o qual consiste essencialmente em torturas e outras formas de violência ocorridas sempre num mesmo espaço e que podem culminar em morte, mas que não deixam de manter sua relação bem próxima com o sexo. O vídeo exerce enorme fascínio sobre aqueles que o assistem, e Max se deixa absorver por elas ao ponto em que começa a ter alucinações, nas quais Cronenberg aproveita para pôr em prática todo o seu repertório erótico-grotesco. Então, transformado pelas imagens violentas que assiste, Max se vê penetrando a tela da TV, na qual vemos a boca de Nicki em *close-up* (remetendo aos estudos sobre o fascínio da imagem cinematográfica quando ela primeiro apresentou esse recurso); em outro momento seu estômago abre uma fenda como um videocassete/vagina e ele penetra nela ora com uma fita, ora com a o revólver que carregava.

A moralização da relação do espectador com a imagem, que o fascina e *hiperestimula* é evidenciada por todo o tempo através das informações apresentadas ao protagonista, as quais afirmam que as alucinações que ele tem são consequência de um tumor no cérebro *causado* por aquelas imagens e que em breve culminará em sua morte. Pois isso não acontece antes que ele se transforme por completo e incorpore a arma ao seu braço, já com o estômago tornado videocassete, constituindo-se numa máquina ao mesmo tempo ativa e passiva (da mesma forma como a TV se apresenta a ele), além de um verdadeiro *homem pós-orgânico* (SIBILIA, 2002). De fato, as frases proferidas mais próximas ao fim do filme vão confirmar essa tendência, que foi retomada em um filme posterior do diretor e de grande impacto crítico, *eXistenZ* (1999). Mas, ao mesmo tempo que aparecem em julgamento moral, o diretor não perde o foco da dimensão sensorial e, mais precisamente, lasciva da imagem, do desejo que elas provocam e a vontade de ver que motivam na sua exibição, sempre apresentada de forma erotizada. O tema do sensacionalismo está ali, presente, tanto nas imagens que flertam com o imaginário pornográfico quanto as que tematizam a si mesmas, numa intensa metalinguagem.



Na última sequência do filme, Max adentra um salão aonde acontece uma comemoração da empresa *Spectacular Optical*, que se traveste de ótica (das que vendem óculos mesmo) e é na verdade responsável pelo *Videodrome*. No evento há algumas imagens notáveis: um teatro é encenado com figurinos e máscaras de época, como nos grandes bailes europeus renascentistas, e também o fundo do cenário está uma imensa reprodução de um famoso quadro do Renascimento, *A criação de Adão*, de Michelangelo, com uns enormes óculos com lentes de vitrais fixados à frente. Ora, vários elementos curiosos vêm se apresentar como que para suscitar novos enigmas ao mesmo tempo em que os podem solucionar. A peça converte-se então em um misto de cabaré e dança contemporânea e, ao fim do espetáculo, duas frases renascentistas são anunciadas como tema da nova coleção de óculos: “o olho é a janela da alma” e “o amor vem através do olho”.

Em *Prazer Visual e Cinema Narrativo* (MULVEY in: XAVIER [org.], 1973), Laura Mulvey tematiza o tema do voyeurismo na e da imagem cinematográfica, enfatizando como objeto de estudo os filmes *Um corpo que cai* (*Vertigo*); *Marnie, confissões de uma ladra* (*Marnie*) e *Janela indiscreta* (*Rear window*) de Alfred Hitchcock, dentre outros, e fazendo uso de estudos da psicanálise de Freud e Lacan para interpretar o prazer no olhar e a fascinação com a forma humana, além da representação da mulher nesse contexto. Apesar de algumas conclusões teóricas discutíveis e/ou que abrangem um outro universo, ela chega a uma observação bastante precisa ao fim do texto e que vai interessar às questões trazidas à tona por *Videodrome*:

A câmera torna-se o mecanismo que produz a ilusão do espaço na Renascença, criando movimentos compatíveis com os do olho humano, uma ideologia da representação que gira em torno da percepção do sujeito; o olhar da câmera é negado em função da criação de um mundo convincente no qual o substituto do espectador pode representar com verossimilhança. Simultaneamente, ao olhar da platéia nega-se uma força intrínseca: na medida em que a representação fetichista da imagem da mulher ameaça destruir a magia da ilusão, e a imagem erótica da tela aparece diretamente (sem mediação) ao espectador, o fato da fetichização (...) congela o olhar, fixa o espectador e o impede de conseguir qualquer distanciamento dessa imagem à sua frente. (MULVEY in: XAVIER [org.], 1973, p. 453)

FRAGMENTAÇÃO E IMAGENS CONTEMPORÂNEAS

Demonlover (desafortunadamente traduzido como *Espionagem na Rede*), de Olivier Assayas (2002) é um filme bem mais recente, produto de um contexto de saturação midiática muito maior e que já não possui o mesmo fascínio pelo vídeo, ou ao menos não da mesma forma que à época em que *Videodrome* foi filmado, e certamente não vê mais em seu horizonte quaisquer fitas VHS. A própria estrutura do filme já é de outra natureza, marcadamente fragmentada e com imagens que constantemente colocam em dúvida sua legitimidade, de modo que acabamos por compreender que não devemos confiar em nenhuma delas, assim como nos personagens que nos são apresentados. O ambiente é empresarial, os espaços variam entre países como França, EUA e Japão, sem que necessariamente sejam diferenciados assim como também varia a língua que é falada, pois nada disso importa.

Neste ambiente cosmopolita contemporâneo, a interface do vídeo é então substituída pela multiplicidade de imagens, e a questão da representação na imagem, em crise na pós-modernidade, é trazida à tona por desde a emaranhada relação entre os personagens; os diversos espaços que nada dizem, pois são perfeitos não-lugares; e as próprias imagens polêmicas dos animês eróticos, jogos ou filmes pornográficos que são vistos na televisão. Novamente, em *Demonlover*, todas as imagens que se apresentam incitam e excitam aqueles que com elas têm contato e chamam à participação seja por seu estímulo erótico-sensorial, seja como um convite a quem se aventurar a decifrá-las.

Esse universo imagético é mais difícil de apreender, pois aparenta ser só superfície. Contém múltiplas referências, assim acaba por não ter referência alguma. Explicitando um pouco do enredo, *Demonlover* é uma organização que controla diversos jogos online, alguns baseados em mangás/hentais japoneses, outros em personagens conhecidas como Lara Croft, e finalmente *Hell Fire Club*, que consiste em uma espécie de *jogo* de tortura fetichizada no qual o interator decide pelo que a personagem Zora irá passar. *Hell Fire Club* em muito se assemelha ao *Videodrome* do filme de Cronenberg, e seria este o ponto de contato *direto* entre os dois filmes: a diferença, entretanto, está precisamente no fato de o usuário poder decidir detalhadamente o destino da vítima; ele interage com o vídeo, e não acata passivamente as suas insinuações libidinosas, para no fim ser levado a se rebelar, como faz o

personagem Max de *Videodrome*. A misteriosa protagonista Diane, ao que parece, trabalha para a empresa *Mangatronics*, adversária da *Demonlover* no fechamento de um contrato decisivo, e a partir daí se desenrolam os desencontros, sutilezas e atritos da estória.

A principal questão tematizada entre os filmes *Videodrome* e *Demonlover*, no entanto, reside no extremo apelo sensorial exercido pelas imagens que unem sexo e violência e que misturam os rituais gravados com os impactos, relações e reações dos seus protagonistas. Se por um lado *Demonlover* é envolto em mistério, está claro que ele não está ali para ser plenamente apreendido, não no sentido racional, mas em sua forma está implícita e materializada a relação que Assayas deseja que se tenha com as imagens: um misto de prazer e inapreensão, valorizando a superfície; somados à ilusão de controle que poderá ser reconfigurada na próxima sequência fragmentada.

Nesse quesito, *Demonlover* poderia estabelecer uma relação com outro filme contemporâneo, *Mulholland Dr. (Cidade dos Sonhos)*, de David Lynch (2001), o qual, lançado em uma data bem próxima, também *joga* com o espectador em estruturas fragmentadas que questionam constantemente o estatuto da representação das imagens, e sucessivamente acaba por convencê-lo de que não há nada para compreender, por fim, mas somente resta render-se aos apelos e emoções que o espetáculo oferece.

Acerca de questões que permeiam esse tema, H. U. Gumbrecht vai dizer, em recuo à modernidade, que

Ao se observar no ato de observação, em primeiro lugar, um observador de segunda ordem torna-se inevitavelmente consciente de sua constituição corpórea – do corpo humano em geral, do sexo e de seu corpo individual – como uma condição complexa de sua própria percepção do mundo. (...) Se, em segundo lugar, o novo observador, auto-reflexivo, sabe que o conteúdo de toda observação depende de sua posição particular (e é claro que a palavra “posição” cobre aqui uma multiplicidade de condições interagentes), fica claro que – pelo menos enquanto for mantido o pressuposto de um “mundo real” existente – cada fenômeno particular pode produzir uma infinidade de percepções, formas de experiências e representações possíveis. Nenhuma dessas múltiplas representações pode jamais pretender ser mais adequada ou epistemologicamente superior a todas as outras. Este é o problema que Foucault denomina ‘a crise da representabilidade’ (GUMBRECHT, 1988, pgs. 13 e 14)



Ao que Jonathan Crary acrescenta

Uma vez determinado o fato de que a verdade empírica da visão situava-se no corpo, os sentidos – e a visão em particular – puderam ser anexados e controlados por técnicas externas de manipulação e estimulação. (CRARY in: SCHWARTZ e CHARNEY [org.], 2001, p. 68)

Ou seja, esse deslocamento para o corpo sugere uma perda do referencial na representação da imagem, e ao mesmo tempo abre uma gama de múltiplas possibilidades as quais podem gerar fontes de significação. Mas, ao se perceber corpo presente, e mais intensificadamente, poder interferir nos processos que se dão dentro das próprias imagens aumenta imensamente o potencial das mesmas, bem como seu impacto enquanto ao mesmo tempo sujeito e objeto de excitação e impacto no espectador (ou interator).

Em um último retorno a *Demonlover*, destacaria o fato importante que o diretor não julga seus personagens, nem sequer traz à tona ironias que pudessem pontuar o conteúdo do filme, mas os deixa fluir por entre os espaços com suas angústias reprimidas em reuniões de negócios. Pois esses julgamentos morais, em última instância, apareceram sempre lado a lado com observações que concerniam imagens que provocam reações fortes naqueles que as assistem, sejam elas de qualquer natureza, desde que contenham em si um teor violento. Porém, ocupam lugar central nestas questões morais que emergem as imagens que conjugam qualquer prazer sensorial no espectador com formas violentas, as quais foram destacadas desde o início, e que desde que começaram a ser comercializadas são as que mais vendem. Isso sugere que a polêmica parece acompanhar os sucessos de vendas, e não é o que se verifica em tantos casos cotidianos? Ora, ao discorrer sobre questões da moralidade e as distinções entre o “bom” e o “mau”, personificados nas figuras do cordeiro e da ave-de-rapina, Nietzsche afirma:

Exigir da força que *não* se expresse como força, que *não* seja um querer-dominar, um querer-vencer, um querer-subjugar, uma sede de inimigos, resistências e triunfos, é tão absurdo quanto exigir da fraqueza que se expresse como força. Um *quantum* de força equivale a um mesmo *quantum* de impulso, vontade, atividade – melhor, nada mais é senão este mesmo impulso, este



mesmo querer e atuar, e apenas sob a sedução da linguagem (e dos erros fundamentais da razão que nela se petrificaram), a qual entende ou mal-entende que todo atuar é determinado por um atuante, um “sujeito”, é que pode parecer diferente. (NIETZSCHE, 1987, p. 36)



REFERÊNCIAS

BENJAMIN, Walter. **Obras escolhidas: magia e técnica, arte e política**. São Paulo, Ed. Brasiliense, 2008 (1985).

CHARNEY, Leo e SCHWARTZ, Vanessa (org.). **O cinema e a invenção da vida moderna**. São Paulo: Cosac & Naify Edições, 2001.

FOUCAULT, Michel. **História da sexualidade I (a vontade de saber)**. São Paulo: Ed. Graal, 2006.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Modernização dos sentidos**. São Paulo: Ed. 34, 1988.

MCLUHAN, Marshall. **Understanding media: the extensions of man**. New York: Signet Books, 1964.

NIETZSCHE, Friedrich. **Genealogia da Moral**. São Paulo: Ed. Graal, 2008.

RUSH, Michael. **New media in Art (new edition)**. New York: Thames & Hudson, 2005.

SIBILIA, Paula. **O homem pós-orgânico**. Rio de Janeiro: Ed. Relume Dumará, 2002.

XAVIER, Ismail (org.). **A Experiência do cinema**. São Paulo: Ed. Graal, 2003.