



Wilton Garcia

## Cinema, corpo e tecnologia: estudos contemporâneos

### Resumo

Este texto aborda o cinema contemporâneo associado à tecnologia digital e ao corpo. Experiência, imagem e subjetividade são categorias discursivas destacadas. Nesse caso, para exemplificar, tomo o filme “eXistenZ” (1999) de David Cronenberg. Assim, os estudos contemporâneos, estrategicamente, contextualizam uma abordagem teórico-metodológica para evidenciar noções de atualização e inovação.

### Introdução

O que soma entre cinema, corpo e tecnologia, hoje? O percurso do cinema à internet. Talvez?! Este trabalho envereda-se ao campo do cinema contemporâneo associado à tecnologia digital, cujo tema recorre ao deslocamento do corpo. A noção de experiência, imagem e subjetividade são elementos destacados como estratégias discursivas na atualização da película.

O debate sobre cinema e tecnologia abre um vasto campo de saberes, em que o tema corpo permeia, sobretudo quando se pensa a passagem do cinema para a internet, o celular e/ou a hipermídia. Esse último equaciona a técnica e o dispositivo cinematográfico a um novo substrato da linguagem contemporânea.

A noção de contemporâneo desdobra-se em categorias críticas – experiência, imagem e subjetividade –, ao fazerem emergir o embate de “novos/outros” saberes e promulgam a produção do conhecimento humano. Então, essas categorias estão diluídas ao longo deste texto e se elencam como substratos de investigações multidisciplinares acerca do contemporâneo. A discussão entre experiência, imagem e subjetividade precisa expandir as anotações peculiares e sincréticas do filme contemporâneo, cujos embatimentos são propostos pelo limiar hipermidiático.

Experiência, imagem e subjetividade são categorias eleitas para (re)programar o desenvolvimento híbrido desta proposta, visto que coabita um conjunto significativo de extensões representacionais. De fato, elas evidenciam e aglutinam um somatório flexível, capaz de propor “novos/outros” desafios conceituais sobre o cinema contemporâneo. Isso tudo abriga uma (re)formulação de pensar cinema hoje.

Nesse caso, tomo como objeto de leitura crítica o filme eXistenZ (1999) de David Cronenberg. Aqui, o orgânico entrecruza-se ao tecnológico, uma vez que o corpo se (re)figura pelas malhas (inter/trans)textuais do jogo cinematográfico. A proposição deste cineasta canadense amplia a idéia de filme para indagar, ainda que de forma ficcional, o uso das tecnologias, para além do game – algo entre cinema,

**Wilton Garcia** é Artista visual, trabalha com fotografia e vídeo, pesquisando o corpo contemporâneo. Doutor em Comunicação e Estética do Audiovisual pela ECA/USP e Pós-Doutorado em Múltiplos meios pelo IA/UNICAMP. Atualmente, é professor do Mestrado em Semiótica, Tecnologia da Informação e Educação da Universidade Braz Cubas – UBC.  
[wgarcia@usp.br](mailto:wgarcia@usp.br)



imagem e design. Neste estado híbrido de (inter)conexões e representações multifacetadas, abre-se uma linha fecunda que enriquece um tipo de cinema instigante: aquele que explora as representações à favor da subjetividade.

Nesse percurso investigativo, pergunto: Qual a relação intrínseca entre cinema, corpo e tecnologia? Que território atualiza o discurso do cinema contemporâneo? Como pensar a influência das tecnologias digitais – internet, celular – no contexto cinematográfico? Qual o parâmetro de leitura sobre imagem e subjetividade no cinema contemporâneo?

Realizadas tais anotações preliminares, passo a abordar quatro tópicos que se entrelaçam, simultaneamente, – Metodologia: estudos contemporâneos; Cinema || internet; Do orgânico ao tecnológico; Descrição dos resultados: eXistenZ de Cronenberg. O primeiro contextualiza a abordagem do embasamento teórico-metodológico. Já o segundo discute a relação do cinema ao se aproximar das inovações tecnológicas proposta pela internet, sobretudo a internet banda larga (IBL). O terceiro tenta aprofundar a noção de corpo sua extensão enunciativa e a referência (i)material junto à linguagem e à imagem atreladas pela cultura digital. E o último descreve e comenta o filme de Davi Cronenberg para exemplificar tal discussão. Por fim, faço breves considerações finais.

Metodologia: estudos contemporâneos

Há um mapa de possibilidades que inscrevem o contemporâneo, articulado de uma proposição emergente e simultânea. Aqui, reavaliado, ele demonstra-se como território de reverberações e desafios, em que pressupostos, fundamentos e conceitos são (re)visitados, (re)lidos e (re)atualizados. Isto é, o contemporâneo transcende uma atualização constante de passagens inteligíveis e sensíveis no mundo. Vivencia-se a virada de um século para a lógica da cultura digital.

Esse instante peculiar é determinante nas faces de constatação, mas não contém precisão, porque está sempre se transformando. O contemporâneo assina, conceitualmente, a característica de um efeito inebriante ao se auto-transformar. Em outras palavras, o contemporâneo (re)configura artimanhas conceituais, para além de um fator temporal exclusivo. O agora (temporal) é tão relevante e dinâmico quanto o aqui (espacial). No entanto, as circunstâncias que (de)marcam tempo e espaço devem ser diluídas pela mobilidade das representações contemporâneas, que se estendem do ponto de vista circunstancial.

Hoje, as coisas são cada vez mais agenciadas, negociadas, transformadas em “novas/outras” possibilidades provisórias e inconstantes. O fluxo dessas transformações remete o contemporâneo ao seu próprio estado latente de (re)significações, cuja máxima representacional é dada em fluxo. Essa questão deve ser aqui (re)vista/(re)lida pela dimensão da imagem e do código visual.

Portanto, torna-se necessário abordar discussões de deslocamento e flexibilidade como ampliação de uma leitura crítica acerca da investigação multidisciplinar (de códigos intersemióticos) a ser elaborada. A condição adaptativa de deslocamento e flexibilidade são dois norteadores para averiguar as formas complexas que circundam o contemporâneo. Falo de um lugar sem muita calma, porque está atrelado ao âmbito da experiência, da imagem e subjetividade. Diante dessas inquietações, penso, sobretudo, na representação audiovisual.

Assim, utilizo os estudos contemporâneos (Bhabha, 1998; Canclini, 1998;

Costa, 2004; Eagleton, 2005; Gumbrecht, 1998; Hall, 2000; Hutcheon, 2000; Maturana, 1997; Yúdice, 2004) como espaço teórico-metodológico de uma reflexão teórico-política entre cinema, corpo e tecnologia – para além dos enfrentamentos pós-marxistas e pós-estruturalistas. Essa dimensão teórico-metodológica aqui se orienta pelos chamados estudos contemporâneos do cinema – para além de enfrentamentos pós-modernos – e está atrelada às novas tecnologias digitais, as quais pautam uma reflexão crítica sobre o cinema atual.

Esses estudos investigam fundamentos, conceitos, teorias, métodos, técnicas e críticas para realizar pressupostos e mediações de experiências, cujos aspectos sincréticos reforçam malhas (inter/trans)textuais e revelam um registro aberto – em constante transformação. Inevitavelmente, as representações incomensuráveis no contemporâneo, em suas múltiplas (re)configurações, criam um grau significativo de indecidibilidades (Bhabha, 1998). Isso demonstra uma articulação peculiar que exibem as crescentes artimanhas das estratégias discursivas.

Trata-se de uma proposição emergente. É algo novo, que aflora uma discussão viscosa. Neste sentido, a noção de estudos contemporâneos expressa uma dinâmica de investigação contemporânea, na medida em que seus dispositivos de leitura (estratégias discursivas) subvertem as situações enunciativas, operando a partir de condições adaptativas. Em outras palavras, o espaço da (inter)subjetividade inscreve o momento do agenciamento/negociação do objeto, atualizado em suas relações discursivas.

As estratégias são mecanismos que (re)instauram a condição adaptativa do corpo como objeto de linguagem, cuja leitura crítica apóia-se nos estudos contemporâneos. De fato, estratégias são mudanças de ações, atitudes e comportamentos para propor desafios. Tais estudos, então, suplementam categorias como: alteridade, ambigüidade, desejo, diferença, gênero, imaginário, intertextualidade, ironia, fronteira, poética, resistência e subjetividade.

Com efeito, os chamados estudos contemporâneos elegem diferentes anotações axiológicas, epistemológicas e ontológicas para fomentar intercâmbios discursivos, relativos aos: estudos culturais (Bhabha, 1998) e suas variantes – multiculturalismo, pós-colonialismo e diáspora – com o desenvolvimento das tecnologias digitais de informação, (re)nomeadas de hipermídia. Esses estudos e suas variantes emergentes se atualizam a cooperação entre globalização, ecologia e novas tecnologias (Eagleton, 2005), objetivando concentrar-se na prestação de serviço e/ou responsabilidade social.

Neste conjunto de enunciações teórico-metodológicas, passo a sistematizar algumas idéias que entrelaçam o vigor potente das (de)marcações que assolam cinema e internet, como territórios de representações contemporâneas.

## **Cinema || internet**

A indústria cultural do século XXI (re)conduz “novos-outros” sistemas de representação, sobretudo quando se pensa em consumo de entretenimento cinematográfico. A projeção desenfreada de imagens, produtos e serviços ativa mídia e mercado cheios de contradições na esfera comunicacional. E, desta forma, as variedades de percursos discursivos e tecnológicos de um filme, por exemplo, propiciam modificações significativas de códigos e valores cujos desafios tangenciam a condição adaptativa do cinema contemporâneo.



Aqui, o cinema e a tecnologia revestem-se de atualizações conceituais, as quais esboçam a área dos estudos contemporâneos em sua intensidade descritiva, quando aciona um olhar investigativo sobre as inovações temáticas.

Como descoberta científica, a partir de procedimentos técnicos, as primeiras projeções do cinematógrafo fundam um “novo/outro” modo de registro e reprodução da imagem, até então só possível pela fotografia. A imagem em movimento emerge para fomentar o conceito de cinema: uma grande novidade segundo os irmãos Lumière.

Sabe-se que o princípio formal do cinema organiza uma trucagem técnica em seu dispositivo de ações cinemáticas para contar uma história – ficção ou documentação –, diante da ilusão da imagem em movimento. Torna-se evidente que tecnologia, linguagem e teoria se desenvolvem e o cinema (re)cria um estatuto diferenciado de audiovisual. É uma autonomia abrangente e multidisciplinar.

As transformações propiciadas pelas tecnologias no cinema contemporâneo ampliam a forma de composição da informação. Com sua manifestação da imagem vinculadas aos fatores tecnológicos e, conseqüentemente retrabalhada, essas transformações avançam paulatinamente.

Ou seja, a hipermídia convida o público a navegar e ampliar sua participação na narrativa, por exemplo. Diante do estatuto da tecnologia digital, a hipermídia mostra-se como caminho facilitador para expandir a experiência contemporânea do cotidiano, da imagem e do cinema.

É fato que a tecnologia atualiza a linguagem e, neste caso, no cinema não é diferente. A extensão de efeitos cinematográficos coabita a (re)organização operacional da linguagem. Essa última atua como eixo exponencial para elaborar uma vertente discursiva entre cultura e representação.

Entre cinema e tecnologia pontuam-se enlances técnicos e estéticos no projeto de criação. São percursos emergentes, organizados mediante a (re)dimensão de um sistema flexível, híbrido da linguagem cinematográfica, cada vez mais hipermidiática. Assim, a tecnologia (re)produz diferentes efeitos plásticos e poéticos do filme. Falo de uma tentativa de apostar, empiricamente, nos efeitos que possam descortinar um pouco o tom cinematográfico ao gerar uma ampliação da representação audiovisual em diálogo com a tecnologia.

A possibilidade de estabelecer uma narrativa audiovisual a partir do cinema é cada vez mais (re)dimensionada pelos aparatos tecnológicos. E se a natureza do cinema indubitavelmente poder ser vista/lida pela tecnologia, há um desafio de relacionar a linguagem do filme aos avanços tecnológicos, sobretudo no plano da cultura digital.

O ambiente cinematográfico extrapola a versatilidade da narrativa audiovisual para alargar a sensorialidade interativa que adiciona “novos/outros” ajustes, necessários ao desenvolvimento de uma proposição contemporânea. Assim, a simulação e o simulacro substancializam uma crescente expansão da imagem em movimento.

Neste contexto, simulação e simulacro recombina traços entre o cinema, o computador e a internet. Na verdade, o cinema toma o computador e a internet como fatores recorrentes que dinamizam as atualizações sobre realidade, virtualidade, hiperrealidade.

Como objetos de estudo, contexto e exemplo desta investigação multidisciplinar, o cinema e a internet banda larga (IBL) formam um território de recursos técnicos e conceituais a ser investigado junto aos parâmetros emergentes da cultura digital. Isso parece representar um avanço no desenvolvimento tecnológico da linguagem comunicacional, uma vez que remete à criação e renovação de conceitos, técnicas, métodos, ferramentas, dispositivos entre outros.

Objetos tecnológicos (como câmara digital, ilha de edição não linear) são mecanismos alterados por tais avanços, que ajudam na efetiva atualização da mensagem fílmica acerca da experiência contemporânea.

Também equivalem as impressões técnicas, do ponto de vista cognitivo, expostas pela IBL. Trata-se de uma base tecnológica diferenciada, com destaque para as novas mídias e as redes de interatividade. Isso estabelece maior fluxo dinâmico de informação e comunicação, capaz de aprimorar valores enunciativos de síntese, simultaneidade, velocidade etc. Tanto o cinema quanto a IBL são meios tecnológicos de informação e comunicação em expansão, que estão na agenda dos debates acadêmicos, intelectuais e mercadológicos. Ambos legitimam possibilidades de “novos/outros” saberes educacionais e compreendem uma efetiva participação de ação corporal e tecnológica.

A internet, assim fomenta as diretrizes técnicas e ferramentais do cinema contemporâneo, por exemplo, com uma parcela significativa de armazenamento e envio de informação (som, imagem, texto) com maior grau de compactação. Longe de um julgamento de valor, isso gera uma amplitude de resultado, sofisticação, bem como uma maior disposição imersiva do ponto de vista da navegação para (re)produzir informação. Também, isso ativa e acelera, ainda mais, o contexto da cultura digital. A IBL inaugura uma experiência hipermidiática cujos parâmetros cognitivos são reiterados pela inovação da proposta discursiva atenta às atualizações dos comandos tecnológicos.

Refletir sobre essas questões, é fazer valer uma linha de investigação multidisciplinar que (re)inscreve o deslocamento e a flexibilidade da percepção sobre o espectador, agora transformado em usuário-interator na cultura digital. Essas premissas incorporam impressões empíricas que absorvo e tento articulá-las mediante frenéticas inovações do ambiente da mídia digital. Tal situação se vê/lê impregnada pelo código intersemiótico, disponibilizado nas diversas redes criadas pelo usuário-interator, visto que os códigos verbais, visuais e sonoros são, cada vez mais, reverberados pelos suportes hipermidiáticos.

A atmosfera, aqui, aglutina os aspectos socioculturais e políticos desta investigação multidisciplinar, ao equacionar uma dinâmica contundente de estratégias discursivas com o cinema e as tecnologias digitais. Desta forma, procura-se assinar a esfera de um fecundo encontro entre cinema e internet.

Entre a navegação e a imersão em uma cibercultura, nota-se a mudança de paradigma que aciona uma experiência diferenciada da imagem em movimento pela extensão da subjetividade. Isso ocorre, ainda mais, quando se trata da recepção dos dados contemporâneos, em que o estado de simulação e simultaneidade tornam-se instâncias pontuais para (re)conduzir as estratégias discursivas, em sua adaptação crítica.

A internet permite o espectador ultrapassar o lugar de plausível de “passividade” para um estágio de uso e interatividade. Ou seja, convida o público a navegar

e ampliar sua participação na narrativa, por exemplo. Diante do estatuto da internet, a hipermídia mostra-se como caminho facilitador para expandir a experiência contemporânea do cinema.

### **Do orgânico ao tecnológico**

O processo reflexivo entre cinema, corpo e tecnologia revigora a ecologia de um ambiente digital da cibercultura, ao adicionar o sistema virtual da linguagem cada vez mais complexo. A hipermídia, neste caso, acusa-se na extravagância das intenções midiáticas, que intensificam conceito e prática. Constitue-se um corpus polifônico de expressões sensíveis e técnicas como condição hipermidiática. Portanto, acolhem-se desdobramentos da hipermídia, marcadamente, a partir do corpo e sua (inter)mediação educacional com o uso das tecnologias. Isso (re)dimensiona a noção de cinema contemporâneo.

O cinema, agora, aborda conceitos de rede, interatividade, interface – diante de uma realidade complexa de postar conteúdos – por rádio, televisão, videoconferência, telefone, computador. O fenômeno da cibercultura no cinema convoca um “novo/outro” corpo.

Desta forma, é preciso (re)pensar a produção do conhecimento atual, a (i)materialidade da informação a partir do usuário-interator e seu aspecto ambiental hipermidiático. Mais que isso, é necessário dinamizar o entre-lugar – espaço de (inter)subjetividades – que o corpo (re)conduz diante dos aparatos tecnológicos e suas novidades. Os diferentes dispositivos dessas novas tecnologias digitais são atualizados pela velocidade que se atualizam.

Reforço que, essa diretriz estabelece uma complexa relação dinâmica entre cinema, corpo e tecnologia, pois incorporam perspectivas multidisciplinares, em que se acusam elementos culturais do sujeito social. Assim, retomo a idéia de que as recorrências discursivas da linguagem, no cinema contemporâneo, podem ser (re)configuradas, quando são pautadas pela noção de corpo.

Para Terry Eagleton:

*O pós-modernismo é obcecado pelo corpo e aterrorizado pela biologia. O corpo é um tópico tremendamente popular nos estudos culturais norte-americanos – mas é o corpo plástico, remodelável e socialmente construído, não o pedaço da matéria que adoece e morre (Eagleton, 2005, p 251).*

Neste sentido, o autor discute a superficialidade do olhar sobre a aparência. Trata-se de uma experiência que direciona significativamente a percepção acerca do outro. A natureza humana parece ser muito mais complexa que a mera situação corriqueira de observá-la de modo superficial. Considerar o corpo como mera imagem sem profundidade seria um equívoco, pois a estrutura biológica ajuda na compreensão de mundo e requer organizar uma leitura que possa tangenciar o humano. Trata-se de uma experiência singular à condição adaptativa do cinema contemporâneo, cuja idéia de presencial do corpo é traduzida pela virtualidade e, conseqüentemente, a atualidade.

De acordo com o sociólogo Henri-Pierre Jeudy:

*Enquanto o corpo se fundir com os aparelhos de visão, ele continuará sendo produtor de efeitos de virtualização, fazendo da virtualização em*

*si uma estética corporal. O corpo em imagens digitais adquire uma total autonomia e se apresenta como um “outro” corpo, criado com todas as peças, independente de nós. Mesmo que ele se pareça conosco, temos sempre a certeza de que esse corpo não é nosso. A cada vez que ouvimos falar de um herói virtual, de um personagem em três dimensões que evolui em cenários tridimensionais, a mesma pergunta volta: quais são as formas de identificação que ele induz? Tratar-se-ia ainda de um processo de identificação? Se a possível autonomia do corpo virtual nos fascina, não seria na medida em que rompe com nossos hábitos de identificação? Apesar de o corpo do herói até se parecer conosco, ele faz parte de um outro mundo e eu não posso apreendê-lo da mesma maneira que o corpo de um herói da literatura, pois não se trata mais de uma analogia que conduz o jogo imaginário das evoluções metafóricas. É porque se teme que o corpo virtual seja desprovido de emoções e de sentimentos, ainda que seus autores não parem de citar a vontade de nele introduzir emoções humanas (Jeudy, 2004, p. 162-163).*

As transformações tecnológicas (avatares), eminentemente, ressaltam mudanças na vida cotidiana como sínteses que metamorfoseiam uma abordagem relacional, humano-tecnológica. Essas transformações existem a partir do momento em que se observa o uso do computador, de forma intensa, como recurso ferramental importante no desenvolvimento das habilidades humanas. Indiscutivelmente, os estudos sobre cinema hoje acompanham o avanço das tecnologias digitais e as (trans/de)formações do corpo, para além dos fatores de engenharia mecânica, computacional e humano (Vicente, 2005).

Torna-se, portanto, relevante ampliação de estudos exploratórios que (re)dimensionem a flexibilidade entre cinema, corpo e tecnologia no contemporâneo. Nessa relação de (in)formação, tomo a sistematização de experiências que potencializam a discussão corpo/máquina para exibir o caráter dinâmico da hipermídia. É preciso pensar a educação contemporânea acompanhada das (trans/de)formações do corpo e os avanços tecnológicos.

Muito mais que se possa articular a partir do paradigma da hipermídia, da manifestação do objeto e/ou sua recepção, a lógica dos estudos contemporâneos converge a acoplagem de corpo/máquina (Garcia, 2005), na relação inteligível-sensível com o mundo, cuja competência encontra-se na descrição crítica de um corpo expandido a partir da experiência digital. Aciona-se, com isso, um olhar investigativo sobre as inovações temáticas – em especial, as atreladas ao campo reflexivo das redes de coordenadas discursivas da hipermídia, geradas pelas comunicações efetuadas pelo usuário-interator.

## **eXistenZ de Cronenberg**

O princípio não era o verbo. A criação se marca pela natureza genética, confrontada aos esforços culturais. Gestar, iniciar, nascer, começar são ações que aglutinam a incerteza da imagem, explorada pela subjetividade. A extremidade crítica de David Cronenberg, neste caso, articula inquietações e posicionamentos contundentes sobre a transmutação do orgânico ao tecnológico.

No filme “eXistenZ”, a confluência das primeiras imagens legitima uma paisagem extremamente ambígua, hermética, quase que sintomática. Esta conflu-

ência expõe um colapso na representação visual, pois não se apreende a imagem, de fato! Na verdade, é algo paradoxalmente irreconhecível, incomensurável.

A referência aqui não tem lugar. Ela parece se (re)posicionar diante das estratégias do cineasta, pois o que vale não é o sentido, mas o efeito. Diante do efeito, o espectador pode deleitar o prólogo filmico. Essa referencialidade desprende-se de qualquer significação direta, para se tornar um aspecto aberto, em construção.

Portanto, quero me ater, exclusivamente, à imagem de fundo que apresenta os créditos do filme, logo no começo. Acredito que há aí uma diluição do espaço visual. É a primeira cena. É o início. Uma cena inaugural que convida o espectador a entrar no jogo filmico, direto, pelo viés orgânico, porque as vísceras ressaltam aos olhos. Porém, são apenas efeitos enigmáticos que desfilam aos olhos do espectador.

Pequenos fragmentos imagéticos vão sendo dispostos vagarosamente na tela. Aos poucos surgem hiatos visuais – submergidos pela técnica apropriada de fade in e fade out. Este movimento de mostrar e esconder interconecta as cenas.

Na minha leitura, as imagens remetem a plasmas, citoplasmas, membranas, células. Isto é, órgãos internos do corpo. É uma performatização visual lenta e, ao mesmo tempo, viscosa. Uma multiplicidade de elementos orgânicos toma a tela. O movimento é constante e abrange, em um ritmo crescente. Paulatinamente, esse movimento visual dilata, amplia e se reenquadra. Aumenta a passagem de fragmentos disfarçados até ocupar todo o écran.

Uma arquitetura artificial formaliza a entrada dos créditos os quais sobrepõem uma atmosfera inebriante. Neste eixo de contrastes, rompe-se a perspectiva de um microcosmo, nas palavras de Foucault (1979), à expansão atômica do universo. Assim, surge uma discussão sobre as complicações da recepção da informação cinematográfica e a interação participativa do espectador relaciona-se ao intercâmbio de cinema, corpo e tecnologia. A noção de corpo, portanto, pode ser indicada como estratagema de realização e leitura do filme.

Do intrínseco corporal ao extrínseco universal, há uma saudável discussão sobre a expressão da espacialidade que ocupa o grão da película. A idéia de interioridade e exterioridade – que o limite do filme metaforicamente aponta para o deleite do espectador – argumenta um panorama acerca do espaço entre real e virtual, atualizado pela exibição filmica. Neste caso, a atualização da performance do corpo (inter)media-se pela subjetividade do contexto, do ambiente, na relação dentro-fora.

Em um labirinto armado entre a tela e a sala de projeção do filme, talvez possa considerar como metáfora, a possibilidade de intervir no campo de ação do corpo, (re)dimensionado aos posicionamentos intrínsecos e extrínsecos, que prevê a eliminação da fronteira. Não se sabe ao certo se ali possa haver um estágio cheio ou vazio, pois a pulsão filmica indica, gradativamente, uma sofisticada proposição cinemática. Na sua intensidade visceral, eXistenZ faz o espectador adentrar à narrativa pela subjetividade desta atmosfera impactante.

Uma projeção singular estrategicamente dilui, hibridiza, desloca, desliza. O enquadramento cinematográfico conduz o espectador a um estado provisório de efemeridades. A fragilidade da imagem aproxima do espectador, que fica à deriva!

O extremo radical se atualiza pela porosidade dos elementos que emergem no plano visual e sonoro. Neste fluxo audiovisual, para além do campo imagético, a música de abertura que compreende a trilha sonora do filme, composta por Howard Shore, é marcante. A rítmica coopera para o desdobramento narrativo. É uma trilha que acentua uma esfera recheada de inquietações pulsantes. Essa trilha torna-se eficiente quando faz o espectador inserir-se em um jogo de navegação e imersão ao longo do filme. A música, aqui, ajuda no despertar para um click automático, para não dizer sintomático da diegese.

De fato, tudo está pautado entre o que possa ser considerado como real e hiperreal. O impacto viral dos movimentos enigmáticos causa vertigem. O filme deixa a imagem mergulhar no vazio, destituído de uma mera realidade. Transfigura-se o lugar de um corpus simulado. São territórios virtuais que se intercambiam com a máxima bakhtiniana da polifonia – variação de vozes, em planos concomitantes.

A assinatura Cronenbergueana rubrica a cena. O que escapa ao domínio / controle do espectador porque é algo enigmaticamente indecifrável. A cada intersecção compartilha-se uma ação. A lógica aqui não é formal. Ela redefine resultantes, que não se esgotam!

Quando falam de Cronenberg, João Luiz Vieira e Luiz Antonio Coelho discutem sobre a crise da coerência humana, a alteração de identidade em consequência da vida contemporânea e da introdução das novas tecnologias.

O espaço narrativo nos filmes de Cronenberg produz uma complexa função metafórica na medida em que a expressão – ou o desejo – o do corpo são espacializados e interpelados pelas forças do espetáculo num jogo dialético de prazer e repulsa e numa tendência quase que obsessiva em querer ver e mostrar aberrações, anomalias, cortes, feridas, reentrâncias e vísceras. No texto Cronenberguiano a ênfase está na figuração do corpo como local de conflito psicossocial, social e político (...). Para Cronenberg, a tecnologia pode gerar possibilidades que oscilam entre o grotesco e o irônico em relação ao corpo com o objeto inorgânico (Vieira e Coelho, 2005, p. 309-10).

A manifestação do filme, neste caso, incorpora a expressão da tecnologia associada ao corpo como expansão da realidade – uma possibilidade de (re)pensar o real. Na ocupação do ambiente imersivo no cinema, apesar da tela plana, bidimensional, há uma vivacidade do tridimensional expandida pela profundidade que se intenciona com a estratégia visual dos estudos da perspectiva – erguida pelo renascimento.

Portanto, observo a dramatização protéica de Cronenberg que equaciona uma escritura aguda e estimular um pensamento crítico. A complexidade deste diretor acumula sua experiência com os recursos tecnológicos, implementados pela discussão antecipada sobre o lugar do corpo no contemporâneo. Os deslocamentos nas cenas de eXistenZ faz do observador um participante inquieto, que acompanha o enredo narrativo jogando, paulatinamente.

## Descrição dos resultados

Há uma existência perene na relação representacional de cinema, corpo e tecnologia. O simulacro se apresenta em eXistenZ como estratégica discursiva que expõe a aventura de um game. O roteiro incorpora dados de uma transcorporalidade



de (Garcia, 2005) visceral, em uma artimanha cinematográfica. A fusão entre ser humano e tecnologia legitima um sistema biotecnológico.

Nesta história, Allegra Geller (Jennifer Jason Leigh) é a protagonista e criadora do jogo “eXistenZ”. Uma projetista de RPG (Role Playing Games), que se modula em redes neurais. Como designer, ela comanda os deslocamentos do jogo, quase que manipulando adversários e parceiros, pois expressa um ardente desejo erótico ao “brincar” em cena. A narrativa 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 de jogadas já foram previstas pela designer. Neste sentido, a discussão do filme incide sob a condicional de como o espectador-jogador atua com seu próprio corpo. De modo aberto, Allegra, talvez, seria a representação direta do play, em sua oscilação – estado de felicidade (o gozo) –, pois se delicia no sabor do corpo que tem sua participação interativa.

O dispositivo fílmico desse tipo de cinema requer um sistema de convenções expressivas da linguagem que elabore para o espectador uma performance (participativa, interativa), com a qual continue acreditando na representação cênica do corpo. E sem necessariamente observar/articular suas regras. As informações contêm um tratamento efetivo, sistêmico de predicções radicais e impactantes para surpreender e tentar aprender o espectador desavisado.

Cronenberg 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, uma vez que 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 (Garcia, 2005).

Em “eXistenZ”, o corpo faz parte da cena como uma peça, um objeto, uma representação, portanto, um simulacro. Com isso, essa dinâmica postula os desdobramentos de rumos contemporâneos, ao viabilizar a performance do corpo que se desloca entre tempo-espço, enquanto convenção diegética de uma narrativa fílmica (armações, elipses e destinos).

As variantes do enredo proporcionam um estado de navegação, em que ocorre uma passagem à imersão, como aprofundar do mar de possibilidades inerentes ao nível do jogo. Para o espectador continuar acompanhando o filme faz-se necessário a imersão do corpo em um ambiente atualizado pelas perspectivas corporais, sem que possa perceber, exatamente, os desfechos.

Há indícios de um (des)nível entre realidades, entre o que realmente aconteceu e a memória do ocorrido. São (des)níveis narrativos do filme, em jogo. Desde a suposta entrada ao jogo-filme, como prenúncio de uma narrativa com os créditos, descritos anteriormente, aos diferentes ambientes e níveis de (hiper)realidade acionados. A narrativa se desenrola com a experimentação e o aprofundamento desses níveis.

O problema, no filme, é tentar esvaziar a vida paralela no ambiente hiper-real em que o espectador presentifica. A possibilidade de acessar e interagir em diferentes níveis de realidade virtual leva à perda da referencialidade que separa o jogo da realidade. De acordo com Robert Stam:

*A imagem já não é uma cópia, ela adquire, em lugar disso, dinamismo e vida própria no âmbito de um circuito interativo, livre das contingências da filmagem em locação, das condições do tempo etc. Porém, a vantagem do simulacro é também uma desvantagem; sabendo que as imagens podem ser criadas eletronicamente, tornamo-nos mais céticos com relação ao seu valor de verdade (Stam, 2003, p. 350).*

Como efeito conceitual da metalinguagem, personagens jogam games dentro de outros games. No decorrer, o espectador percebe que pode haver um nível de realidade superior que engloba os demais níveis – em um infinito processo de irrepresentação de subníveis. Neste sentido, a subjetividade torna-se uma única saída para continuar remetendo ao desfecho filmico. A narrativa provoca a disposição dos enunciados em fronteiras, cuja abertura possibilita o trânsito de transcorporalidades.

O caminho oriundo dessa narrativa filmica prolonga-se ao 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, na medida em que interage com a cena na tela, (re)inscrevendo a noção de tempo-espaço pelo corpo no cinema. Enquanto espaço de informação audiovisual, o filme sobrepõe em camadas os interstícios da linguagem filmica/cinematográfica (conteúdo/dispositivo), através de estratégias discursivas.

Diretamente em eXistenZ não há uma nudez explícita dos corpos como um descortinar de vestimentas, mas uma invasão de privacidade tátil, que (re)vela a condição humana do sujeito quando o corpo penetra no seu espaço de (inter)subjetividade, visto que 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 elimina o controle operacional 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 de todos para o deleite de Allegra. Um prazer atingido pelo obscuro desejo da protagonista, em trapacear no jogo. O corpo é a ferramenta que presencia e negocia a experiência das fronteiras. Olhar para o corpo, assim como para o filme, implica observar as circunstâncias enunciativas do contemporâneo.

## **Considerações finais**

Por ora, observo que as diretrizes aqui instaladas são pequenas impressões empíricas que de modo subjetivo relaciona e contextualiza experiência e imagens. Neste esforço, tento considerar argumentos que expõe a descrição de resultados (ainda que provisórios) e metodologia. Efetivamente, não me interessa consituir um grau de leitura que abarque qualquer tipo de análise e/ou interpretação filmica. Muito menos, pretende-se apresentar conclusões de pesquisa científica, uma vez que a leitura crítica que realizo é de ordem descritiva. Conseqüentemente, está atenta às transversalidades (inter)subjetivas a(di)cionadas pelo cineasta Cronenberg.

A partir de uma proposição teórico-metodológica dos estudos contemporâneos, tento enveredar o campo do cinema contemporâneo associado à tecnologia digital, cujo tema recorre ao deslocamento do corpo. Isso mesmo, trata-se de uma tentativa. Esse modo de operacionalizar minha leitura crítica só se torna possível



na contemporaneidade. Neste caso, tento investigar as atualizações e inovações que compreendem o cinema contemporâneo.

Deslizar o olhar investigativo pela imagem faz parte do deleite de (re)considerar as artimanhas propostas pelo cineasta, que com sua equipe de profissionais, produzem a contundência salutar e expressiva de uma película.

## Bibliografia

BHABHA, Homi K. **O local da cultura**. Trad. Myriam Ávila, Eliana L. L. Reis e Gláucia R. Gonçalves. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1998.

CANCLINI, Nestor Garcia. **Culturas híbridas**. Trad. Ana Regina Lessa e Heloisa Pezza Cintrão. São Paulo: Edusp, 1998.

COSTA, Jurandir Freire. **O vestígio e a aura: corpo e consumismo na moral do espetáculo**. Rio de Janeiro: Garamond, 2004.

EAGLETON, Terry. **Depois da teoria: um olhar sobre os estudos culturais e o pós-modernismo**. Trad. Maria Lucia Oliveira. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2005.

FOUCAULT, Michel. **Microfísica do Poder**. Rio de Janeiro, Graal, 1979.

GARCIA, Wilton (org.). **Corpo & mediação: ensaios e reflexões**. São Paulo: Factash, 2007.

\_\_\_\_\_. **Corpo & subjetividade: estudos contemporâneos**. São Paulo: Factash, 2006.

\_\_\_\_\_. **Corpo, mídia e representação: estudos contemporâneos**. São Paulo: Thomson, 2005.

\_\_\_\_\_. **A figuração do corpo em Greenaway e Cronenberg**. In: Revista Comunicação & Informação. Goiânia: Faculdade de Comunicação e Biblioteconomia da UFG, V. 7, n° 2, julho a dezembro, 2003.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Corpo e forma – ensaios para uma crítica não-hermenêutica**. João Cezar de C. Rocha (org.) Rio de Janeiro: EdUERJ, 1998.

HALL, Stuart. **Da diáspora – identidades e mediações culturais**. Liv Sovik (org.). Belo Horizonte: Editora UFMG, 2003.

HUTCHEON, Linda. **Teoria e política da ironia**. Trad. Julio Jeha. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2000.

JEUDY, Henri-Pierre. **O corpo como objeto de arte**. Trad. Tereza Lourenço. São Paulo: Estação Liberdade, 2002.

MATURANA, Humberto. **A ontologia da realidade**. Trad. Cristina Magro, Miriam Graciano e Nelson Vaz. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1997.

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Cambridge: The MIT Press, 2001.

STAM, Robert. **Introdução à teoria do cinema**. Trad. Fernando Mascarello. Campinas: Papirus, 2003.

RAMOS, Fernão. **Teorias contemporâneas do cinema**. São Paulo: Editora Senac, 2005.

VICENTE, KIM. **Homens e máquinas: como a tecnologia pode revolucionar a vida cotidiana**. Trad. M<sup>a</sup> Inês D. Estrada. Rio de Janeiro: Ediouro, 2005.

VIEIRA, João Luiz e COELHO, Antonio Luiz. **EXISTENZ de David Cronenberg**. In: LOPES, Denílson (org.). Cinema anos 90. Chapecó: Arcos, 2005.

YÚDICE, George. **A conveniência da cultura – o uso da cultura na era global**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2004.

