



A figuração do corpo em Greenaway e Gronenberg The body's figuring in Greenaway and Gronenberg

Wilton Garcia
Prof. Dr. do Departamento de Comunicação e
Estética de Audiovisual da ECA/USP
E-mail:

Resumo

Este ensaio inscreve a figuração do corpo no cinema contemporâneo como uma instância enunciativa da repetição que pontua a estratégia discursiva de uma persistência residual – a resistência da informação, utilizando como suporte o *corpus* fílmico do trabalho de David Gronenberg e Peter Greenaway, e seus filmes *eXistenZ* (1999) e *Prospero Books* (1992), respectivamente. Dois cineastas polêmicos pelas suas provocações em atualizar a linguagem cinematográfica, quando expõem o corpo como um tema recorrente do debate. Neste caso, o presente texto apóia-se nas teorias críticas contemporâneas e nos estudos culturais
Palavras-chave: arte – cinema – comunicação – contemporâneo – corpo

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. Arte e comunicação beneficiam-se dessas novas tecnologias para instaurar “novas/outras” formas de manifestação das representações, sobretudo a informação. Acredito que as formas de composição da informação no contemporâneo atualizam-se diante das intermitências híbridas contidas na relação máquina/corpo. Assim, 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 corpos emergentes, inseridos em narratividades 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. O espectador, diante de um audiovisual (TV, cinema ou vídeo), observa as (trans/de) formações do corpo contemporâneo. Com a influência das tecnologias digitais, o ato de observação torna-se uma experiência carregada de aspectos (inter)subjetivos, em que o observador/

espectador passa a (quase) fazer parte da cena. Do mouse ao controle remoto, a informação surge em modulações mais interativas.

Nesse 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 Gronenberg; e por último, resgato os rumos contemporâneos, ao inscrever alguns aspectos sobre a figura do corpo no contemporâneo. Elejo um percurso conceitual das teorias críticas contemporâneas 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 aponto 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, dentre 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 se pensar 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, frequentemente, algo maior ou uma proposta à altura de prevalecer-se de um estado *diegético* – um espaço que não tem limite físico, portanto, que não pode ser contido ou mediado. É extra-sensorial, 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, estilísticas e éticas. 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*, 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 fílmico, 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.

Próspero - o filme

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

Inspirado em *A tempestade*, de Shakespeare, o filme conta a 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. Nessa aventura, a tela transforma-se plasticamente 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, dentre outros. São elementos alegóricos e circunstanciais de uma trama que se verte à (inter)subjetividade de **corpos**, estimulando a intensa observação

do espectador. A argumentação cinematográfica instaura rupturas perceptivas, cujas intenções estruturais ramificam pensamentos, reflexões, experiências, constatações.

Contudo, o filme parece ser bastante fidedigno ao texto “shakeaspeareano”, remetendo sua escrita exibida na tela, quase que na íntegra, à oralidade encenada pelo ator inglês John Guide. A narrativa incide sobre um personagem elementar, Calibã, o qual apresenta a performance de um corpo ímpar, paradoxalmente grotesco e, visualmente, definido. Um pecado(r) gostoso! A essa expressão corpórea, configurada pela interpretação do 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 Botticelli. 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 estilhaços desses corpos que são testados 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, evidenciando 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 Shakespeare 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 o entrecortar da representação de tempo e espaço sobre o corpo em cena, provenientes das diferentes coordenadas que apostam novos tratamentos no campo da imagem e do som.

Diante da visualidade plástica, cito o figurino dos personagens, composto de barbatanas exageradas para criticar cuidadosamente a burguesia, em uma inscrição neobarroca (Cala-brese, 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, que, 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 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 se atualiza 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, corpo e jogo (Caillois, 1987). 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 da recepção da informação cinematográfica quando, na interação participativa do espectador, se relaciona o intercâmbio de cinema e corpo, nas peculiaridades (inter)subjetivas de uma condução poética contemporânea. A noção de corpo, portanto, pode ser indicada como um estratagem de realização e leitura do filme.

Na 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 narrativos 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 fossem previstas por ela – a programadora digital. Nesse sentido, a discussão do filme incide sobre a condicional de como o espectador-jogador atua com seu próprio corpo, neste caso. De modo aberto, Allegra, talvez, seria a representação direta do *play*, como uma oscilação – estado de felicidade (o gozo), pois se delicia no sabor do corpo que tem sua participação interativa.

Admito que 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 repre-sentação cênica do corpo, sem necessariamente observar/articular suas regras. As informações contêm um tratamento efetivo, sistêmico de predicações radicais e propriedades impactantes para surpreender e tentar prender o espectador desavisado.

O cineasta e roteirista Gronenberg abusa da proposta de representação do corpo no cinema, atualizando o exercício do espectador de testemunhar a película ativamente em cena. O desafio de alguém que manipula a linguagem seria deslocá-la, pois o corpo deve ser visto/lido em um campo de tensão entre observador e objeto, em diferentes graus de (inter)ação, para a manutenção do enredo. Em *eXistenZ*, o corpo faz parte da cena como uma peça, um objeto, uma representação. Com isso, essa dinâmica postula os desdobramentos de rumos contemporâneos, viabilizando a performance do corpo, regula os deslocamentos entre tempo-espaço, como 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 no mar de possibilidades inerentes ao nível do jogo. Para o espectador continuar acompanhando o filme faz-se necessária a imersão do corpo em um ambiente atualizado pelas perspectivas corporais, sem que possa perceber exatamente os desfechos.

A possibilidade de intervir no campo de ação do corpo, como um labirinto exposto entre a tela e a sala de projeção do filme, redimensiona os posicionamentos intrínsecos e extrínsecos, e prevê a (des)construção da fronteira. A idéia de interioridade e exterioridade entre a cognição do espectador argumenta o espaço entre real e virtual, como uma atualização da performance do corpo,

(inter)mediada pela subjetividade do contexto/ambiente, na relação dentro-fora.

O caminho oriundo dessa narrativa fílmica prolonga-se no enunciado de um ato participativo (in)direto do corpo do filme, do personagem e do observador-espectador. Conduzido pela idéia de corpo, o espectador duplica sua imagem em interfaces, à medida que interage com a cena na tela, (re)inscrevendo a noção de tempo-espaço pelo corpo no cinema. O filme, como espaço de informação audiovisual, sobrepõe em camadas os interstícios da linguagem fílmica/cinematográfica (conteúdo/dispositivo), mediante estratégias discursivas. A narrativa de Gronenberg provoca a disposição dos enunciados em fronteiras, cuja abertura possibilita o trânsito de *transcor-poralidades*. Mas essa noção é tema para outros debates.

Diretamente em *eXistenZ* não há uma nudez explícita dos corpos como um descortinar de vestimentas, e sim uma invasão de privacidade tátil, que (re)vela a condição humana do sujeito quando o corpo 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. Há um prolongamento infinito entre espaço interno e externo que desnuda a sobrevivência do personagem, para o deleite de Allegra. O prazer não é obsceno. Aqui, ele parece ser atingido pelo obscuro desejo da protagonista em trapacear no jogo, o corpo que presencia os fatos, negociando a experiência das fronteiras. Olhar para o corpo, assim como para o filme, implica observar as circunstâncias enunciativas do contemporâneo digital.

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 sociopolítico-culturais do mundo contemporâneo, atualizado e verticalizado pelo esvaziamento dos efeitos de sentidos.

Conforme já indicado, 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). Nessa 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).

Nesse vasto conjunto de dispositivos, reforço minhas impressões conceituais para desenvolver uma crítica sobre o cinema contemporâneo. A contemporaneidade inscreve um projeto conceitual que absorve a noção de imagem corporal 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 em que possa prevalecer a individualidade do espectador.

Se o cinema contemporâneo tem a capacidade de lidar, na sua execução narrativa, com a tessitura analógico-digital de imagem e som, como atualizar a noção de corpo e sua expressão orgânica, como 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 reapresentação de um corpo em movimento? Nota-se que estou focando os procedimentos e processos, e não as significações, os sentidos. Ao focar os estudos acerca do corpo como uma construção de organismo tecnológico, considero que nesse contexto surge uma possibilidade inusitada: o corpo humano, em sua configuração emergente, torna-se receptáculo de (trans/de)formações. Na ordem do artifício, a superficialidade visual do corpo contemporâneo está amalgamada na atualização de uma informação que já nasce obsoleta.

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)câmbio da materialidade. Ao imbricar corpo e tecnologia, o cinema de Greenaway e Gronenberg descola os sentidos de atualização das cenas emergentes, visando à ultrapassagem dos limites espaciais e temporais que constriem 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 desconcertante, desarranjados ou, até visualmente, desproporcionais.

Acredito que há rumos poéticos contemporâneos que querem evocar a máxima valorização representacional do corpo e de 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 também 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 a 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 semidelineado que (des)territorializa a imagem do objeto. A subversão da leitura estratifica os mapas de uma fronteira em arestas, como utilização da linguagem para além de uma poética. 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 contemporâneo, na percepção do espectador e mediante seus desdobramentos, subverte-se na forma e no conteúdo como 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 coloca-se na força oriunda de um trabalho fecundo da pesquisa de estratégia do campo artístico-cultural-político-social, em especial o do cinema.

À medida que o corpo no contemporâneo pode ser (re)velado, principalmente no cinema, observa-se a potencialidade de suas ações técnicas, estéticas e éticas. 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. Desse 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 do 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, (inter)subjetiva.

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 fílmica, 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 diz 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 o meu corpo.

Conseqüentemente, refletir sobre esse corpo alterado no universo do 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, como proposta de uma narrativa fílmica, 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, à medida que certas alternâncias são revisitadas com diferentes graus de possibilidades de suas atividades corpóreas (Garcia, 2001, 90).

Conclusão

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.

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. Já 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 os cineastas prolonga-se no 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.

O impacto das informações agudas e tensas, distribuídas nas figurações dos filmes de Greenaway e Gronenberg, concebe uma condição *sine qua non* que amplia a solidão da convocação do grotesco – expelindo com exagero provocações escatológicas de exibição e experimentação da carne, como espetáculo poeticamente visualizado. 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 quê anamórfico.

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

Bibliografia

- BHABHA, Homi. *O local da cultura*. Trad. Myriam Ávila, Eliana L. L. Reis e Gláucia R. Gonçalves. 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: Editora AnnaBlume/UniABC, 2000.
- HUTCHEON, Linda. *Teoria e política da ironia*. Trad. Julio Jaha. Belo Horizonte: editora da UFMG, 2000.
- PERNIOLA, Mario. *Sentir*. Lisboa: Presença, 1989.
- 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.