

## Peles Fílmicas – Considerações sobre modificações corporais e cinema

Beatriz Ferreira Pires\*

Resumo: Ficção Científica e ritual trazem à tona elementos necessários para o equilíbrio da sociedade. Ambos criam um elo entre a realidade cotidiana e os territórios míticos. Enquanto a primeira – atributo da sociedade contemporânea – tem seu foco no futuro, o segundo – predicado das sociedades pré-letradas – resgata o passado. Modificações corporais, adquiridas por motivos divergentes dos que fundamentam o conceito de moda, feitas através de *piercing*, tatuagem, implantes estéticos e escarificações, encontram ancoragem nestes dois pólos. Uma das principais formas utilizadas atualmente para contar histórias e detentora de inúmeros efeitos especiais, a arte cinematográfica vivifica personagens cujos corpos, dotados de características impossíveis de se possuir naturalmente, apresentam poderes supra-humanos. O que era concedido, até recentemente, apenas através de rituais e imaginado através da ficção científica, é agora propiciado pela tecnologia e pelo resgate de técnicas que podem estender sentidos, estimular capacidades, acrescentar, subtrair e alterar órgãos, membros, formas.

Palavras-chave: Modificações corporais; ficção científica; ritual; cinema.

Abstract: Science fiction and rituals bring out necessary elements for the balance of society. Both create a link between daily reality and mythical territories. While the first one – an attribute of contemporary society – focuses on the future, the second one – a quality of the pre-learned societies – rescues the past. Body modifications, acquired for reasons different from the ones that support the fashion concept, and made through piercing, tattooing, aesthetic implantations and scarifice, find anchorage in these two poles. Cinematographic art, one of the main forms currently used to tell stories, with innumerable special effects, vivifies characters that possess suprahuman powers, with their bodies endowed with traits that would be naturally impossible. Something that was conceived until a short time ago only through rituals and imagined through scientific fiction is now made possible by technology and the rescue of techniques that can extend senses, stimulate skills and add, deduct and modify organs, members and shapes.

Key words: Body modifications; scientific fiction; ritual; cinema.

\* Doutoranda em Educação – Faculdade de Educação Unicamp – Laboratório de Estudos Audio Visuais (OLHO). [arquiararte.cps@uol.com.br](mailto:arquiararte.cps@uol.com.br)

## Introdução

Este artigo visa estabelecer algumas das relações possíveis entre duas modalidades artísticas, opostas quanto à sua materialidade, mas complementares quanto à implementação de novas estéticas corporais: Cinema e *Body Modification*.

O cinema, descrito por Tarkovski como a arte que se associa ao tempo para suprir os vazios provenientes das condições atuais de vida, desenvolve-se numa esfera paralela, na qual a materialidade – dos locais, ações e personagens – restringe-se ao aportar, sobre uma superfície apropriada, da luz que transpassa a película.

Uma das mais importantes limitações do cinema, se assim o quiserem, é o fato de que a imagem só pode ser concretizada através das formas naturais e reais da vida percebida pelos sentidos da visão e audição (TARKOVSKI, 2002, p. 82).

A *Body Modification*, cujo conceito é empregado para designar modificações corporais, executadas das mais diversas formas, desde o uso de produtos químicos, até a execução de intervenções cirúrgicas, compreende as técnicas de *piercing*, tatuagem, implante estético e escarificação, utilizadas pelos *Modern Primitives*.

Criado em 1967 por Fakir Musafar<sup>1</sup>, o termo *Modern Primitives* é utilizado para identificar os indivíduos que, neste início de século, rompem os limites da pele e alteram suas silhuetas, com a aquisição de adornos corporais aplicados, entre outras, através das quatro técnicas aqui especificadas. Para estes indivíduos que, mesmo pertencendo a uma sociedade que se desenvolve baseada na razão e na lógica, associam o conhecimento às sensações e colocam o corpo físico como o centro de suas experiências, a aquisição de novas marcas corporais, normalmente, é uma constante. Uma das razões para a aquisição de uma marca corporal é a de registrar sentimentos, lembranças e sensações causadas por importantes acontecimentos. Essas marcas atuam como uma memória tátil/visual. Quando à marca corporal é atribuída a função de potencializar as capacidades individuais, ela é chamada de marca complementar. Elaboradas através de processos inconscientes, as marcas complementares dão ao indivíduo a sensação de inteireza.

Marcas corporais, complementares ou não, conferem à silhueta características que em nada se assemelham às naturalmente apresentadas pelos elementos inatos

1. Fakir Musafar nasceu em 10 de Agosto de 1930 no sul de Dakota. Formado em engenharia elétrica e tendo estudado física e química na universidade, afirma que a ciência não é outra coisa senão magia. Hoje, Fakir Musafar é um bem-sucedido empresário que se divide entre atividades educacionais, místicas e artísticas, como diretor e professor da *Fakir Body Piercing & Branding Intensive*, única escola – licenciada pelo Estado da Califórnia – destinada a cursos de transformações corporais, proprietário da revista *Body Play* – editada trimestralmente –, xamã, artista e, sobretudo, um profundo conhecedor das técnicas de modificação corporal.

ao corpo humano. As marcas corporais adquiridas espontaneamente, por terem seu real significado conhecido, na maioria das vezes, apenas por quem as possui, funcionam como uma espécie de segredo visível.

Uma das experiências que tem o corpo como centro é a da suspensão. Nela, o indivíduo, após ter seu corpo perfurado e transpassado por um determinado número de anzóis – estabelecido pela posição em que será elevado e pelo seu porte físico –, é suspenso. Ao sair do chão a organização corporal se altera, o tecido flexível externo substitui o tecido duro interno e os ossos deixam de ser os responsáveis pela sustentação do corpo.

Cores, texturas, formas são adquiridas por incisões, perfurações, ranhuras ou queimaduras e aplicadas ao elemento receptor de todas as marcas corporais: a pele.

Quando o indivíduo rompe esse órgão-limite, invólucro, que separa o interno – íntimo, único e individual – do externo – coletivo, plural –, que limita o orgânico e expande o sensorial, rompe seu limite com o mundo e permite que o externo vaze para o interno. Alterações corporais mais radicais criam figuras improváveis, que trazem para a dimensão material, real, o que antes pertencia apenas à dimensão imaginária e era apresentado somente através de desenhos, de histórias em quadrinhos e de filmes de ficção.

Vazadas e transpassadas, película e pele se entrelaçam em diferentes tempos.

Elos de tempos

Sou uma criança ocidental do século XX, alimentada por ficção científica, e não uma criança de origem Massi ou Dayak (HEUZE, 2000, p. 119).

Realidade alimentada pela ficção. O depoimento acima, dado pelo *performer* e fundador do *Studio de Body Piercing, Tatouage et Modifications Corporelles*, Olivier, à Stephanie Heuze (2000, p.116-125), evidencia essa relação.

Num primeiro momento, ao lermos essa declaração, a relação, responsável por toda espécie de mudança, presente nas sociedades contemporâneas, entre o que existe efetivamente e o que possui a potencialidade de vir a existir, aparece vinculada somente ao tempo futuro. É para este que apontam todos os caminhos. É nele que se julgam guardadas todas as respostas.

O passado aparece frequentemente, como um território a ser deixado para trás. Dele devemos distanciar-nos, libertar-nos. Quando o evocamos, buscamos, na maior parte das vezes, conhecimentos e descobertas feitas no campo racional. A referência a outras formas de aprendizagem dificilmente é realizada e mais dificilmente ainda é endossada. O passado consultado não é o longínquo, o remoto. Remoto é apenas o controle que empurra o presente para o futuro.

Nas sociedades pré-letradas, o futuro não é encarado como uma consequência direta apenas do presente. Ele não é inventado a partir deste, mas é, sim, a congregação deste com o passado. É no passado que estão os elementos, ensinamentos, técnicas e práticas que propiciarão o futuro. Os rituais de passagem evidenciam de forma muito clara que, nessas sociedades, passado e futuro estão e são fortemente vinculados.

Ao tempo passado cabe a experiência, ao futuro o experimentar. Pontas de um tempo linear, pontos nodais e interceptos de um tempo cíclico.

Diametralmente oposto ao modo como somos mobilizados quando falamos de ritual, o termo ficção científica nos remete ao devir, ao futuro, ao irremediavelmente novo. Rituais, embora sejam realizados para assegurar o futuro pretendido, estão fortemente relacionados com a tradição, o passado, a restauração de uma condição ou situação. Neles, ensinamentos, práticas e símbolos provêm de tempos já vividos.

Demorando-nos um pouco mais sobre a declaração de Olivier, percebemos que o cerne tanto da ficção científica como dos rituais praticados pelas sociedades pré-letradas é o mesmo.

Ambos, ficção científica e ritual, trazem à tona elementos que, de acordo com a especificidade do período, fazem-se necessários para o equilíbrio da sociedade. Ambos, ainda que de formas diferentes, criam um elo entre a realidade cotidiana e os territórios míticos.

A diferença entre os elementos potenciais apresentados pela ficção científica e os apresentados pela cultura das sociedades pré-letradas está no tempo a que estes pertencem, respectivamente futuro e passado. O que, para os membros de sociedades pré-letradas, pertencia ao passado, para grande parte dos membros da sociedade ocidental contemporânea pertence ao futuro.

Futuro que, de forma recorrente no cinema, ao ser projetado resgata aspectos, elementos e estéticas do passado. Filmes de ficção científica como *Matrix*, *Guerra nas Estrelas*, *Blade Runner*, etc., evidenciam isso.

Imprescindíveis e inerentes ao humano, os territórios míticos são percorridos, com maior ou menor frequência e tempo de permanência, por todos. Figuras, lugares e situações que habitam esse território povoam, por motivos diversos e com intensidades variadas, diferentes períodos de nossas vidas.

O sonho, que, a partir de 1900, teve suas funções reveladas por Freud com a publicação de *A Interpretação dos Sonhos*, seria um desses espaços. Brincadeiras infantis, devaneios adultos, histórias contadas das mais diferentes formas... o território mítico abriga a todos.

Contemporâneo a Freud, Jung também desenvolve pesquisas em relação ao sonho. Em linhas gerais e de forma muito breve, enquanto o primeiro define o

sonho como um instrumento que, através do processo de deformação, permite-nos realizar desejos que durante o período de vigília são recalcados pela moral e pela cultura vigentes, o segundo o define como o instrumento que traz para o presente “uma espécie de ‘reminiscência’ da pré-história e do mundo infantil, ao nível de nossos instintos mais primitivos” (JUNG, 1997, p.99). O local guardião dessas reminiscências (símbolos) é o inconsciente coletivo.

Jung apresenta as figuras mitológicas como originárias de projeções arquetípicas do inconsciente coletivo.

Aqui é necessário fazermos um parêntese e falarmos brevemente sobre este importante conceito: o arquétipo. Jung (1997, p. 69) o define como uma “tendência instintiva” que preserva a mesma configuração original, em todas as representações que faz sobre um mesmo tema. Sua função é sintetizar, no âmbito individual, processos psíquicos que convergem para o âmbito coletivo. O arquétipo, composto necessariamente por imagem e emoção (JUNG, 1997, p. 96), surge para denotar mudanças na relação entre ego e inconsciente.

Assim como o instinto animal é algo inato, não adquirido por imitação ou aprendizado, que extrapola a condição individual (todos os animais são levados a reagir de determinadas maneiras a determinadas situações) e se manifesta de modo símile entre todos da mesma espécie, independente do período e da região em que esses habitam, a manifestação arquetípica também o é.

O arquétipo extrapola o uno. Refira-se esse uno ao tempo, ao ser, ao local. O arquétipo é atemporal. Sua estrutura, inerente ao humano e pertencente ao âmbito do coletivo, permite que seu surgimento ocorra onde e quando sua presença se faz necessária.

Joseph Campbell afirma, em *As Máscaras de Deus – Mitologia Primitiva* (1992), que o rito é a vivência do mito e, conforme citação de Elisabeth Zimmermann, “O artista seria o transmissor do mito de sua época”<sup>2</sup>. Sua função seria a de possibilitar a (re) fusão da consciência com elementos oriundos do inconsciente pessoal ou do inconsciente coletivo, que é a parte que guarda e transmite “a herança psicológica comum da humanidade” (JUNG, 1997, p.107).

Mito, rito, arte. Projeções arquetípicas, vivência e transmissibilidade.

O cinema, arte que atinge um número considerável de indivíduos – principalmente devido à veiculação de filmes pela televisão –, é uma das principais formas utilizadas pela nossa sociedade para contar histórias. Detentora de inúmeros recursos e efeitos especiais, esta arte abriga e possibilita as mais diferentes, inusitadas e imprevisíveis vivências.

2. ZIMMERMANN, Elisabeth Bauch. Reflexão apresentada em aula do curso de Pós-Graduação “Laboratório de Arte e Mediação I”, ministrada no Instituto de Artes da Unicamp no primeiro semestre de 2004.

Lugares, tempos, estéticas. Culturas, crenças, formas. Racionalizações, sentimentos e sensações que, ao migrarem de seres imaginários/imaginados impressos na película, imprimem-se na e para além da pele/carne de seres imaginativos.

Impressões, precisamente descritas por Michel Serres em seu conto *Laicidade*. Nele, a população que acompanha o discurso de regresso do Imperador da Lua, vê, aturdida, enquanto este se despe, que assim como suas roupas, despidas uma a uma como se fossem diversas camadas, também sua pele está impregnada de suas vivências e experiências.

Estupor! Tatuado, o Imperador da Lua exhibe uma pele multicolor, muito mais cor do que pele. Todo corpo parece uma impressão digital. Como um quadro sobre uma tapeçaria, a tatuagem – estriada, matizada, recamada, tigrada, adamascada, mourisca – é um obstáculo para o olhar, tanto quanto os trajes ou os casacos que jazem no chão (SERRES, 1991).

Olivier, autor da nossa frase inicial, tendo crescido num ambiente que lhe permitiu um fácil acesso ao mundo dos heróis produzidos pela ficção científica e pela tecnologia, não considera seu gosto pelas modificações corporais um desejo de se apropriar dos rituais praticados há séculos por outras sociedades, e sim, uma forma de se igualar a esses seres fascinantes e possuidores de muitos poderes que, quando criança, povoavam sua imaginação, fazendo-o sentir-se um ser especial, pertencente a um grupo de seres evoluídos, possuidores de capacidades superiores. As imagens corporais dos personagens pertencentes a essa categoria, na qual o corpo humano é dotado ou adquire características – impossíveis de se possuir naturalmente ou de serem implementadas no período em que estas são feitas – conferem-lhe estética e/ou poderes diferenciados.

O que anteriormente era concedido pelos deuses e obtido pela magia é agora propiciado pela tecnologia, que pode ser utilizada não apenas para estender sentidos, estimular capacidades, como também para acrescentar, subtrair e/ou alterar, interna ou externamente, órgãos, membros, formas.

Virtual e concreto, realidades de opostas densidades, onde imaterial e material se mesclam. Histórias contadas pelo cinema. Camadas que se agregam e nos deslocam do não-lugar e do não-corpo para todos os lugares e todos os corpos. Inserir-se pela visão... poder ser inserido pela matéria.

Entrelaçadas e enredadas, película e pele tecem distintas realidades.

Delgadas Camadas

Os filmes que conduzirão o percurso a partir de agora foram escolhidos pela teia de relações que estabelecem entre si, entre práticas de modificação corporal,

ritos de passagem e entre as demais obras literárias e artísticas que compõem esta pesquisa. São eles: *Laranja Mecânica*, *Amnésia*, *Blade Runner*, *O Silêncio dos Inocentes*, *Dragão Vermelho*, *A Cela* e *Stigmata*. Neste percurso o que interessa não é esgotar o conteúdo dos filmes e das relações traçadas, mas sim identificar alguns pontos, nos quais, sob nossa óptica, película e pele se interpenetram e, ao fazê-lo, abrir estes pontos a novas percepções e interconexões.

Em *Laranja Mecânica*<sup>3</sup>, após passar dois anos na prisão, Alex, personagem central, é submetido a uma nova forma de reabilitação, o Tratamento Ludovico.

Este tratamento recupera o indivíduo através do mal-estar – dor e enjôo – causado por projeções de imagens de violência, antecedidas pela aplicação de uma substância química. Durante as projeções é colocado no indivíduo um aparelho que o impede de fechar os olhos. Assim como *Na colônia Penal* de Franz Kafka (1998), a autoridade de *Laranja Mecânica* – o médico – providencia elementos de conforto para o bem-estar do sentenciado. Em Kafka este elemento é uma tigela com papa de arroz estrategicamente colocada à disposição do condenado; em Kubrick é o colírio, pingado incessantemente nos olhos daquele, para que os mesmos não ressequem.

Ambos, filme e novela, têm o corpo e suas reações como base para o aprendizado da lei. Ambos se utilizam, em primeira instância, das potencialidades de diferentes órgãos sensoriais.

Na novela de Kafka a máquina fabrica no corpo a consciência; educa pelo tato. É através de engrenagens precisas e gráficos delicados que o aparelho inscreve nas costas do condenado sua sentença. A escrita, rodeada de floreios, é apreendida, camada por camada: epiderme, derme, carne. O reescrever e o aprofundamento contínuos revelam ao indivíduo sua culpa. Após as primeiras seis horas e durante todas as outras seis que completam a cerimônia, seus gestos, que agora se resumem aos faciais, demonstram que o significado transmitido pela linguagem escrita está sendo por ele incorporado. A inscrição é feita para ser a última sensação e a última descoberta do condenado. Conhecê-la visceralmente leva ao fim. Conhecê-la visceralmente leva à morte.

O aparelho, fetiche do oficial, é composto por algodão, feltro, aço, cristal. Nele transitam água, sangue, papéis. O modo tencionado como Kafka trata os sentidos aparece aqui de forma espetacular. O acusado ilumina-se pelo tato. A boca tapada no início, por um feltro, dirige os gritos para o interior do corpo. Só ele os escuta, só ele os sente ecoar em sua carne. A boca destapada permite ao paladar, se assim ele o desejar, reconfortá-lo até o momento do “ponto de inflexão”. O ranger da engrenagem. O cristal do rastelo e a proximidade da máquina –

3. Filme *Laranja Mecânica* – Direção: Stanley Kubrick – Baseado em Novela de: Anthony Burgess – Ano: 1971 – País: EUA – Ator: Malcolm McDowell – como Alex.

concedida a alguns – permitem a máxima visibilidade da lei inscrita e traduzida no semblante do acusado.

Enquanto, *Na Colônia Penal*, o oficial utiliza uma máquina para fazer com que o condenado decifre sua sentença através do tato, em *Laranja Mecânica* o médico utiliza outra que impede que o condenado deixe de ver imagens e atos violentos semelhantes (ou não) aos que cometia.

O aparelho, depositário da redenção, afeta os sentidos de Alex pela associação e exaustiva repetição de elementos – sons e imagens – que, até então, lhe apareciam como desencadeadores de prazer.

Aprender com o corpo. Registrar neste sensações de dor e repulsa. Sentir para entender. Ver para ouvir. Subverter os sentidos. Estender os limites da linguagem.

No caso do primeiro, tirar do corpo a necessidade biológica, o instinto, e colocar a civilidade. No caso do segundo, tirar do corpo a saúde física e colocar o mal-estar. Domar o ritmo biológico em favor da civilidade.

As forças do corpo só chegam a um certo limite, ninguém tem culpa se justamente esse limite também é, de resto, significativo. Não, contra isso ninguém pode fazer nada. É assim que o mundo corrige a si mesmo no seu curso e mantém o equilíbrio (KAFKA, 2000, p.399).

Em *Amnésia*<sup>4</sup> a pele é o suporte da memória. Neste filme a tatuagem é utilizada pelo protagonista – Leonard Shelby – como o único recurso que sempre o acompanhará. Os fatos são aqui transformados em signos lingüísticos inscritos no corpo. É só através da leitura desses fatos — e dos minutos que a ela se seguem — que sua memória se faz presente.

Em uma de suas reflexões durante o filme, o personagem Leo nos diz: “Se você tem uma informação que é vital ... então é melhor escrever no seu corpo ao invés de escrever no papel. Uma forma permanente de tomar nota.”

Juntamente com as tatuagens, Leo utiliza-se de fotografias para memorizar imagens – pessoas, lugares – que seriam mais trabalhosas de serem tatuadas. As fotos, feitas sempre com uma polaróide, contêm, na parte de baixo, anotações correspondentes ao que está fotografado – inclusive sua opinião pessoal.

Imagens registradas, pensamentos e fatos inscritos. Sombras que, ao se fixarem, ganham a luz.

As frases tatuadas em Leo, assim como nossas lembranças, que se fazem presentes de diferentes formas, são feitas com várias caligrafias e dispostas de diversas maneiras

4. Filme *Amnésia* – Direção e Roteiro: Christopher Nolan – Baseado em História de: Jonathan Nolan – Ano: 2000 – País: EUA – Ator: Guy Pearce – como Leonard Shelby.



em diferentes partes do corpo. Os fatos ora são escritos por ele, ora por um tatuador profissional.

As tatuagens nesse caso não criam um segredo visível. Elas especificam fatos, registram provas, mantêm inalteradas evidências. Explicitar o que não pode ficar implícito. O que, por ficar implícito, perder-se-á. Nas palavras do protagonista:

Fatos não lembranças... A memória muda o formato de um quarto, a cor de um carro. Lembranças podem ser distorcidas, são uma interpretação não um registro. E são irrelevantes se você tem os fatos.

Ao receber tatuagens com frases como: “John G. estuprou e assassinou minha esposa”, Leo cria a possibilidade de que sua vida seja conhecida por qualquer pessoa que tenha acesso visual à parte do seu corpo onde ela está escrita, inclusive ele mesmo. Corpo/cérebro – pele/memória.

Se, na ficção, o personagem Leo utiliza a tatuagem para deixar visível o que lhe aconteceu, na vida real, o assassino Pedro Rodrigues Filho<sup>5</sup> a utiliza para deixar claro o que faz: “MATO POR PRAZER”.

Esta frase está tatuada no seu braço e foi veiculada pela revista *Época*, em maio de 2003, na reportagem intitulada *O Monstro do Sistema*.

Pele guardiã da memória, reveladora do singular, condutora do destino.

O filme *Blade Runner*<sup>6</sup> apresenta-nos uma geração evoluída de replicantes – seres criados pelo homem, fisicamente semelhantes a ele, mas que possuem potencialidades corporais muito superiores às de seus criadores.

Corpos robóticos elaborados à semelhança dos humanos. Corpos humanos, re-elaborados à semelhança de seres com poderes diferenciados. Corpos humanos não saudáveis reestruturados com elementos provenientes da mais alta tecnologia da época.

Embora apresentem fisicamente uma *performance* aprimorada, falta aos replicantes a capacidade de reter os acontecimentos e as impressões por eles causadas. Falta a esses seres a faculdade da memória.

Como tentativa de suprir essa falta e de tornar os replicantes mais semelhantes aos humanos lhes é dado um programa de memória.

Composta pela aquisição de elementos, acontecimentos e fatos exteriores, ou determinada por elementos genéticos, a memória imprime nos seres, sentimentos, sensações e saberes. É a memória que gera sentimentos.

5. Pedro Rodrigues Filho, nascido em 1954 e detido, no período da reportagem feita pela Revista *Época* – n.259, de maio de 2003, na Penitenciária do Estado em São Paulo, afirma ter matado mais de 100 pessoas, entre elas seu pai. Sua pena soma 128 anos de detenção.

6. Filme *Blade Runner* – Direção: Ridley Scott's – baseado em novela de: Philip K. Dick – Ano: 1982 – País: EUA – Atores: Harrison Ford – como Rick Deckard; Rutger Hauer – como Roy Batty; Atriz: Sean Young – como Rachael.

Um dos recursos dos replicantes, assim como do protagonista de *Amnésia*, Leonard Shelby, era possuir fotos como prova de sua existência humana, como detentoras de sua memória. Memória apresentada e evocada como imagem, como algo que contém em si a potencialidade de ser tocado.

Tornar sólido o imaterial. Depositá-lo em um objeto externo ao seu detentor. Dotá-lo da possibilidade de ser apreendido através de todos os sentidos. Procedimento contrário a este encontramos no início da psicanálise.

Em *Casos Clínicos I*, Freud (1997) nos relata seu, até então, processo de trabalho. Surpreendentemente, o médico que passou a pesquisar a parte não corpórea do ser humano, iniciou seu método terapêutico através de um processo de apagamento. Nos casos relatados nesse volume – *Anna O. e Emmy Von N.* –, Freud valia-se da hipnose para detectar fatos desencadeadores de traumas. Ao serem detectados, esses fatos eram por ele apagados da mente das pacientes.

A idéia de que, se o acontecimento gerador do trauma for retirado da memória, o trauma também o será, considerava o acontecimento como algo pontual, e não como um elemento desencadeador de associações e desdobramentos.

Ao iniciar seus trabalhos sobre a mente humana, Freud retirou do homem partes daquilo que os replicantes precisavam para, justamente, assemelhar-se a eles: a memória.

Em *O Silêncio dos Inocentes*<sup>7</sup>, um dos protagonistas tem a mesma profissão que Freud. Psiquiatra, o Dr. Hannibal Lecter está preso por praticar o canibalismo. Ele será o elemento-chave que ajudará a identificar James Gumb – Buffalo Bill, o responsável por uma série de mortes que têm em comum o fato de as vítimas terem partes de suas peles retiradas de seus corpos.

O objetivo de James Gumb – Buffalo Bill, o responsável por essas mortes — é trocar de pele. Trocar a pele de um homem pela pele de várias mulheres. Para isso ele costura os pedaços retirados de suas vítimas e cria para si uma roupa/pele. Em *close*, a mão que conduz sob a agulha da máquina de costura as diferentes peles torna-se identificável por duas tatuagens. Em *close*, outras duas marcas se revelam e na altura do peito se equilibram: um *piercing* no mamilo esquerdo e uma tatuagem sob o direito.

Costurar, tecer, tramar. Assim como neste filme, está presente também na obra *Peleteria com Pele Humana*, de Nicola Costantino, a composição roupa/pele. Enquanto em *Silêncio dos Inocentes*, esta é realizada para modificar a textura e a forma do corpo do personagem James Gumb, em *Peleteria com Pele Humana*, ela se apresenta nas imagens — estampadas em uma espécie de tecido feito com um

7. Filme *O Silêncio dos Inocentes* – Direção: Jonathan Demme – Roteiro: Ted Tally – Baseado em Livro de: Thomas Harris – Ano: 1991 – País: EUA – Ator: Anthony Hopkins – como Dr. Hannibal Lecter – Ator: Ted Levine – como James Gumb / Buffalo Bill.

material semelhante à pele — que reproduzem relevos e reentrâncias próprios da anatomia humana: mamilos, umbigos e ânus. Em *Peletería*, a roupa não adquire a forma de uma silhueta, mas imprime em suas formas tradicionais – casacos, vestidos, etc. – partes do corpo real. Ambas as composições utilizam elementos que delimitam o corpo para revestir o que nos reveste. Nelas o que normalmente fica dentro migra para fora e se expõe. Peles sobre pele... utensílios de identidade.

Em *O Silêncio dos Inocentes*, a forma de relacionar-se com a pele apresenta dois momentos distintos. O primeiro, praticado por Gumb, estabelece com a pele uma relação externa de recobrimento. O segundo, praticado por Lecter, além de repetir a relação de recobrimento – na seqüência de sua fuga, Lecter, coloca sobre seu rosto a face de um guarda – estabelece também uma relação interna de ingestão.

Tratada como identidade, a pele aqui é o elemento depositário da liberdade. Não só a idealizada por Gumb, que acredita que sua nova pele o libertará do masculino, como a utilizada por Lecter, para fugir da prisão, aprimorar sua percepção e seus sentidos e aumentar seu conhecimento sobre o humano.

Neste ponto podemos lembrar de Salvador Dalí, que dizia que o melhor jeito de se conhecer uma obra de arte é comendo-a.<sup>8</sup>

*Dragão Vermelho*<sup>9</sup> é baseado no primeiro livro da trilogia que, no cinema, começou pelo *O Silêncio dos Inocentes*. Aqui encontramos novamente o Dr. Hannibal Lecter e, com ele, a questão do canibalismo.

Aparecendo de forma mais explícita que no filme anterior, as marcas corporais feitas por tatuagens ganham destaque nesse episódio, onde o referido Dragão se nos oferece à visão através de uma tatuagem feita nas costas do assassino Francis Dolarhyde (Ralph Finnes), apelidado de Fada dos Dentes. O desenho de sua tatuagem e o título do filme provêm de uma obra de William Blake intitulada *O Grande Dragão Vermelho e a Mulher Vestida com o Sol*. Blake realiza essa obra a partir de um texto do Apocalipse, cujo início reproduzimos abaixo:

12. Apareceu em seguida um grande sinal no céu: uma Mulher revestida do sol, a lua debaixo dos seus pés, e na cabeça uma coroa de doze estrelas. 2. Estava grávida e gritava de dores, sentindo as angústias de dar à luz. 3. Depois apareceu outro sinal no céu: um grande dragão vermelho,

8. "Porque si la relación oral es la base de la relación com el mundo exterior, como observa Dalí a quien nada escapa: 'Mi fijación mundana se hacía pues por la vía triunfal de la boca.' Entonces su relación com outro, ignorada deliberadamente hasta aquí, será fundamentalmente 'canibal'. Y eso es, efectivamente, lo que pasa." [Introdução de Dr. Roumeguère (GERARD, 1983)].

9. Filme *Dragão Vermelho* – Direção: Brett Ratner – Baseado em Livro de: Thomas Harris – Ano: 2002 – País: EUA – Atores: Anthony Hopkins – como Dr. Hannibal Lecter; Edward Norton – como Agente Will Graham; Ralph Finnes – como Francis Dolarhyde / Fada dos Dentes.

com sete cabeças e dez chifres, e nas cabeças sete coroas. 4. Varria com sua cauda uma terça parte das estrelas do céu, e as atirou à terra. Esse Dragão deteve-se diante da mulher que estava para dar à luz, a fim de que, quando ela desse à luz, lhe devorasse o filho (Apocalipse 12,1 – 12,18).

Dragão/serpente sulcado nas costas traça e determina, assim como a maçã/fruto proibido de *A Metamorfose* (KAFKA, 2003), o destino tanto de Francis Dolarhyde como de Gregor Samsa.

Dos muitos simbolismos que o dragão possui, destacamos aqui o de guardião dos tesouros ocultos. De ser aquele que, depois de engolir a presa, a cospe transfigurada. Na alquimia, ele representa a neutralização das tendências adversas do enxofre e do mercúrio. O dragão vermelho, diferentemente do branco, que apresenta as cores da morte, possui as cores “da cólera e da violência” (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2002, p. 349-352).

O apelido Fada dos Dentes surge de um dos procedimentos do assassino, que consiste em deixar impressas, no corpo dos indivíduos que assassina, marcas de seus dentes.

Hannibal/canibal; Dragão/devorador; Dolarhyde/Fada dos Dentes. Ingestão, sacrifício, troca.

Dolarhyde, por acontecimentos ocorridos em sua infância, fantasia que sua imagem é extremamente desagradável. Por esse motivo, ao executar suas vítimas, implanta-lhes fragmento de espelhos nos olhos. Só ele se vê. Ele, Dolarhyde, ele, dragão. Ele, que não troca dentes por moedas, mas substitui olhos por espelhos.

Como ocorre em *O Silêncio dos Inocentes*, Dr. Lecter auxilia a polícia – agora representada pelo agente Will Graham (Edward Norton) – a encontrar o assassino. Em uma das conversas entre o psiquiatra e o agente, o primeiro diz ao segundo:

Transformação é a chave [...] procure muitas tatuagens [...] e cirurgia corretiva provavelmente na face.

Conforme previsto pelo psiquiatra Lecter, Francis Dolarhyde possui uma modificação corporal. Sua nova pele lhe foi dada através de uma tatuagem. Sua nova identidade, através do desenho desta: um dragão. Impelido a matar sob o domínio deste, Dolarhyde, quando se apaixona por aquela que, por ser privada do sentido da visão, não o julga por sua aparência, é compelido a engolir o original da pintura de Blake.

Ato canibal e transformador sobre a imagem que o domina.

Olhar, deglutir, sonhar. Os órgãos dos sentidos decifram o mundo de forma complementar. Em uma de suas considerações sobre o dragão, Borges nos diz: “[...] seus olhos, secos e batidos com mel, constituem um linimento eficaz contra os pesadelos” (BORGES, 1996, p. 59).

A importância das marcas corporais é ressaltada em outro diálogo, onde Hannibal diz para Graham: “Que coleção de cicatrizes você tem! [...] Nunca esqueça quem lhe deu as melhores. E seja grato. Nossas cicatrizes têm o poder de nos lembrar que o passado foi real.”

O assassino do filme *A Cella*<sup>10</sup> – Carl Stargher – utiliza-se da água sanitária para lavar os corpos de suas vítimas. O efeito causado por esse produto é deixar a pele totalmente branca e os corpos com aparência de bonecas.

Neste filme o tratamento dado à pele anula a identidade do indivíduo e o transforma em um objeto/brinquedo.

O estado de objeto/brinquedo onírico a que os corpos e indivíduos se submetem está associado à temática do filme, que abrange as imagens que povoam a mente e enunciam a forma com que o corpo irá se expressar. A história desenvolve-se a partir de um tipo de tratamento terapêutico, realizado através do uso de um aparelho que possibilita que a mente de um sujeito seja “visitada” pela mente de outro. Ao entrar na mente de um indivíduo, o visitante tem acesso direto à memória e ao inconsciente deste.

A mente do protagonista é povoada por seres híbridos e cenas de tortura. Em seu corpo, Carl, que já esteve nos dois extremos dessas cenas, possui catorze argolas de aço inseridas nas costas, utilizadas para as freqüentes suspensões por ele praticadas.

Vivenciar corporalmente o que se imagina. Sentir o que se pensa. Corporificar a dor. Morte causada sempre por afogamento. Corpo que, para relacionar-se com o outro, suspende-se e apresenta-se, assim como na mente, sem gravidade. Corpo morto que bóia. Corpo vivo que se ergue, paira, flutua. “Bóio no ar, entre velar e dormir, e uma outra espécie de realidade surge [...]” (PESSOA, 1980, p. 107).

Em *Stigmata*, as marcas corporais aparecem em Frankie Paige de forma involuntária, indesejada e, principalmente, de forma inexplicada racionalmente. Aqui, não é somente sua pele que é marcada. Frankie tem sua carne perfurada, lanhada e atravessada por algo/algúem que não se apresenta visualmente a nós, por algo/algúem imaterial.

Essa personagem trabalha num local que abriga, como já ocorre na realidade, atividades referentes às praticadas nos Salões de Beleza e Clínicas de *Body Piercing* e Tatuagem. Ao definir sua profissão, ela diz que “corta cabelos”.

Simbolicamente, conforme descreve Chevalier e Gheerbrant (2002), os cabelos possuem a capacidade, mesmo depois de cortados, de conservar relações íntimas com o ser de onde provêm. Registram e armazenam tudo o que acontece numa vida. Representam a morada da alma, o lugar onde espiritualmente se concentram as virtudes.

10. Filme *A Cella* – Direção: Tarsem Singh – Escrito por: Mark Protosevich – Ano: 2000 – País: EUA – Ator: Vicent D’Onofrio – como Carl Stargher.

Pele e cabelo são depositários de memórias. A diferença está, excluindo o que diz respeito à carga genética e ao processo biológico, no conteúdo e na forma como realizam essa tarefa. Enquanto a primeira atua como depositária voluntariamente escolhida de memórias individuais – físicas, mentais, emocionais –, o segundo atua como retentor de impressões adquiridas involuntariamente.

Ainda segundo Chevalier, em várias situações, o ato de ter os cabelos cortados significa rendição, sacrifício: Sansão, após ter seus cabelos cortados, perde sua força.

Entendendo que os cabelos — como parte do corpo —, ao se separarem do todo, levam consigo parte da alma, podemos dizer que quem corta os cabelos do outro cria na essência deste uma lacuna.

No pólo oposto, adquirir uma marca corporal através das técnicas de tatuagem e *piercing*, também desenvolvidas no ambiente de trabalho apresentado no filme, significa buscar completude. Aqui a alteração se dá por inclusão e não por exclusão.

*Stigmata* desenvolve-se fazendo várias sobreposições de imagens, tempos, ambientes e histórias, contrapondo a vida de Frankie – contemporânea e locada numa grande cidade – a imagens de santos, milagres e símbolos cristãos. Em comum entre eles, funcionando como elo de ligação – assim como o cabelo – apenas os estigmas.

Imagens dos instrumentos utilizados para realizar os estigmas, bem como os próprios – coroa de espinhos, cravos transpassando pés e pulsos, crucificação, chagas – interconectam-se a imagens de pessoas recebendo *piercings* e tatuagens.

Pele, guardiã de mistérios, suporte de diferentes linguagens, detentora de diferentes códigos, depositária de diferentes tempos.

O sangue, pela própria natureza dos estigmas, aparece neste filme como um elemento que alinhava sofrimento e vida em diferentes tempos e dimensões. Indo das lágrimas de uma imagem da Nossa Senhora às lágrimas de Frankie. Do significado simbólico embutido no vinho oferecido, numa igreja, durante a comunhão, à acepção física quando, em procedimentos médicos, é testado em exames realizados no hospital.

Num determinado momento, seguem alternadamente as seguintes cenas: enquanto o Padre Kiernan oferece a outros padres a comunhão – o Sangue de Cristo –, Frankie faz um exame de sangue.

Comunhão: Tomai meu sangue, eu vivo em vós.

Exame de sangue: Teste meu sangue, o que vive em mim?

A tendência à ausência de sangue nas práticas contemporâneas de marcar o corpo tira das mesmas a possibilidade da contaminação, da transmissão seja de dor e finitude, seja de esperança e poder.

O sangue, veículo da alma, vê-se absorvido, diluído, descartado. Para alguns povos, inclusive os que seguem a cultura totêmica, ele, além de propiciar a vida

física, é também, quando o indivíduo morre, o “veículo da alma” (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2002, p. 800-801).

Tecidas, película e pele urdem significados, agregam tempos.

#### Memento

Passado, futuro e presente foram aludidos, no decorrer deste texto, respectivamente, ao ritual, à ficção científica – representada aqui pelo cinema – e à aquisição de modificações corporais.

Esse corpo mutante, amálgama de tempos, retentor de memórias, no qual a condição de Ser passa para a condição de Estar, faz surgir, assim como o fazem todas as formas de arte, novas percepções e novos comportamentos. Nele, passado e futuro, práticas ritualísticas e ficção científica, tempo sagrado, mítico, profano e biológico adensam-se, criam novas espessuras e novas camadas.

Essas camadas, formadas por sobreposição ou supressão, registradas em películas ou impressas na pele, emprestam ao corpo – elemento concreto da semelhança entre os indivíduos – uma aparência que, por não se vincular em nada à humana, aproxima-o da abstração. É a abstração que desvincula o homem do tempo impresso na pele, carne e ossos. É a abstração que dá ao homem a condição de imortal.

Corpos modificados, ficção inserida na realidade, percepções múltiplas. Comportamentos abertos ao devir. As possibilidades são várias. Suas derivações também. Camadas, filtros, superfícies e reminiscências... fluidas, remotas, presentes.

Corpos, filmes, silhuetas alternadas, marcas inseridas. Cada célula da teia, cada cavidade do labirinto. Recôncavos que encerram memórias, sonhos, desejos. Mandalas, ao mesmo tempo completas em si e abertas ao todo.

#### Referências bibliográficas

BÍBLIA SAGRADA. 17. ed. São Paulo: Ave Maria Ltda., 1971.

BORGES, Jorge Luis. *O Livro dos Seres Imaginários*. São Paulo: Globo, 1996.

CAMPBELL, Joseph. *As Máscaras de Deus – Mitologia Primitiva*. 6. ed. São Paulo: Palas Athena, 2003.

CHEVALIER, Jean e GHEERBRANT, Alain. *Dicionário de Símbolos*. 17ªed. Rio de Janeiro: José Olympo, 2002.

FREUD, Sigmund. *Casos Clínicos I*. Rio de Janeiro: Imago, 1997.

GERARD, Max. *Dali...Dali...Dali...* Barcelona: Blume, 1983.

HEUZE, Stéphanie (sous la direction). *Changer le Corps?*, Paris: La Musardine, 2000.

JUNG, Carl. (Org.). *O Homem e seus Símbolos*. 15.ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1997.

KAFKA, Franz. *A Metamorfose*. 12. reimpr. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.

KAFKA, Franz. *Na colônia Penal*. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1988.

KAFKA, Franz. *O Castelo*. 1. reimpr. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

PESSOA, Fernando. *O Eu profundo e os outros Eus*. 10. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1980.

REVISTA ÉPOCA. n.259, maio de 2003.

SERRES, Michel. *Filosofia Mestiça*, Edição Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1991.

TARKOVSKI, Andreaci. *Esculpir o Tempo*. São Paulo: Martins Fontes, 2002, 2.ed., 2. tir.

*Recebido em 12 de abril de 2005 e aprovado em 12 de janeiro de 2006.*