

Os Corpos Do Cinema

Maria Teresa Santoro¹

Esta pesquisa sobre **Os Corpos Do Cinema** aborda o corpo apresentado, reconfigurado e produzido para o cinema, abrangendo desde um modelo de representação de corpo biológico real até um modelo de corpo artificial, permitidos pelas mídias cinema e computador.

O cinema como forma visual em movimento, com sua linguagem híbrida (agregando as linguagens visual, verbal e sonora), veio, no final do século XIX, mudar a experiência humana do corpo estável e estático, retratado ou representado na pintura, no desenho, na escultura etc. Na nova mídia, que se desenvolveu na seqüência da fotografia (que abre a possibilidade de duplicação, identificação e fixação da imagem do corpo), tenta-se a experiência da visão em movimento, embalada pela velocidade e efemeridade instaurada na vida moderna, pós-revolução industrial. A velocidade dos meios de transporte que começou já no final do século XIX e tomou impulso no início do século XX impôs uma nova percepção à pessoa, inserindo-a em uma diferenciada experiência física com o espaço, com o tempo e com o movimento.

¹ Doutora em Comunicação e Semiótica pela Universidade Técnica de Berlim; Mestre em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP; Professora de Comunicação e Linguagem do Departamento de Ciências Sociais da Universidade São Judas Tadeu, São Paulo. Seus estudos se concentram na percepção e nos modos de apresentação e representação do corpo humano. Publicou o livro 'Semiótica do Medicamento' e os artigos 'Os Cadáveres Plastificados do Dr. Von Hagens. As Formas da Morte', 'O Fantástico Mundo de Matthew Barney' e 'Vida Artificial. Os Descendentes de Frankenstein'

Os múltiplos estímulos e sensações da “vida moderna” do início do século XX desenvolveram a necessidade de resgatar e congelar as novas experiências, que foram cristalizadas pela literatura, pintura, fotografia e cinema. Assim, o cinema surge e encontra um lugar e um tempo apropriados, na lógica da Revolução Industrial, do aparecimento da fotografia (é a fotografia em movimento) e se localiza no campo das formas e práticas culturais ligadas à crescente cultura de massa do final do século XIX. Como comenta Ismail Xavier², no Prefácio de *O cinema e a invenção da vida moderna*, o cinema:

“Era uma forma de representação que foi além do impressionismo e da fotografia, encenando movimentos reais... Era uma tecnologia destinada a provocar respostas visuais, sensuais e cognitivas nos espectadores que estavam começando a se acostumar aos ataques da estimulação.”

A mudança de experiência já estava acontecendo com o desmoronamento das distâncias, provocado pelos meios de transporte gerados pela Revolução Industrial. As transformações do novo meio ambiente acarretaram novas experiências com o corpo e com a percepção do ser humano, como, por exemplo, a extensão do poder e da produtividade humanas através das tecnologias até chegar ao cinema que foi, sem dúvida, uma nova e empolgante forma de vivência do corpo.

Leo Charney e Vanessa R. Schwartz, na introdução do livro *O Cinema e a Invenção da Vida Moderna*, comentam:

² Xavier, Ismail, em *O Cinema e a Invenção da Vida Moderna*, Leo Charney e Vanessa R. Schwartz (orgs.), 2001, p.27

Mais importante, o cinema não forneceu simplesmente um novo meio no qual os elementos da modernidade podiam se acotovelar. Ao contrário, ele foi produto e parte componente das variáveis interconectadas da modernidade: tecnologia mediada por estimulação visual e cognitiva; a reapresentação da realidade possibilitada pela tecnologia; e um procedimento urbano, comercial, produzido em massa e definido como a captura do movimento contínuo.

Dentro desse contexto, o corpo cinematográfico torna-se um corpo imaterial e virtual, por meio da visualização e do movimento, ou seja, o corpo, tanto na fotografia quanto no cinema, tornou-se uma imagem transportável e adaptável, reflexo das características de circulação e mobilidade da "modernidade".

Um corpo real-carnal, mas transformado ou alterado, já é encontrado no início da história do cinema, como os corpos de Frankenstein, Nosferato, Drácula etc., encarnados em artistas reais.

Nosferatu, uma sinfonia de terror, de Friedrich Wilhelm Murnau, de 1922, por exemplo, é a história de um vampiro que habita um castelo antigo, onde ele encontra constantemente suas vítimas. Graças à maquiagem, aos truques de imagem, iluminação (do jogo de luz e sombra) e edição do filme (de locar uma imagem ao lado da outra, trazendo-as todas juntas), técnicas inauguradas pelo diretor Murnau, o personagem conde Orlock, o Nosferatu, transforma-se em uma imagem derivada do humano, uma figura longilínea com rosto de rato, que pode sair de seus confins na horizontal e deslizar apressadamente pela cena (através do truque da parada de movimento fotográfico). Murnau consegue assim criar no cinema um ser fantástico, poderoso e

monstruoso, com qualidades acima das humanas, ou um dos primeiros super humanos a habitar as telas.

Contemporaneamente podem-se observar transformações corporais em personagens de filmes de ficção que acrescentam fantasias e maquiagens sofisticadas, ou montam truques de imagem e edição a fim de que o personagem adquira poderes ou força inusitados, além das forças humanas.

Os personagens cinematográficos construídos entre 1994 e 2002 pelo artista Matthew Barney e chamado de **Ciclo Cremaster**, por exemplo, apresentam modernamente essas características de maquiagem e truques de imagem que os transformam em super humanos, com capacidades extra-reais e que os capacita a realizarem proezas além das humanas. Seus heróis são, assim, seres híbridos, polimórficos, que têm como modelo o ser biológico real, mas alterado através de maquiagem, implantes e truques de imagem.

No filme que vocês vêem, aparece a heroína performática de Cremaster 1, que é a estrela da Goodyear, uma loira platinada que, em *négligé* de seda, esgueira-se debaixo de mesas com uvas, em um recinto muito apertado, no meio das cabines de dois zepelins, suspensos sobre um estádio de futebol americano.

Em Cremaster 5, o próprio artista encarna um mágico que acorrentado, em um truque de magia, sobre uma ponte do rio Danúbio, atira-se no rio para conseguir se libertar. Nesse filme aparece ainda a figura mitológica de um gigante barroco, encenado

também por Barney, que surge apoteótico, cercado de andróginas ninfas, de dentro de uma piscina coberta de pérolas de vidro.

Há ainda o personagem "Loughton Candidate", uma criatura ruiva, meio homem e meio bode, que é encarnada por Barney em Cremaster 4. No filme, ambientado na *Isle of Man*, Irlanda, o Candidato é um sátiro – um semideus selvagem, com pés e pernas de bode – que sapateia uma melodia repetitiva, acompanhado de fadas.

Em Cremaster 3, entre outras figuras compostas, destaca-se a mulher leopardo, o mágico e outras andróginas criaturas que habitam um mundo fantástico, construído pelo artista multimídia americano.

Assim, a observação diacrônica do corpo no cinema mostra as possíveis modificações, resignificações e construções operadas por essas representações, reflexos da hibridização de tecnologias e de linguagens, assim como levanta as interpretações geradas por esses modelos de corpos. As representações de corpos no cinema constituem, ainda, um novo modo de estar no mundo e de representar a si mesmo, uma vez que tal produção exige uma reconstrução dos sentidos do produtor e do receptor dessas imagens.

Os corpos do cinema, retratos das formas de comunicação do mundo contemporâneo, produzem ainda efeitos sociais e culturais, ou modelos de memória do corpo, ou seja, de suas possibilidades de representação e de significação.

A primeira forma de animação no cinema, o desenho animado, surge nesse contexto, mas se vê restrito a registrar o movimento de

maneira artesanal (a produção de dezesseis desenhos para fazer aparecer um segundo de movimento) e o desenho animado fica, portanto, condenado a deixar que a sétima arte dos filmes e seus corpos brilhem em vitalidade e agilidade.

É nos anos de 1970, quando surge o computador, que a animação pôde expandir-se e transformar-se, pois o computador permite (através de programas de computação gráfica) que essa animação se torne tridimensional.

A tridimensionalidade invade as telas do cinema e da TV, criando universos digitais inimaginados anteriormente, povoados de criaturas líquidas, ambientes inusitados e seres mágicos.

Dentre os numerosos filmes que apresentam uma representação de corpo mixada com a tecnologia da computação ou um corpo totalmente computadorizado, selecionamos a recente criatura **Gollum (Sméagol)** Déagol, personagem da trilogia ***O Senhor dos Anéis***, produzido e dirigido por Peter Jackson entre 2001 e 2004.

Na ficção, houve um Hobbit que encontrou um anel enquanto pescava. Seu primo Sméagol o matou e tomou o anel para si como presente de aniversário. O anel deu-lhe poder e longevidade, mas também o transformou em uma criatura repugnante e solitária. A partir desse momento passou a ser chamado de Gollum devido aos soluços e resmungos que fazia tentando falar.

Gollum é uma criatura totalmente digitalizada a partir da reprodução da atuação de um artista humano para um programa

computacional. Ele se movimenta como um humano e como um macaco, tem uma mímica facial que simula a humana, fala como um humano e reproduz sons como os de um gato e tem uma personalidade humana dupla (do bem e do mal). Golum é, enfim, um personagem da produção gráfica que atua com personagens humanas, confundido nossa percepção e, ao mesmo tempo, nos seduzindo e encantando com o "realismo" que sua imagem provoca, como se a realidade entre o humano e o ficcional, em Gollum, se anulasse.

Assim, é quando acontece a criação de corpos sintéticos no cinema, como em Golum, que se produz grandes alterações nos conceitos de criação artística, de visualidade, no próprio conceito de corpo e de sua representabilidade, assim como os modelos de corpos gerados no computador servem de referência para a cultura contemporânea.

O estudo de corpos reestruturados ou reconstruídos pelo cinema tradicional, bem como daqueles corpos construídos pela computação gráfica para o cinema contribuem para apontar algumas revoluções produzidas por essas mídias (cinema e computador), seu mérito artístico e cultural, assim como revoluções produzidas no corpo humano.

A ligação entre as mídias cinema com as técnicas da computação gráfica estabelecem uma mediação entre o corpo real biológico e o corpo criação artificial que discute as possibilidades desses corpos, o real e o imaginário, confundindo as capacidades de ambos e tornando possível qualquer realidade para o corpo ao nível do imaginário representado no cinema.

Paulo Vaz, no texto *Corpo e Risco*, discute essas questões pós-advento das tecnologias contemporâneas:

Apreende-se o modo como as novas tecnologias de comunicação podem estar transformando a experiência de corpo: o sentido de presença, a definição do próximo e do longínquo no tempo e no espaço, a distinção entre real e imaginário – todas estas fronteiras interdependentes estão sendo postas em questão pelas novas tecnologias...

Com essa constatação, parece haver um reconhecimento de que na contemporaneidade do corpo e do cinema, o conceito de fronteira perde sua conotação e sua função, sendo substituído pela idéia mais apropriada de fusão. Há não somente uma fusão entre o corpo real biológico e o corpo aspirado do cinema, mas também uma confusão entre os dois gêneros na medida em que o corpo ficção do cinema (uma conversão de dados para um dispositivo gráfico, via computador) sugere imagens produzidas digitalmente que vêm habitar o imaginário coletivo com personagens 3D, capazes de simular ações e movimentos humanos naturais, mas também capazes de simular atitudes e comportamentos sobre-humanos.

O cinema é um campo que pode ser classificado tanto artístico quanto midiático, de representabilidade mundial, e a animação é uma técnica recente. Juntos e em fusão, cinema e computação gráfica permitem ilimitadas criações visuais, superando os problemas do movimento da animação artesanal dos desenhos, enfim, propondo uma nova linguagem e uma nova forma de consumo (a de protótipos de imagens humanas não geradas pela realidade).

Nesse novo contexto, a fusão de corpos reais e animados coloca inclusive em desvantagem as possibilidades do corpo biológico humano no cinema, limitado em seus movimentos e trejeitos reais. A atuação de criaturas digitalizadas torna-se mais expressiva pela intensidade da representação, possibilitada pela criação computacional ilimitada, onde contorcionismos, mímicas faciais e outros movimentos e expressões alcançam níveis impossíveis aos humanos.

Referências Bibliográficas

CANNON, Walter. B. *The Wisdom of the Body*, New York, Norton, 1963.

CHARNEY, Leo e SCHWARTZ, Vanessa (orgs.). *O Cinema e a Invenção da Vida Moderna*, São Paulo, Cosac & Naify, 2004.

COHN, Gabriel (org.). *Comunicação e Indústria Cultural*, São Paulo, EDUSP, 1971.

DAMASIO, Antonio. R. *O Mistério da Consciência*, São Paulo, Companhia das Letras, 2000.

- *The Feeling Of What Happens. Body and Emotion In The Making Of Consciousness*, New York, Harcourt Brace & Company, 1999.

- 'How the Brain Creates the Mind', em *Scientific American*, 1999, pp. 74-79.

- 'Emotion in the Perspective of an Integrated Nervous System', em *Brain Research Review*, 1998, 26: 83-86.

- *O Erro de Descartes. Emoção, Razão e o Cérebro Humano*, São Paulo, Companhia das Letras, 1997.

DERY, Mark. *Velocidad de Escape. La Cibercultura en el Final del Siglo*, Madrid, Ediciones Siruela, S.A., 1998.

DOMINGUES, Diana (org.). *A Arte no Século XXI: A Humanização das Tecnologias*, São Paulo, Editora UNESP, 1997.

- *Criação e Interatividade na Ciberarte*, São Paulo, Experimento, 2002.

- (org.) *Arte e Vida no Século XXI: tecnologia, ciência e criatividade*, São Paulo, Editora UNESP, 2003.

- FOULCAULT, Michel. *História da Sexualidade I: A Vontade de Saber*, Rio de Janeiro, Edições Graal, 1988.
- FUKUYAMA, Francis. *Nosso Futuro Pós-Humano. Conseqüências da Revolução da Biotecnologia*, Rio de Janeiro, Editora Rocco, 2003.
- JEUDY, Henry-Pierre. *O Corpo Como Objeto da Arte*, São Paulo, Editora Estação Liberdade, 2002.
- LECOURT, Dominique. *Humano Pós-Humano*, Lisboa, Edições 70, 2003.
- LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência*, Rio de Janeiro, Editora 34, 1993.
- LOTMAN, Iuri M. *La Semiosfera I. Semiótica de la Cultura y del Texto*, Madri, Ediciones Cátedra, 1996.
- LUCENA, Alberto Júnior. *Arte da Animação. Técnica e Estética Através da História*, São Paulo, Editora SENAC, 2002.
- LYOTARD, Jean-François. *A Condição Pós-Moderna*, Rio de Janeiro, Editora José Olympio Ltda., 2004.
- MACHADO, Arlindo. *O Quarto Iconoclasmo e Outros Ensaio Hereges*, Rio de Janeiro, Rios Ambiciosos, 2001.
- MATTERLART, Armand e Michèle. *História das Teorias da Comunicação*, São Paulo, Loyola, 1998.
- MORAIS, Eliane R. *O Corpo Impossível*, São Paulo, Ed. Iluminuras, 2002.
- NOVAES, Adauto. *O Homem-Máquina. A Ciência Manipula o Corpo*, São Paulo, Companhia das Letras, 2003.
- QUEIROZ, Aída, COELHO, César, ZAGURY, Lea e MAGALHÃES, Marcos (ANIMA MUNDI) *Animation Now!*, Colônia, Taschen GmbH, 2004.
- SANT'ANNA, Denise B. (org.). *Políticas do Corpo*, São Paulo, Estação Liberdade, 1995.
- SANTAELLA, Lucia. *Cultura Tecnológica & O Corpo Biocibernético*, <http://www.pucsp.br/pos/cos/interlab/santaell/index.html>
- *Culturas e Artes do Pós-Humano. Da Cultura das Mídias à Cibercultura*, São Paulo, Paulus, 2003.
 - *Corpo e Comunicação. Sintoma da Cultura*, São Paulo, Paulus, 2004.

SANTORO, Maria Teresa. *Semiótica do Medicamento. O Medicamento nos Contextos de Doença, Saúde e Comércio*, Berlin, Wissenschaftlicher Verlag, 1998.

- *Os Cadáveres Plastificados do Dr. Von Hagens. As Formas da Morte*, Caderno Mais, Folha de São Paulo, 2000, pp.11-14.

- *O Fantástico Mundo de Matthew Barney*, www.uol.com.br/tropico, 2003.

- *Os Corpos de Alex Flemming*, www.uol.com.br/tropico, 2004.

SANTORO, M. T. & CANTONI, R. *Os Herdeiros de Frankenstein*, www.uol.com.br/tropico, 2003.

SILVA, Tomaz T. da (org. e trad.). *Nunca Fomos Humanos. Nos Rastros do Sujeito*, Belo Horizonte, Autêntica, 2001.

VAZ, Paulo. *Corpo e Risco*, em Villaça, Nízia, Góes, Fred e Kosovski, Éster (org.), *Que Corpo É Esse?* Rio de Janeiro, Mauad, 1999, pp.159-175.

STELARC. Home Page <http://www.stelarc.va.com.au>

VERGINE, L. *Body Art and Performance. The Body as Language*, Milão, Skira Editore, 2000.

VILLAÇA, Nízia e GÓES, Fred (org.). *Nas Fronteiras do Contemporâneo. Território, Identidade, Arte, Moda, Corpo e Mídia*, Rio de Janeiro, Mauad, 2001