

BODY IMAGES IN THE POST-CINEMATIC SCENARIO: THE DIGITIZATION OF BODIES

Philipp Teuchmann (FCSH-UNL)

Edited by Alberto Brodesco & Federico Giordano, Mimesis International, 2017, ISBN: 9788869771095.

Em *Lire le Capital* (1965/2014), Louis Althusser, no contexto de uma história das ideias e da cultura, dir-nos-ia que o século XX seria lembrado por se ocupar principalmente com os gestos mais elementares da existência: ver, ouvir, ler, escrever, falar, contar, desenhar, a gesticulação e o corpo. Contudo, este interesse não se viria a extinguir: contemporaneamente é-lhe dado continuidade no contexto de uma teoria geral das técnicas culturais ou numa teoria dos *media*. Para uma certa ramificação desta última área – designemo-la aqui, *grosso modo*, por ecológica ou estética –, a ideia da emergência de uma nova sensibilidade tornou-se central. Referimo-nos aos debates que se constituem em torno da lógica planetária da computação, assim como das novas configurações assumidas pelo complexo militar-industrial da informação e do entretenimento. Por todo o lado se anuncia assim que a estética, enquanto princípio da percepção, se tornara, ao longo destes últimos anos, profundamente numérica.

A questão do corpo ressurgue aqui com redobrada intensidade, sendo a categoria que historicamente mais resistência ofereceu às mutações culturais. Metamorfoses, implosões, explosões e deformações caracterizam, mais do que nunca – uma comparação à primeira Grande Guerra ou à nuvem atômica poder-se-ia revelar especulativamente produtiva – os corpos contemporâneos. Com efeito, o digital vem a aumentar e reforçar – pelo menos superficialmente – uma distância histórica relativamente ao corpo considerado na sua autonomia legal, corpo jurídico ou individual frequentemente atribuído ao sujeito liberal, corpo detentor de propriedade, apropriado, idêntico a si mesmo.

Oferecer uma visão geral desta problemática e dos seus entrelaçamentos sociais, culturais e histórico-epistemológicos pode muito bem ser um modo de interpretar *Body Images in the Post-Cinematic Scenario* (2017) – coleção de textos e ensaios editados por Alberto Brodesco e Federico Giordano. A obra divide-se em duas partes. A primeira aborda sobretudo problemáticas da representação do «novo corpo». A segunda preocupa-se particularmente com o corpo do espectador. Evidentemente, as duas partes sobrepõem-se e remetem ambas para o tratamento de uma emergente, mas ainda indefinida *cognitio sensitiva*. Neste sentido, o objectivo da obra – assim o dirão vagamente os editores – consiste em proporcionar uma

reflexão sobre a «relação» que se estabelece «entre o corpo e as tecnologias dos *media* contemporâneas» (p.9) no contexto da assim chamada era «pós-cinematográfica» – que levará igualmente ao reconhecimento da existência de uma estética «pós-*media*». A mobilização destes conceitos não se faz sem perigo, porquanto é frequente dirigir-se-lhes críticas pela sua natureza indeterminada e, conseqüentemente, de serem o resultado de um precipitado exercício nomeador. Contudo, seria falacioso julgá-los desprovidos de valor prático, afirmando que estes se constituiriam numa inevitável falência pragmática. Estas categorias servem em primeiro lugar o propósito de identificar «uma mutação no panorama [*landscape*] mediático» (p.124). Por outras palavras, a sua importância não consiste tanto na atribuição de uma lei ou tipicidade estática a um conjunto de fenómenos novos, como no desejo de criar uma correspondência dinâmica e não-vinculativa com determinados acontecimentos – a técnica nos seus movimentos processuais, lúdicos, miniaturizados, algorítmicos, portáteis, agregadores, convergentes, etc. –, preservando a sua heterogeneidade. Positivamente, poderemos falar aqui de «conceitos fracos», da construção de uma passagem que poderá, efectivamente, reunir em si uma certa regularidade – necessária ao intelecto –, mas que não ambicionará ir além de uma dinâmica instanciadora, de uma sinóptica plástica e flexível. Se por um lado se pretende superar a teoria dos *media* que vai de Lessing a Greenberg ou Kracauer, deseja-se igualmente, por outro lado, evitar um corte ou cisão absolutos com referentes passados: «pós-cinema» ou «pós-*media*» fala-nos de uma transição não-teleológica.

Por norma, «pós-cinema» pressupõe que modos de produção e recepção estritamente cinematográficos já não se revelam enquanto dominante cultural na contemporaneidade. Estes, contudo, não devêm obsoletos: subsumem-se e concentram-se agora em forças e poderes consideravelmente diferentes. Designa-se assim uma trama temporal indicadora de que o rompimento com a lógica e estética tradicionais do ecrã, texto e imagem associados ao cinema é o resultado de todo um conjunto de dispositivos – o computador, videojogos, a *Internet* e agora a *Cloud*, plataformas de *streaming*, sistemas de videovigilância, redes sociais, etc. «Pós-cinema» coincidirá assim em diversos aspectos com a ideia – estética – de «pós-*media*». A crise do *medium* é, com efeito, também a crise do cinema que se solta e que inesgotavelmente multiplica a sua presença, abrindo-se ao fluxo de imagens e dígitos com que contactamos, (in)conscientemente, no dia-a-dia. Para esta configuração também aponta *Body Images in the Post-Cinematic Scenario*, apesar dos seus editores não enunciarem explicitamente a leitura que fazem dos conceitos utilizados – particularmente no que respeita a «pós-cinema» –, dificultando ao leitor o acto de interpretação. Em suma, a obra remete-nos para essa tradutibilidade numérica dos corpos que exigirá igualmente a elaboração de uma fenomenologia, uma reflexão sobre a experiência concreta do espectador que, nesta cultura contemporânea de interfaces, devêm utilizar.

A ambição e extensão deste projecto manifesta-se claramente na diversidade de contribuições e objectos de análise seleccionados. Consideremos rapidamente alguns exemplos. Alberto Brodesco debruçar-se-á sobre a tónica fundamental da «multiplicação dos corpos», procurando dar uma resposta ao «porquê» da popularidade desta temática no contexto de séries televisivas. Particularmente interessante revela-se o método do autor. No seu artigo, o texto faz-se acompanhar de um exercício gráfico. Deste modo, partindo de uma amostra de vinte e uma séries, a tipologia referente ao corpo multiplicado é diagramaticamente ilustrada. Deborah Toschi, por sua vez, concentrar-se-á na relação entre «Pregnancy Diaries» e ecografia obstétrica, compondo-se um movimento autobiográfico, uma libertação do corpo relativamente à sua medicalização, possibilitando «a futuras mães pensar e partilhar impressões – incluindo receios» (p.63) acerca do seu futuro e situação. Susan Broadhurst explorará a ideia de empatia e a possibilidade de um *Gesamtkunstwerk*, que a autora pensará tanto a partir de Wagner como de Artaud, elegendo para tal, como objecto de estudo o projecto *multimedia* «Metamorphosis: Titian 2012», uma interpretação de três quadros de Ticiano,¹ cujo fundamento, por seu turno, é a obra «Metamorfoses», de Ovídio. Federico Giordano oferecerá uma visão geral sobre dispositivos que pretendem facilitar o envolvimento sensorial do corpo – o estado mais avançado deste envolvimento corresponderá a uma experiência da ordem do multissensorial –, dando origem a práticas profundamente transformadoras da figura do espectador, enquanto Giulio Lughì, opondo-se à ideia de que a contemporaneidade se marcaria por um impulso descorporalizador (*disembodiment*) e deslocalizador (*delocalisation*), propõe-se a reflectir sobre a emergente condição corpóreo-textual resultante do «mobile/locative paradigm», cujo fundamento é a relação dinâmica que estabelecemos com o digital. Assim, para Lughì, o que está em jogo é o modo como a habilidade em elaborar «*complexos projectos narrativos* parece constituir a chave para nos posicionarmos e orientarmo-nos cognitivamente num universo em que a técnica reclama para si *corpos, objectos e espaços físicos*» (p.148).

A (re)apropriação corporal e a sua abertura para novas intensidades é o elo que liga a totalidade dos artigos compreendidos em *Body Images in the Post-Cinematic Scenario*, o fio de Ariadne que permite a sua compreensão: o cérebro global é substituído pelo *spatium* da corporeidade. Ora, Lughì identificará algo de essencial quando nos fala da procura por um posicionamento, de um direccionamento, um problema de orientação cognitiva. Sabemos que «orientar-se» significa, antes de mais, agir de acordo com um sentimento elementar de diferença, a saber, a diferença existente entre direita e esquerda, cima e baixo, frente e atrás. O corpo é o ponto de ancoragem deste processo. Contudo, no contexto de uma sociedade pós-fordista, de acumulação flexível, do controlo exercido pela técnica que na era da sua miniaturização se faz ocultar a si-mesma, o corpo, tornando-se maleável, instável, dilacerado por forças moduladoras, é um corpo desorientado, o que significa já sempre uma certa torção do olhar noético. Contudo, um quotidiano marcado pela omnipresença do ecrã, pela

geolocalização, fluxos de informação entre objectos interconectados, realidade aumentada, traz igualmente consigo, segundo Lughì, novas possibilidades estéticas e narrativas – veja-se o «jogo» *Ingress*. Urge, portanto, abandonar um modelo do digital que pensa o ecrã do computador e o ambiente de trabalho (*desktop screen*) como suporte em que «espaços reais são replicados e virtualizados» (p.149), de modo a trazer agora para a frente o lugar físico e o corpo como lugar de novos «information behaviors» – tomando aqui de empréstimo o termo de Manovich (2014): estratégias e táticas adoptadas pelo sujeito para sobreviver na sociedade da informação. Aí Lughì verá o corpo – do utilizador – que é «leitor-escritor» (p.149) de novas formas e configurações narrativas.

«Life is Real = Reality is a Platform», o artigo de Ariana Dongus sobre *Alternate Reality Games* (ARG), revelar-se-á, neste contexto, de extrema importância para a colectânea. Com efeito, uma parte do seu ensaio será dedicada a uma consideração sobre a ambiguidade que permeia estes projectos que se pretendem libertadores. Neste sentido, Dongus mostra-nos que experienciar *Alternate Reality Games* significa igualmente a inserção numa experiência de *design*. Realizar o quotidiano por meio de um absolutismo do estilo constituir-se-á já sempre como um dos projectos fundamentais da indústria cultural. Contudo, a espiritualização do entretenimento já não consiste na jovialidade e despreocupação dos filmes da democracia, na *rêverie* do sujeito que compreende a experiência vivida como extensão da sala de cinema e das imagens que nela divisou. Reside agora numa ambição de reinventar o quotidiano pós-produtivamente, criação de micro-utopias que compreendem a arte como atitude e a atitude como forma: «à medida que absorve todos os fragmentos, o teu telemóvel, o teu ecrã de computador e a tua licença de condução» (p.161) o ARG e a lógica planetária que lhe está subjacente infiltrar-se-ão e contaminarão gradualmente a própria vida.

Body Images in the Post-Cinematic Scenario expõe como a imagem se faz carne, como ela transpira do ecrã e invade os sujeitos, a matéria e outros ecrãs. Uma realidade passível de ser editada, montada, cortada e pós-produzida denota o coincidir entre imagem e mundo. Ferramentas de pós-produção deixam de ser somente meios para proporcionar a representação de algo para agora devirem formas de criação, de intervenção cirúrgica na própria realidade. Ora, encontrar um lugar que vá para além da militarização do entretenimento e da vigilância implica habitar irregularmente esse espaço mediado, procurar por fissuras, circuitos de *feedback* descontrolados e hesitantes. Ariana Dongus, mas também Ludovica Fales em «Tahrir Square», demonstram que ainda é possível compor uma estética da resistência. Para Fales, tal é o projecto de um horizonte de entendimento comum que, entre o físico e o digital, o contínuo e o discreto, liga-se à formação de um novo sujeito colectivo, colectividade que habitou a multiplicidade orgânica que é a praça Tahrir, simultaneamente espaço, acção e acontecimento. Em jogo está agora a potencialidade política das ligações que somos capazes de constituir aquando do triunfo do numérico sobre a gravidade universal.

O corpo devém rede de semiose, lugar de encontros e cruzamentos, ultracorpo, como nos diz Christian Uva a propósito do corpo do actor no contexto do cinema digital contemporâneo. O numérico compreende, com efeito, uma cosmética geral, donde emergirá um corpo aumentado, uma multiplicação equipolente ao circulacionismo e à transmedialidade que o acompanha. Aliás, em «Transmedia and “Techniques of the Body”», Marta Boni, informada por Marcel Mauss, reflectirá sobre o modo como o corpo se relaciona com esta transmedialidade que releva já sempre da vivacidade e energia de um organismo, do seu grau de resiliência, regeneração e plasticidade. Entre vários ecrãs, além de se construir «um espaço transmedial, comum a actores e espectadores e em que estes encontram novos modos de expressar as suas emoções» (p.104), a *dynamis* que se constitui exige o desenvolvimento de técnicas do corpo que se ligarão à realização de certos segmentos do universo: «Imagens estilhaçadas têm de ser reunidas de modo a que carreguem consigo significado. Apenas quando combinadas devém visíveis» (p.108). Aliás, uma forma engenhosa de indagar sobre a especificidade destas técnicas do corpo, as diferentes configurações que estas assumem na semioesfera contemporânea, sobre o modo como o público em geral, ou o espectador/utilizador em particular, se constituem fisicamente em frente ao ecrã pode ser realizada, como nos mostra habilmente Christina Schachtner no seu artigo «Body Images: People-machine configurations in the context of digital media», por meio de técnicas culturais como o desenho – realizado pelos próprios participantes do estudo. Desenhar ao fenómeno a sua imagem gráfica, fazer da intuição um modo privilegiado de investigação pode, com efeito, revelar-se de extrema importância no contexto de uma problemática que se marca ela mesma pelo errático, por um eclipse solar que impossibilita a constituição de um fundo sólido para um pensamento estritamente conceptual.

Consideremos agora um último artigo. Sabemos, desde *La Sortie de l'usine Lumière à Lyon* (1895) que existe uma estreita ligação entre o cinema e a fábrica. Será pois verdade que a divisão do trabalho e a alienação relativamente à produção encontra uma continuidade na sala de cinema? Fábrica de sonhos, o cinema, assim como a fábrica fordista, são espaços que exercem controlo sobre o tempo: «assim como a fábrica tradicional prende os seus trabalhadores, o cinema prende o espectador» (Steyerl, 2012:67). Ora, a ideia de um «pós-cinema» implica igualmente a emergência de uma nova mobilidade, novas formas de apropriação que libertam sobretudo temporalmente, mas também espacialmente, o espectador. A obra cinematográfica migra para o museu onde é objecto de exposição, para um espaço aberto onde se abre à heteronomia, para o espaço doméstico, miniaturiza-se, acompanha a privatização do olhar que pousa sobre um ecrã de uma televisão, computador, *tablet* ou *smartphone*. Em «Haptic Cinema: Smartphones and the Spectator's Body», Kata Szita debruçar-se-á precisamente sobre o que Francesco Casetti (2015) denominaria de uma «recolocação» do cinema. Sabemos que o grande ecrã continua a dominar, em termos de prestígio cultural e significado social, o pequeno ecrã. Szita procurará um deslocamento da problemática. O que

está em jogo não é a formulação de um juízo moral, mas a cartografia de um fenómeno cultural desconceituado e, por isso, frequentemente desconsiderado.

No processo da sua explosão e expansão o cinema constrói compromissos, abre-se a um profundo questionamento: «Relativamente a *smatphones*, informação visual e auditiva pode derivar tanto da sequência fílmica como do ambiente» (p.121) que envolve o espectador. Um estímulo não antecipado emerge, involuntariamente contamina-se a experiência fílmica. Uma síntese é o resultado de uma forma cinematográfica que invade um espaço – activo, público – para o qual não fora pensada. Simultaneamente, o ecrã, na sua portabilidade e taticidade, clama para que seja manuseado e tocado (*it must be touched*; p.118). A experiência é casual, o mundo representado releva de uma leveza que já não é a do cinema de sala escura.

A tónica da perspectiva é assim colocada sobre a percepção e experiência do espectador/utilizador, sobre modos de ver, sentir e reagir, sobre uma performatividade que permite à autora escapar ao campo epistemológico dos critérios de uma estética classificatória e nomeadora, *medium*-cêntrica, a qual reclama para si a capacidade de definir uma «autêntica experiência», nunca separada das condições formais do *medium*. Tal permitirá pensar o estado do cinema no assim chamado «cenário pós-cinematográfico» sem recorrer às redutoras proclamações da sua morte ou de um seu triunfal retorno.

BIBLIOGRAFIA

- Althusser, Louis, Étienne Balibar, Roger Establet, Pierre Macherey, & Jacques Rancière. (1965) 2014. *Lire le Capital*. Presses Universitaires de France- PUF
- Casetti, Francesco. 2015. *The Lumière Galaxy: Seven Key Words for the Cinema to Come*. Columbia University Press
- Manovich, Lev. 2014. Post-media aesthetics. *Transmedia Frictions, The Digital, the Arts, and the Humanities*, ed. Marsha Kinder & Tara McPherson, University of California Press
- Steyerl, Hito. 2012. *The wretched of the screen* Berlin: Sternberg Press.

¹ As obras estão expostas na National Gallery (Londres): *Diana and Actaeon* (1556-59); *The Death of Actaeon* (1559-75); *Diana and Callisto* (1556-59).