

Do corpo à imagem: paradoxos da presença no meio audiovisual

From body to image: paradoxes of presence in audiovisual media

JOÃO VITOR RESENDE LEAL

Instituição/Afiliação
Programa de Pós-Graduação em
Multimeios / Instituto de Artes /
Unicamp
País Brasil
Doutor em Meios e Processos
Audiovisuais (ECA-USP),
atualmente em estágio pós-doutoral
com bolsa FAPESP (nº 2019/25162-
0) no Programa de Pós-Graduação
em Multimeios (IA- Unicamp).
Graduado em Comunicação Social
pela UFMG, com Master-1 em
Ciências da Comunicação pela
Université de Grenoble-3 e Master-2
em Estudos Cinematográficos e
Audiovisuais pela Université de
Paris-3.

RESUMO

Este artigo examina a conversão do corpo em imagem audiovisual por meio do conceito de presença. Argumentamos que, se a mediação exercida pela imagem atenua a presença efetiva do corpo, o *corpo-imagem* resultante pode todavia engendrar outra forma de presença – uma paradoxal *presença mediada* capaz de preservar e de amplificar o impacto sensível do corpo filmado sobre o espectador. Explorando uma coleção de obras diversas, questionamos as possibilidades do corpo como presença audiovisual: seria o espectador capaz de apreender o *corpo-imagem* nos termos sensíveis e imediatos prescritos pelo conceito de presença? Como analisar experiências dessa ordem?

Palavras-chave: Audiovisual; corpo; presença.

ABSTRACT

This paper examines the conversion of body into audiovisual image by resorting to the concept of presence. If image mediations mitigate the effective presence of the body, the resultant *body-image* can nevertheless engage another form of presence – a paradoxical *mediated presence* capable of preserving and increasing the impact the filmed body exerts on the viewer. By exploring a diverse set of works, we will question the possibilities of the body as an audiovisual presence: can the viewer deal with the *body-image* in the sensory and immediate fashion prescribed by the concept of presence? How to analyze experiences of this order?

Keywords: *Audiovisual; body; presence.*

Conta-se que as primeiras pessoas flagradas por uma câmera teriam sido um engraxate e seu cliente numa esquina do *boulevard du Temple*, em Paris (Fig. 1-2). Feita pelo pioneiro da fotografia Louis Daguerre, a imagem exigiu que a objetiva da câmera permanecesse aberta por vários minutos: “o *boulevard* deveria estar cheio de gente e carroças e, contudo, porque os aparelhos da época necessitavam de um tempo de exposição muito longo, não se vê absolutamente nada de toda essa massa em movimento” (AGAMBEN, 2007, p. 23). Relativamente imóveis durante o processo químico de formação da imagem, apenas os dois homens tiveram sua silhueta impressa na paisagem urbana.



FIGURAS 1-2: Estátua do colonizador espanhol Gonzalo Jiménez de Quesada
Boulevard du temple – à direita, em detalhe ampliado (Louis Daguerre, 1838)

Descontada a banalidade da situação, a imagem é intrigante: as formas humanas devem sua existência menos a um acaso feliz do que a um processo lento e materialmente complexo. A passagem que se opera entre os corpos no espaço e as silhuetas na imagem não tem nada de simples ou natural, e a ausência de outras silhuetas apenas reforça sua sofisticação. Nesse sentido, somos levados a um profícuo estranhamento da relação estabelecida entre a imagem e a realidade, em particular no que diz respeito ao corpo.

Habitados a imagens técnicas estimadas por sua indicialidade, é compreensível que não tenhamos o mesmo espanto que teriam tido os contemporâneos de Daguerre. Reorientando nosso interesse para o cinema, é bem provável que, diante de uma figura humana num filme qualquer, dificilmente exclamemos “eis um corpo humano em movimento representado numa imagem projetada em uma tela!” Atravessamos a imagem sem contestá-la, chegando diretamente a “eis um personagem”, “eis uma pessoa”.

É interessante notar, no entanto, que a passagem do corpo filmado para o personagem não se deu de modo espontâneo e inequívoco. Antes de investir em narrativas, realizadores e espectadores do primeiro cinema estavam mais interessados nas possibilidades imediatas de maravilhamento e choque da imagem em movimento: o papel essencial do cinema seria o de “prolongar na tela os corpos extraordinários do circo, do palco, dos parques de diversão” (BAECQUE, 2008, p. 484). O primeiro cinema operava assim um espetáculo no qual, diferente do cinema narrativo que veio a se tornar hegemônico, os corpos não sucumbiam à ficção de seus personagens. *The whole Dam family and the Dam dog* (Edwin S. Porter, 1905), por exemplo, gastas três minutos para identificar cada integrante de uma família (Fig. 3-10) mas, nos dois minutos restantes, traz apenas uma singela cena doméstica na qual o cachorro de estimação, puxando a toalha da mesa, derruba a louça do jantar. Apresentada num único plano geral, a cena não nos permite sequer distinguir os personagens que haviam sido tão cuidadosamente apresentados. É evidente, pois, que o filme aposta na expressividade dos sujeitos filmados mais até do que na comicidade da refeição arruinada, confiando que a figura humana será atração por si mesma.



FIGURAS 3-10: *The whole Dam family and the Dam dog* (Edwin S. Porter, 1905)

Recalibrando nossa atenção, exemplos como esse permitem situar o corpo filmado em uma órbita distinta àquela do personagem mesmo quando sua intenção narrativa é patente. Essa situação, está claro, não depende apenas de uma articulação entre corpo e imagem interna à obra, mas sobretudo de uma disposição do olhar. Eventualmente contrariando as posições legitimadas pela própria obra, o espectador pode – é essa a possibilidade que nos interessa – obliterar o personagem e reificar a materialidade de seu *corpo-imagem*.

■ DA “PRESENÇA MESMA” À PRESENÇA MEDIADA

Neste trabalho, propomos examinar o corpo filmado na medida em que ele, a despeito de contextos narrativos e objetivos simbólicos, exhibe-se diretamente na/como imagem. Nosso ponto de partida e de referência é o cinema, mas não nos limitaremos a ele. A fim de liberar o *corpo-imagem* da órbita do personagem à qual o cinema narrativo o habituou, traçaremos conexões entre práticas, dispositivos e objetos diversos, num panorama crítico da presença audiovisual do corpo na cultura contemporânea. Veremos que o encantamento com a conversão do corpo em imagem não foi soterrado por mais de um século de cinema, e que exemplos da resistência e das re-emergências do corpo no meio audiovisual estão por todos os lados. Isso posto, nosso gesto será mais cartográfico que analítico: nosso objetivo é menos examinar cada exemplo coletado do que, explicitando o princípio mesmo de uma coleção em andamento, examinar aquilo que os aproxima, mapeando um território a ser explorado.

Logo de entrada, é preciso reconhecer que o conceito de presença pode parecer impróprio ao audiovisual. Por um lado, o audiovisual é pensado como um *meio* e sua imagem tratada como instância mediadora entre realidade e espectador. Por outro, a presença se opõe à ideia mesma de mediação: ela é da ordem do *imediato*, daquilo que afeta diretamente os sentidos. Avançar a ideia (aparentemente paradoxal) de uma *presença mediada* é, contudo, nossa estratégia para fazer com que o impasse entre mediação e presença fomentasse novas maneiras de se pensar o corpo convertido em imagem e os modos de sua espectralidade.

Nossa proposição de *presença mediada* deriva das noções de presença trabalhadas em particular por Hans Ulrich Gumbrecht (2010) e Eric Landowski (2004). Para eles, interpretar um objeto ou acontecimento a fim de extrair dele um significado implica nos situarmos fora de seu plano de realidade, insensíveis a sua “presença mesma” – renunciamos a “senti-lo, a ‘compreendê-lo’ na sua alteridade fundamental” (LANDOWSKI, 2004, p. 111). Noutras palavras,

a significação acarreta uma diluição da presença: ao formar uma ideia do que uma coisa significa “em relação a nós mesmos”, “inevitavelmente atenuamos o impacto dessa coisa sobre o nosso corpo e os nossos sentidos” (GUMBRECHT, 2010, p. 14).

No âmbito da arte, o conceito de presença se vincula a manifestações que recusam ou deslegitimam interpretações unívocas verbalizáveis em prol de experiências sensoriais. Por exemplo, ao defender seu “teatro pobre”, Jerzy Grotowski propõe uma interessante metáfora musical: ele explica que os “cantos rituais da tradição antiga” não se apoiam no sentido das palavras cantadas nem no andamento das melodias, mas em “flutuações *dentro* da melodia” e nas “qualidades vibratórias a tal ponto intangíveis que, de uma certa maneira, se tornam o sentido do canto”: “a sonoridade e os impulsos *são* o sentido” (GROTOWSKI, 2007, p. 235-236). Dessa forma, ele defende uma concepção de teatro que não atrela o trabalho do ator a um texto prévio ou a qualquer progressão lógica exterior a seu corpo. O significado não está disponível como algo abstrato a ser alcançado por meio da interpretação: ele está reificado, entranhado no corpo do ator. *Happenings* e *performances* (que, como a representação teatral, também exigem uma copresença física entre artistas e espectadores) assumem de modo ainda mais claro a expressão corporal como fenômeno irrepetível e incomunicável. Assim, para Silvia Fernandes, a performance é “mais presença que representação, mais experiência partilhada que transmitida, mais processo que resultado, mais manifestação que significação, mais impulso de energia que informação” (FERNANDES, 2008, p. 23).

Noutro exemplo, o historiador da arte Daniel Arasse sugere que mesmo as pinturas figurativas podem ser abordadas de um ponto de vista “pictural” no qual o “ver” prevalece sobre o “saber”. Não se trata de ignorar as figuras e situações representadas, mas de não deixar que elas colonizem a percepção; trata-se, pois, de reconhecer que somos impactados pelas pinceladas, manchas de tinta, cores, contrastes, texturas. Ao suscitar ou legitimar a atenção ao “pictural”, a obra ostenta o que Landowski chamaria de sua “presença mesma”: “o torpor de uma presença pesada e muda, a do corpo muito fechado em si mesmo e que sente somente seu próprio peso” (LANDOWSKI, 2004, p. 111). Oposta a essa “*presença mesma*”, a interpretação só nos levaria a “reconhecer o comum naquilo que é singular, o conhecido naquilo que é desconhecido, o conveniente naquilo que é incongruente” (ARASSE, 1996, p. 10). A interpretação desmancharia, portanto, o essencial: a singularidade da obra.

De volta dessa breve incursão pelas artes cênicas e visuais, colocamos as seguintes questões ao audiovisual: como falar em singularidade num campo definido pela mediação e a reprodutibilidade técnica? Como abordar a “*presença mesma*” de um corpo ao qual só temos acesso na/pela imagem? Como diferenciar esse corpo de outros elementos que, como ele, encontram-se engastados na imagem? Que estratégias (de *mise-en-scène* e de montagem,

mas também de projeção, reprodução, interpelação, consumo) permitiriam ao corpo resguardar sua presença? E ainda: somos realmente capazes de experimentar o corpo-imagem do modo radicalmente sensível e imediato postulado pelo conceito de presença? Se o audiovisual nos nega a “*presença mesma*” dos corpos, o que nos resta é investigar, sob o risco do paradoxo, essa *presença mediada* pela qual a imagem nos parece capaz de preservar e, eventualmente, amplificar o impacto que um corpo (filmado) exerce sobre outro (do espectador).

■ A DIMENSÃO DA PRESENÇA NO AUDIOVISUAL CONTEMPORÂNEO

É razoável partir da constatação de que uma vertente do cinema narrativo já privilegia fortemente o sensorial, os afetos, as imagens-sensação e, de um modo mais amplo, os efeitos de presença da imagem audiovisual. Essa vertente, que remonta aos cinemas modernos e marca certa tendência pós-moderna, se caracteriza em particular por um afrouxamento das convenções narrativas, dos princípios de transparência, verossimilhança e causalidade, em prol de “algo a ‘incomunicar’”: seu “intuito não é mais dominar ou interpretar o mundo, mas experimentá-lo” (GONÇALVES, 2014, p. 14-15).

Isso se faz notar, de modos distintos mas decisivos, em filmes de realizadores como Claire Denis, Philippe Grandrieux, David Lynch, Gus Van Sant, Apichatpong Weerasethakul, Wong Kar-wai e Tsai Ming-liang, entre outros. São realizadores que frequentemente optam, no interior de seu cinema narrativo, por formas não narrativas e experimentações com sons e imagens que ora impelem o espectador a assumir uma postura mais contemplativa, ora o atacam com seu virtuosismo. Nos anos 2000, esse conjunto muito heterogêneo de “cineastas-artistas” foi classificado como expoente de uma “estética de fluxo” definida por contraste à decupagem e à montagem em continuidade características da clássica:

Nos dispositivos concebidos pelos “cineastas-artistas” contemporâneos, há um transbordamento do narrativo, uma vontade de algo que não seja só uma história (um sentido, uma emoção), mas que percute no corpo, em “estados pouco evidentes do corpo e da consciência”, submergindo o espectador num “banho de sensações novas”. A “sutura” entre o narrador fílmico e o espectador já não depende mais da coerência do processo de narrativização (OLIVEIRA JR., 2010, p. 86)

Noutro pólo do cinema narrativo, a indústria do entretenimento também explora, com vigor crescente, possibilidades imersivas e espetaculares da presença no/do audiovisual. Isso

se faz notar especialmente nas salas de cinema com telas cada vez maiores, som *surround* e projeção 3D, onde predominam filmes comandados por efeitos especiais (com cenários, criaturas e movimentos realizados por computação gráfica), montagem acelerada, violentos batimentos de luz e efeitos sonoros de baixa frequência que fazem o corpo do espectador vibrar. Esses filmes visam principalmente provocar “sensações fortes não verbalizáveis” em um espectador que, talvez ameaçado de anedonia, anseia por experiências cada vez mais intensas (JULLIER, 1997, p. 133). Por exemplo, a experiência proposta pelos filmes da série *Guerra nas estrelas*, segundo o produtor George Lucas, não está distante daquela proposta por montanhas-russas e outros brinquedos de parques de diversão (Lucas *apud* JULLIER, 1997, p. 37-38). Trata-se de um cinema que visa interpelar o espectador da maneira mais direta possível, encadeando reações fisiológicas mais ou menos involuntárias: vertigens, tremores, arrepios, risos, gritos de medo e prazer. Para Tom Gunning (2004), dentre os precursores em espírito dessa vertente cinematográfica estão alguns experimentos científicos e espetáculos pseudocientíficos do século XVIII que, justamente, conjugavam imagem, eletricidade e corpo: a “ressurreição” por meio de eletrochoques de Luigi Galvani (1737-1798), a “cura magnética” de Franz Anton Mesmer (1734-1815) e as *phantasmagorias* de Robertson (1763-1837). As invenções de Edison e dos Lumière podem ser pensadas como mais um passo nos usos da tecnologia pela arte para atizar o espectador e, ao longo do século XX, muitos outros passos foram dados. De fato, as principais inovações tecnológicas do audiovisual parecem estar intrinsecamente ligadas a acréscimos sensoriais:

cada nova revolução técnica do cinema trouxe uma nova camada de sensorialidade: as sensações de matéria, velocidade, movimento e espaço, encontrando-se assim renovadas, são percebidas nelas mesmas e não ainda como os elementos codificados de uma linguagem, de um discurso, de uma narrativa (CHION, 2011, p. 129)

A nosso ver, tanto a via do “fluxo” quanto a dos efeitos especiais espetaculares são próximas do “drama plástico” valorizado por Élie Faure e do “acinema” idealizado por Jean-François Lyotard. Escrevendo no início dos anos 1920 sob influência da vanguarda francesa, Faure (1953) definia as imagens do cinema como uma construção movente e incessante de “um sistema de valores escalonados do branco ao preto”, propondo que a “trama sentimental” (a narrativa) seria apenas pretexto para o “drama plástico” original que ocupa a superfície da tela. Já Lyotard (1994), informado pelo cinema experimental e underground dos anos 1970, propõe o “acinema” como uma arte de fruição estéril (*jouissance*) comparável aos fogos de artifício (considerados por Adorno como a “única grande arte”) ou, ainda, ao fascínio de uma criança que risca um fósforo apenas “para ver”, isto é, para contemplar livremente as formas, movimentos e cores da chama acesa (LYOTARD, 1994, p. 59-60).

Expandindo nosso *corpus* para além do cinema, diversas obras intermediáticas retomam as disposições espectatoriais sustentadas por Faure e Lyotard e nos permitem avançar com a ideia de *presença mediada*. Uma ocorrência interessante desse audiovisual definido por um desejo de presença são os trabalhos realizados com máscaras videográficas, nos quais um rosto gravado em vídeo é reproduzido sobre a cabeça de um performer ou de um objeto. Por exemplo, desde os anos 1980, Otávio Donaschi concebe apresentações em que os performers, com monitores de que reproduzem rostos e falas pré-gravados, colocam o público diante de estranhas “videocritaturas” (Fig. 11). A partir dos anos 1990, o trabalho do artista plástico Tony Oursler se define também pelo uso de máscaras videográficas, em obras que integram o rosto a esculturas e corpos de bonecos (Fig. 12). E, nos anos 2000, muitas das peças teatrais de Denis Marleau substituem a presença física de atores no palco por projeções audiovisuais (Fig. 13). Nos três casos, o rosto em vídeo almeja produzir “uma realidade tão intensa quanto aquela do mundo físico” (ISAACSSON, 2010, p. 34), e o efeito é de tal intensidade que dissimula a mediação mesma que o torna possível. Essas obras parecem oferecer a “ilusão de não mediatização de uma experiência mediada” e convidam o público a experimentar, em última análise, a evidência de sua própria percepção (LESAGE, 2015, p. 277-278).



FIGURA 11: Videocriaturas (Otávio Donaschi, 1980)

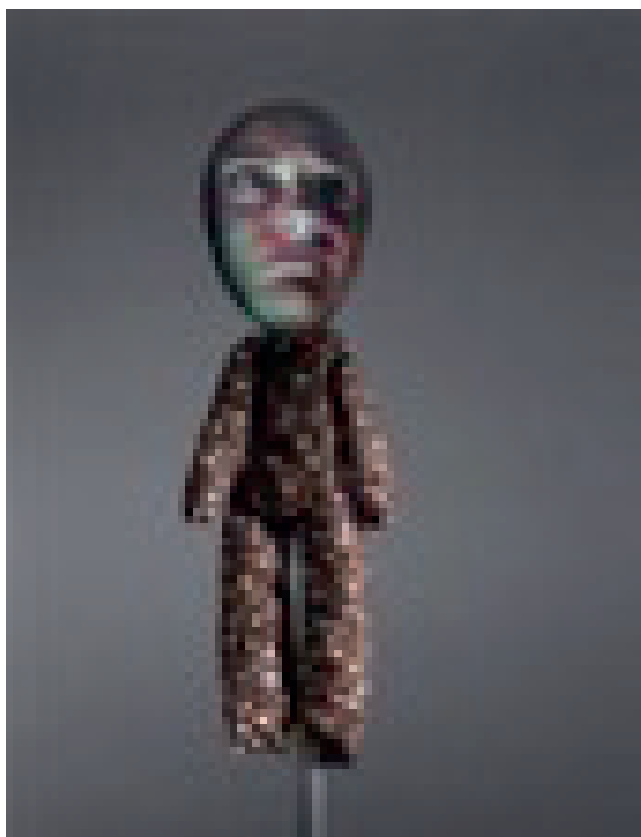


FIGURA 12: Crying doll (Floral #2) (Tony Oursler, 1993)



FIGURA 13: Dors mon petit enfant (Denis Marleau, 2004)

De modos distintos, *games* e redes sociais também investem no sensível e imediato. No primeiro caso, dispositivos *touchscreen*, periféricos que simulam volantes de automóveis e armas de fogo, sensores de movimento e capacetes de realidade virtual intensificam a presença da imagem por meio de uma solicitação cada vez maior do corpo do jogador. Algo semelhante ocorre em jogos de realidade aumentada como *Pokémon Go* (2016), que emprega recursos de geolocalização e a câmera dos *smartphones* para colocar criaturas virtuais no “mundo real” como se ambos, criaturas e jogadores, partilhassem o mesmo status existencial. Tais promessas de imersão e interatividade apontam para uma espetatorialidade que não se satisfaz com as narrativas fechadas e lineares dos dispositivos tradicionais.

De outra parte, aplicativos de comunicação por vídeo (Skype, Meet, Zoom etc.) e formatos como os “*stories*” (vídeos efêmeros de curta duração para redes sociais como Snapchat, Instagram e Facebook) também costuram novas relações entre corpo e imagem. No caso dos “*stories*”, as fotos e vídeos publicados pelos usuários e ordenados por algoritmos ficam disponíveis na rede apenas por 24 horas, numa lógica de estímulo ao rápido consumo pelos demais usuários. Logo, interessam menos as “histórias” possíveis do que a promoção de uma *copresença mediada* entre produtores e consumidores das imagens – o que está em jogo é o estabelecimento e a manutenção de certo efeito de proximidade e intimidade entre eles, um efeito de presença que, novamente, dissimula a instância mediadora.

Considerados de outro ângulo, os “*stories*” surgem também como uma atualização das atrações do primeiro cinema para o século XXI. Assim como os espectadores dos primeiros filmes, os usuários das redes sociais se descobrem fascinados por imagens breves, na maioria das vezes constituídas por um único plano e que descrevem uma situação ou ação autônoma. Os termos com que Gunning (1994, p. 290-291) define o primeiro cinema se aplicam bem aos “*stories*”: as imagens importam basicamente pela qualidade de seus elementos pró-fílmicos, sem a pretensão de construir narrativas e sem que as possibilidades dadas pela composição do quadro e pela montagem sejam efetivamente exploradas. Nessa perspectiva, o exotismo vivaz das atrações que constituíam os primeiros filmes (números de circo, dança e magia, paisagens da modernidade urbana ou de lugares distantes) se veria apenas substituído por uma espécie de testemunho de cenas da vida alheia.

O CORPO, SUA IMAGEM, SEU ESPECTADOR

Vemos nessas múltiplas formas do audiovisual contemporâneo uma tendência pela qual o espectador vivencia a imagem como “um local virtualmente esvaziado de todo conteúdo” onde restaria apenas o “afeto bruto”^[1] de uma presença (DEL RÍO, 2008, p. 188). As formas como o corpo surge em cena são, a nosso ver, uma via privilegiada para o exame desse “local”. Embora cada prática, cada dispositivo e cada objeto referido aqui carregue questões específicas, todos parecem investir na singularidade do corpo filmado preservando, quando não amplificando, marcas de sua alteridade. Tomado pelo espectador na condição de presença, o *corpo-imagem* dá acesso sobretudo a expressões, gestos e poses que fascinam, em parte, justamente por não remeter a nada além do próprio corpo que os produz.

Em termos ideais, o modo da presença blinda o corpo capturado pela câmera contra os processos de interpretação e identificação que o tornariam assimilável e inteligível, ou seja, que o reduziriam à condição abstrata de personagem, ideia ou emoção. Endereçado como presença, o corpo filmado ostenta desafiadoramente sua materialidade e alteridade contra os arroubos (muitas vezes involuntários) de nossa memória e imaginação. A experiência que tentamos examinar (e que, infelizmente para nós, parece resistir a descrições) é aquela de um espectador que já não pode lidar com o corpo de um outro cognitiva e intelectualmente, devendo se contentar em assimilar sua *presença mediada* afetiva e fisiologicamente.

Esse tipo de experiência não se limita ao momento contemporâneo. O primeiro cinema é rico em exhibições da performatividade e da plasticidade do corpo humano – nesse sentido, destacam-se os filmes em que Georges Méliès fragmenta e multiplica a si mesmo (Fig. 14-15), figurando um delírio posteriormente verbalizado por um personagem de Brecht (*apud* ABIRACHED, 1994, p. 285): “é possível fazer o que se quiser de um homem: desmontá-lo, remontá-lo como um automóvel, sem que nada se perca dele, e isso é fantástico!”. Temos aí o humano reduzido a seu corpo, e o corpo tratado como matéria-prima para imagens espetaculares. Como já vimos, foi apenas num segundo momento da história das imagens em movimento que o corpo se tornou o principal vetor de continuidade, causalidade e verossimilhança, o “texto móvel inteligível através do qual o público aprendeu a acompanhar as histórias que o cinema começava a lhe contar” (AUERBACH, 2007, p. 103).



FIGURA 14: O homem-orquestra (George Méliès, 1900)

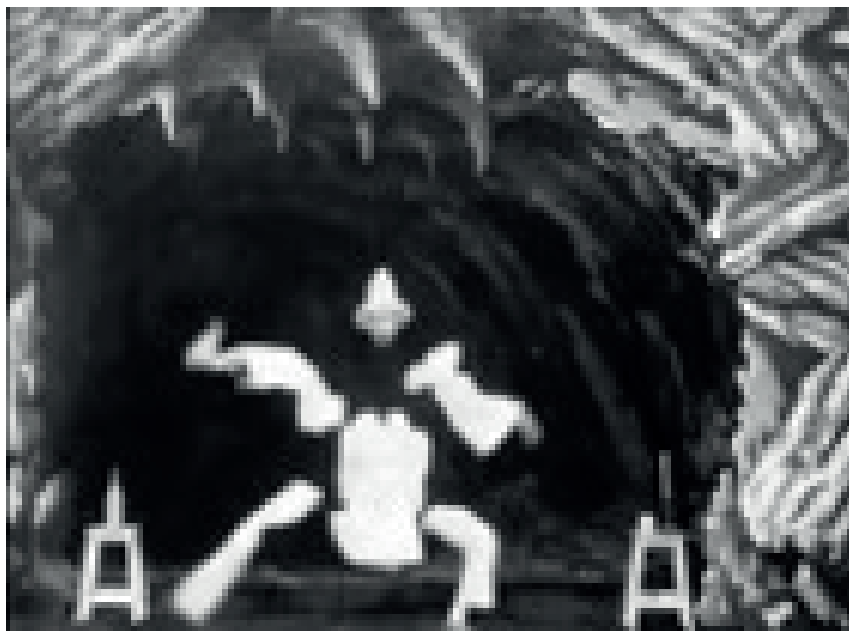


FIGURA 15: Deslocamento misterioso (George Méliès, 1901)

Noutros importantes pontos de inflexão para uma história do corpo no audiovisual, os cinemas de vanguarda da década de 1920, o cinema experimental, a vídeo-arte e as instalações do “cinema expandido” exploraram muitas articulações possíveis entre imagem e manifestações corporais. Para ilustrar essa ideia, podemos observar que vídeo-performances emblemáticas da década de 1970, como as de Vito Acconci (Fig. 16), Zózimo Bulbul (Fig. 17) e Letícia Parente (Fig. 18) reivindicam uma clara atenção ao corpo: Acconci se mantém imóvel com o dedo apontando o centro do quadro por mais de 20 minutos, Bulbul se filma de perto numa coreografia que exprime os não-ditos da história dos negros no Brasil e Parente borda, na sola do próprio pé, a frase “*Made in Brasil*”. Embora seus gestos sejam preservados por planos de longa duração, eles não trazem explicações nem tornam explícitas intenções. Noutro exemplo do mesmo período, a câmera de Stan Brakhage (Fig. 19-21) não só documenta a rotina num necrotério como desempenha suas próprias autópsias, transformando membros inertes em imagens subitamente expressivas. Nessas obras, os *corpos-imagens* fazem o espectador ver um outro que ele talvez não possa *compreender*, mas com quem ele é ao menos chamado a compartilhar de um sinestésico desconforto.

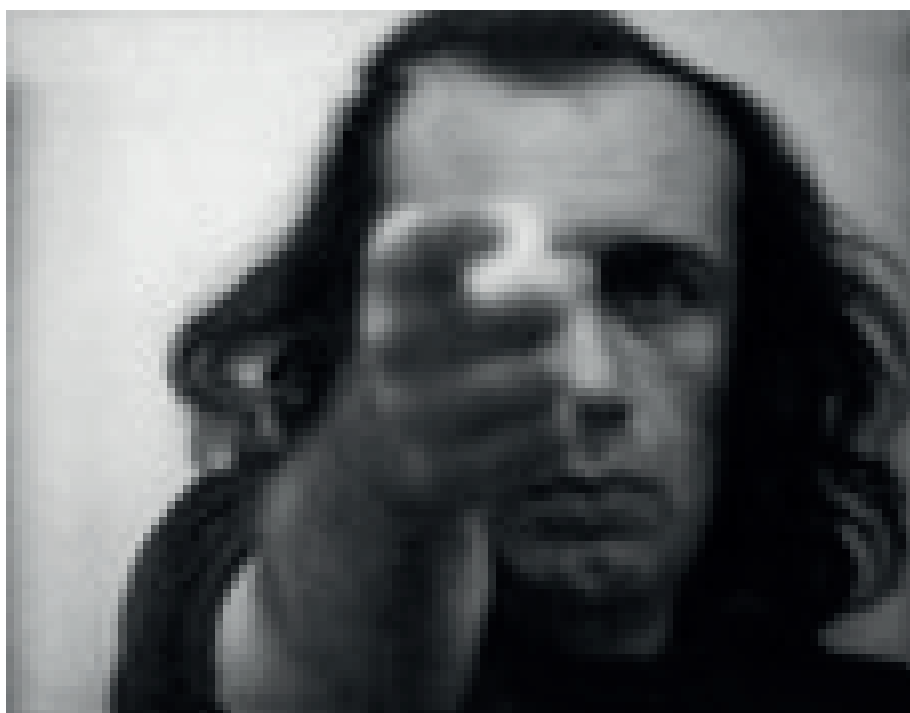


FIGURA 16: Centers (Vito Acconci, 1971)

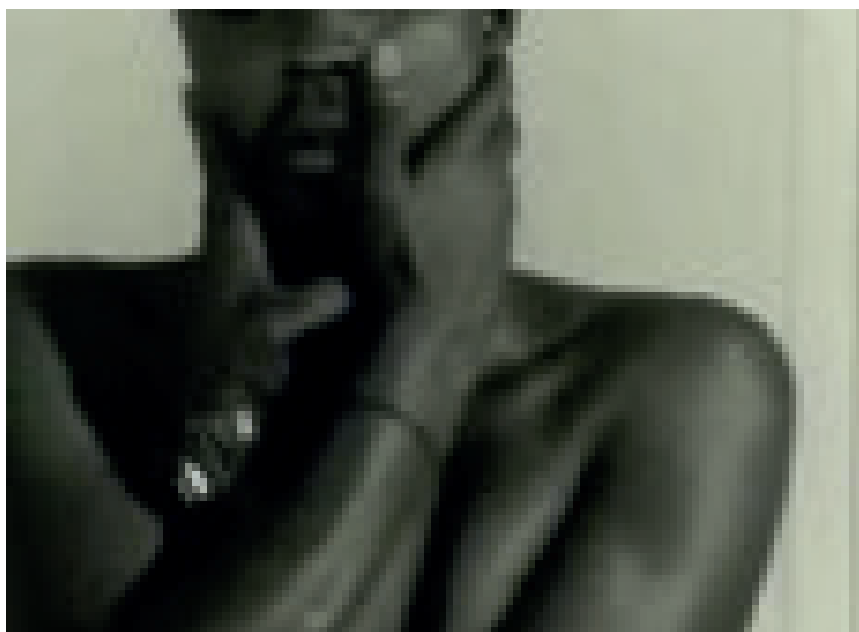


FIGURA 17: Alma no olho (Zózimo Bulbul, 1974)



FIGURA 18: Marca registrada (Letícia Parente, 1975)

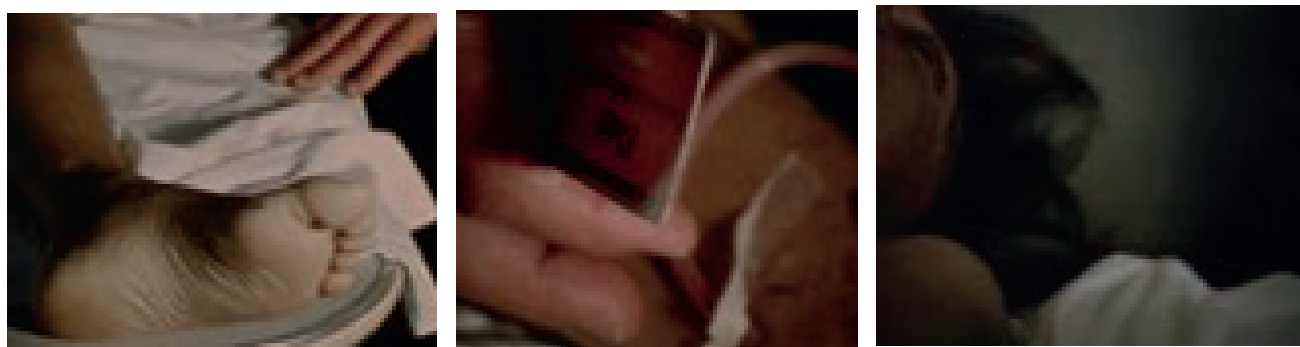


FIGURA 19-21: O ato de ver com os próprios olhos (Stan Brakhage, 1971)

Embora não nos caiba desenvolver aqui o exame detido de cada uma dessas obras, gostaríamos de pontuar que, ao aproximá-las de produções tão díspares quanto os filmes do primeiro cinema ou os “*stories*”, nossa intenção é trazer à tona, friccionando-as, algumas possibilidades remotas e não-hegemônicas do corpo filmado. Com isso, vislumbramos novos paralelos, continuidades e descontinuidades que, remando contra a corrente do cinema narrativo, ampliam as vias da investigação sobre o corpo na história das imagens em movimento. Nossa abordagem assume, portanto, uma perspectiva arqueológica pela qual ideias forjadas no presente permitem releituras do passado e, a partir dessas releituras, questões do passado reorientam nosso entendimento do presente^[2].

E o presente, claro, formula seus próprios questionamentos ao *corpo-imagem*. A nosso ver, a realidade de uma vida social pautada por mediações e virtualidades acentua o corpo presente como uma forma de resistência – é o que se nota em particular no contexto de uma arte engajada na produção de visibilidades de corpos habitualmente excluídos ou diminuídos em sua alteridade. Vídeo-performances como as de Ana Pi (Fig. 22) e de Michelle Mattiuzzi (Fig. 23) investem na opacidade sensível e imediata do corpo: o esvoaçante tecido azul (Pi) e a máscara de Flandres feita de ralos de cozinha e banheiro (Mattiuzzi) são, mais até do que elementos passíveis de interpretação, catalisadores de presença que assinalam a singularidade dos corpos femininos negros, destacando-os da paisagem, reclamando seu lugar na imagem e questionando modos habituais de representação. Como um novo dedo erguido a interpelar o espectador, a voz over de Ana Pi explicitamente demanda outra espectadorialidade: “quando o invisível se torna visível, o olho demora a se acostumar”.



FIGURA 22: Noirblue (Ana Pi, 2017)



FIGURA 23: Experimentando o vermelho em dilúvio (Michelle Mattiuzzi, 2016)

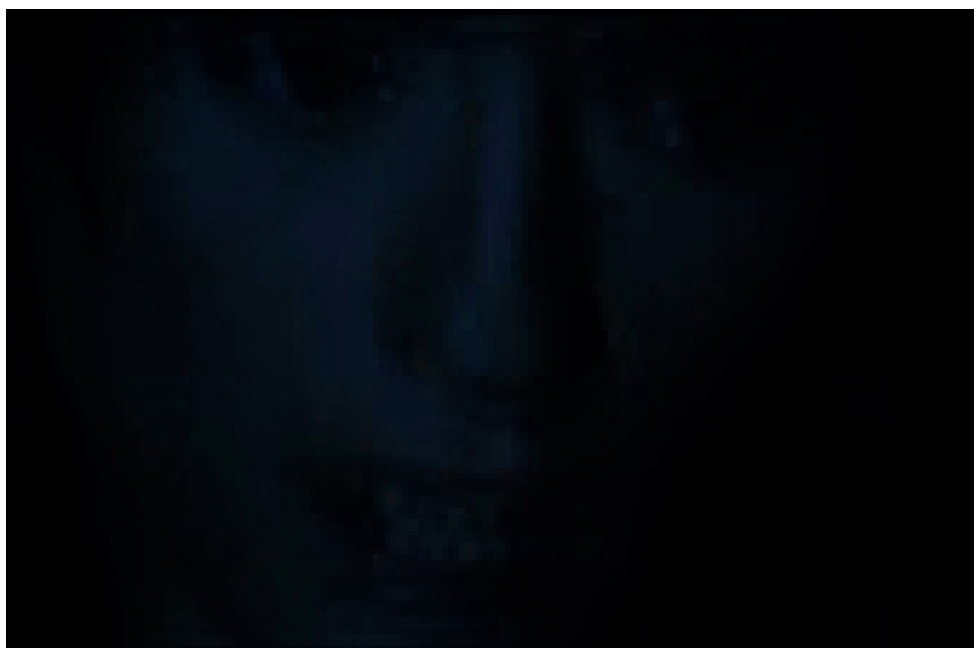


FIGURA 24: Sombra (Philippe Grandrieux, 1999)

NAS FRONTEIRAS DA CARNE

Até aqui, o percurso mobilizou um conjunto diverso de manifestações audiovisuais mas deixou pairar uma ambivalência que já se anunciava na fotografia de Daguerre que abriu o texto: afinal, estamos lidando com corpos propriamente ditos ou com imagens de corpos?

Uma resposta possível (que não deixa de ser uma aposta, uma hipótese a ser verificada) consiste em afirmar que só se pode pensar o corpo por intermédio de imagens e que, portanto, “corpo é imagem” (SCHAEFFER, 2006). Seguindo essa trilha amparado pela fenomenologia de Merleau-Ponty, José Bragança de Miranda (2011) argumenta que o corpo seria uma forma de individuação, como uma pele ou véu invisível que reveste, num sentido metafísico, a carne que, por sua vez, seria a absolutamente irreduzível, brutal, contingente e proteiforme “matéria comum de todos os corpos” (MIRANDA, 2011, p. 117)^[3].

Não sendo em si mesma visível e tangível, a carne afere existência sensível a todas as coisas. Da mesma forma com que um camaleão muda de cor para produzir de si mesmo uma nova imagem, “nem verdadeira nem falsa, mas necessária” – imagem que o auxilia na busca por alimento e o protege dos predadores –, nosso corpo seria uma imagem que nos protege

das violências do mundo (MIRANDA, 2011, p. 11). Ideia semelhante ecoa no ensaio em que André Bazin discorre sobre a fotografia comparando-a ao embalsamamento, à mumificação e às estatuetas dos sarcófagos egípcios: as imagens viriam “substituir o corpo caso este fosse destruído”, como uma forma de “salvar o ser pela aparência” (BAZIN, 1991, p. 19).

Nesse esquema, romper o tecido do *corpo-imagem* e expor a realidade da carne – como eventualmente fazem as doenças, as feridas, a velhice e a morte – equivale a retroceder a um estado no qual a vida humana, desindividualizada, não se distingue do *continuum* da natureza. Contra esse retrocesso, os avanços civilizatórios e culturais do Ocidente trataram de “impedir este chegar da ‘carne’ à frente” posto que, “enquanto pura carne, nada temos a dizer ou a fazer” (MIRANDA, 2011, p. 99).

Mas é interessante notar que o momento contemporâneo é marcado não apenas por uma proliferação de imagens mas, também, por um retorno à/da carne. Da fluidez das identidades aos cosméticos e cirurgias plásticas, da engenharia genética ao imaginário intensamente povoado por monstros, avatares e *cyborgs*, tudo aponta para a fragilidade do *corpo-imagem* e a urgência de se repensar a noção mesma de corpo. Para citar um exemplo, podemos nos referir à análise das práticas drag feita por Philippe-Alain Michaud (2014). Ele argumenta que a *drag* “joga não com a confusão, mas, ao contrário, com a ambiguidade dos sexos”: o uso de roupas, acessórios e maquiagens do gênero oposto, bem como a encarnação do que seriam suas poses, trejeitos e entonações típicos, longe de expressar uma identidade em crise, “faz nascer a consciência da realidade do corpo” e o revela como “uma coleção de imagens” (MICHAUD, 2014, p. 211-212). Assim, a *drag* ergue o véu do corpo de modo a expor a carnalidade comum a homens e mulheres, revelando aí as fronteiras da carne.

Os trabalhos audiovisuais que mencionamos também investem, cada um à sua maneira, na exposição dessa carne que se diferencia em corpos diversos, projetando inúmeras imagens. Nos *games* e redes sociais, a mesma identidade (o jogador/usuário) se propaga com liberdade por vários *corpos-imagens*. No cinema, técnicas de computação gráfica e de *motion capture* avançam no projeto, iniciado por Méliès, de tornar o corpo humano cada vez mais maleável e espetacular. Enquanto isso, pela vertente da “estética de fluxo”, cineastas como Philippe Grandrieux (Fig. 24) e Apichatpong Weerasethakul (Fig. 25) diluem os corpos na superfície da tela, promovendo menos uma “diminuição da subjetividade” do sujeito filmado do que sua “extensão sensual e sensível” na direção do espectador (SOBCHACK, 2004, p. 290). Nas vídeo-performances, a imagem se revela ponto de contato entre os corpos do performer e do espectador, com artistas como Ana Pi e Michelle Mattiuzzi reivindicando o controle sobre a fabricação de suas próprias imagens e ostentando sua alteridade para um espectador que deve aprender a percebê-las. Por fim, nos palcos e espaços de exposição, a máscara videográfica, borrando distinções entre humanos e objetos – ambos

igualmente implicados na “carne do mundo” (MERLEAU-PONTY, 2003, p. 86) – é apenas uma, dentre muitas estratégias possíveis, a potencializar os efeitos de uma *presença mediada*.



FIGURA 25: Tio Boonmee, que pode recordar suas vidas passadas (Apichatpong Weerasethakul, 2010)

No que diz respeito aos modos de espectadorialidade suscitados pelas obras, nota-se que a conversão do corpo em imagem nos termos da presença postula um espectador que já não busca tanto interpretar o corpo-imagem mas principalmente (aí está o desafio) percebê-lo na relação com seu próprio corpo. Nesse sentido, o espectador deve se perceber percebendo, se sentir sentindo – reflexividade possível em função das propriedades sinestésicas da imagem. Nós não podemos literalmente tocar, cheirar, provar os corpos na tela, mas podemos sentir, de modo imediato e inequívoco, nosso desejo de fazê-lo: quando isso acontece, certamente não estamos submetendo nosso tato, olfato ou paladar a nenhum estímulo externo real, mas esses sentidos não focalizam nenhuma outra coisa além da imagem audiovisual que, por assim dizer, os sensibiliza (SOBCHACK, 2004, p. 76-79).

Não se trata, aqui, de reproduzir metáforas acerca de uma espectadorialidade genérica, mas de reconhecer que certas práticas, dispositivos e objetos, empenhados na produção de efeitos de presença, revelam uma obviedade frequentemente negligenciada no campo de estudos do audiovisual e, mais particularmente, do cinema: o fato de que o espectador não é um pressuposto desencarnado, mas um corpo presente perante a imagem. Todo processo cognitivo e psíquico – emoção, identificação, interpretação – é enraizado no corpo, permanecendo aberta

ao espectador a possibilidade de que ele, estimulado ou não pela obra, se lance numa relação carnal com a imagem. Se, como tentamos demonstrar, esse modo de espetatorialidade não é inédito nem exclusivo às múltiplas manifestações do audiovisual contemporâneo, sua elaboração teórica não deixa de ser recente e ainda pouco explorada^[4].

CONCLUSÃO: UM TERRITÓRIO PARA O CORPO-IMAGEM

Este trabalho buscou realizar uma investigação acerca do corpo como objeto estético no meio audiovisual por meio do conceito de presença. Embora a discussão sobre o corpo esteja em evidência há algum tempo nas humanidades e nas artes, alimentando muitas obras e análises críticas^[5] –, entendemos que o meio audiovisual pode se beneficiar de abordagens teóricas mais abrangentes. Mais especificamente, entendemos ser preciso uma atenção mais detida às modulações sofridas pelo corpo em sua conversão à/em imagem. É no sentido de explicitar essa carência, e de levantar possibilidades para responder a ela, que propusemos mapear aqui a zona de incertezas por onde transitam as definições de corpo e imagem.

A partir de um estranhamento da conversão do corpo em imagem na fotografia pioneira de Daguerre, argumentamos que a mediação exercida pela imagem técnica, apesar de parecer contrária à lógica da “*presença mesma*”, pode todavia engendrar outra forma de presença – um efeito de presença ou, numa formulação que beira o paradoxo, uma *presença mediada* que, em alguma medida, sustenta o impacto sensível e a alteridade do corpo filmado. A fim de superar certa resistência, posta pela hegemonia do cinema narrativo, a essa apreensão do corpo-imagem em sua dimensão de presença, concentramos esforços para extraí-lo da órbita do personagem ficcional e situá-lo mais firmemente para além (ou aquém) da dimensão da produção de sentidos. No limite, tais esforços nos conduziram a uma reflexão, capitaneada pela noção de carne, sobre a condição primordial de todo corpo como imagem e sobre a experiência sensível do espectador que se coloca diante dela.

Nossa abordagem encontrou apoio num cruzamento entre o conceito de presença, a história do cinema e um gesto arqueológico que nos permitiu constituir uma coleção bastante heteróclita de obras audiovisuais. Embora as tenhamos tratado apenas na superficialidade de uma visão panorâmica, essas obras deram a ver diversas articulações possíveis entre *corpo e imagem* audiovisual. Nossa abordagem foi, portanto, mais propriamente cartográfica do que analítica, na medida em que nos propusemos a mapear o território do corpo-imagem em seus contornos mais amplos. As paisagens e monumentos mais marcantes, vistos aqui à distância, poderão ser

frequentados por outros trabalhos em visitas mais detidas e/ou guiadas por outras disciplinas, tais como a antropologia, a história da arte, os estudos da performance e a teoria das mídias. Certamente, visitas futuras encontrarão no território novas obras e ideias que, como as vistas aqui, fazem dele um campo fértil para reflexões.

REFERÊNCIAS

- ABIRACHED, Robert. *La crise du personnage dans le théâtre moderne*. Paris: Gallimard, 1994.
- AGAMBEN, Giorgio. “O dia do juízo” in *Profanações*. São Paulo: Boitempo, 2007, p. 23-26.
- ARASSE, Daniel. *Le détail: pour une histoire rapprochée de la peinture*. Paris: Flammarion, 1996.
- AUERBACH, Jonathan. *Body shots: early cinema's incarnations*. Berkeley, Londres, Los Angeles: University of California Press, 2007.
- BAECQUE, Antoine de. “O corpo no cinema” in COURTINE, Jean-Jacques. *História do corpo vol. 3: As mutações do olhar*. O século XX. Petrópolis: Vozes, 2008, p. 481-507.
- BAZIN, André. “Ontologia da imagem fotográfica” in *O cinema: ensaios*. São Paulo: Brasiliense, 1991, p. 19-26.
- CHION, Michel. *L'audio-vision: son et image au cinéma*. Paris: Armand Colin, 2011.
- DEL RÍO, Elena. *Deleuze and the cinemas of performance: Powers of affection*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2008.
- ELSAESSER, Thomas. *Cinema como arqueologia das mídias*. São Paulo: Sesc, 2018.
- FAURE, Élie. “De la cinéplastique” in *Fonction du cinéma: de la cinéplastique à son destin social (1921-1937)*. Paris: Plon, 1953, p. 21-45.
- FERNANDES, Silvia. “Teatro pós-dramático” in FERNANDES, Silvia; GUINSBURG, Jacó (org.). *O pós-dramático*. São Paulo: Perspectiva, 2008, p. 11-30.
- FORMIGA, Heron; SOUTO, Mariana (org.). *Corpo e cinema*. Caixa Cultural, 2016.
- GONÇALVES, Osmar. “Narrativas sensoriais” in GONÇALVES, Osmar (org.). *Narrativas sensoriais: ensaios sobre cinema e arte contemporânea*. Rio de Janeiro: Circuito, 2014, p. 9-25.
- GROTOWSKI, Jerzy. “Da companhia teatral à arte como veículo” in *O teatro laboratório de Jerzy Grotowski 1959-1969*.

São Paulo: Perspectiva/Sesc, 2007, p. 226-243.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. *Produção de presença: o que o sentido não consegue transmitir*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2010.

GUNNING, Tom. D. W. *Griffith and the origins of American narrative film: the early years at Biograph*. Chicago e Urbana: University of Illinois Press, 1994.

_____. “Illusions past and future: the Phantasmagoria and its specters”. Media Art Histories Archive, 2004, pp. 1-17.

ISAACSSON, Marta. “Desdobramentos do ator e do personagem pela máscara videográfica”. Repertório teatro & dança, nº 14, 2010, p. 30-36.

JULLIER, Laurent. *L'écran post-moderne: un cinéma d'allusion et du feu d'artifice*. Paris: L'Harmattan, 1997.

LANDOWSKI, Eric. “Modos de presença do visível” in OLIVEIRA, Ana Claudia (org.). *Semiótica plástica*. São Paulo: Hacker, 2004, p. 97-112.

LESAGE, Marie-Christine. “Espace sonore et présence des choses” in LARRUE, Jean-Marc (org.). *Théâtre et intermédialité*. Villeneuve d'Ascq: Presses Universitaires Septentrion, 2015, p. 277-291.

LYOTARD, Jean-François. “L'acinéma” in *Des dispositifs pulsionnels*. Paris: Galilée, 1994, p. 57-69.

MERLEAU-PONTY, Maurice. *O visível e o invisível*. São Paulo: Perspectiva, 2003.

MICHAUD, Philippe-Alain. *Filme: por uma teoria expandida do cinema*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2014.

MIRANDA, José Bragança de. *Corpo e imagem*. São Paulo: Annablume, 2011.

OLIVEIRA JR., Luiz Carlos. “O cinema de fluxo e a mise-en-scène”. Dissertação de mestrado, Universidade de São Paulo, 2010.

RANCIÈRE, Jacques. *O espectador emancipado*. Lisboa: Orfeu Negro, 2010.

SAURA, Soraia; ZIMMERMANN, Ana Cristina (org.). *Cinema e corpo*. São Paulo: Cinusp/Laços, 2016.

SCHAEFFER, Jean-Marie. “Le corps est image”. Image & Narrative, nº 15, 2006, p. 1-7.

SOBCHACK, Vivian. *Carnal thoughts: embodiment and moving image culture*. Berkeley, Londres, Los Angeles: University of California Press, 2004.

[1] Afeto é o que abarca, precede e sucede as emoções, desejos, repulsas, humores etc. Ele não se confunde com essas

experiências, mas estabelece as condições para que elas possam acontecer (DEL RÍO, 2008, p. 10).

- [2] A arqueologia não trata da busca por origens ou continuidades, mas da investigação de “histórias paralelas”, “trajetórias alternativas” e “futuros antes possíveis (ou ainda virtuais)”, conectando passado e presente não por “linhas retas” mas por um emaranhado de linhas repleto de descontinuidades (ELSAESSER, 2018, p. 26).
- [3] Para Merleau-Ponty, a carne é um “‘elemento’, no sentido em que [o termo] era empregado para falar-se da água, do ar, da terra e do fogo, isto é, no sentido de uma coisa geral” (MERLEAU-PONTY, 2003, p. 136).
- [4] Sobchack esclarece que foi apenas a partir dos anos 1990, com o trabalho de autores como Linda Williams, Jonathan Crary, Steven Shaviro e Laura Marks (a esses poderíamos acrescentar Roger Odin e os já mencionados Osmar Gonçalves, Laurent Jullier e Elena Del Río, entre outros), que o meio acadêmico começou a se interessar pelos apelos hápticos das imagens e pela fisicalidade de seus espectadores (SOBCHACK, 2004, p. 55-56).
- [5] A título de exemplo, duas mostras de cinema realizadas no mesmo ano (e cujos títulos são curiosamente espelhados) fizeram do corpo humano seu tema central: “Corpo e cinema” (FORMIGA; SOUTO, 2016) e “Cinema e corpo” (SAURA; ZIMMERMANN, 2016).