

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E INFORMAÇÃO

**Ana Paula Penkala**

**O MAL-ESTAR NA VISUALIZAÇÃO E  
OUTRAS ESTÉTICAS**  
**Da imageria do audiovisual pós-moderno**

Tese de Doutorado

Porto Alegre

2011

ANA PAULA PENKALA

**O MAL-ESTAR NA VISUALIZAÇÃO E OUTRAS  
ESTÉTICAS**  
**Da imageria do audiovisual pós-moderno**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, sob orientação da Profª. Dra. Miriam de Souza Rossini, como requisito parcial para a obtenção do título de Doutora em Comunicação e Informação, linha de pesquisa: Linguagem e Culturas da Imagem.

Porto Alegre, março de 2011

ANA PAULA PENKALA

**O MAL-ESTAR NA VISUALIZAÇÃO  
E OUTRAS ESTÉTICAS**  
**Da imageria do audiovisual pós-moderno**

Tese apresentada à Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para a obtenção do título de Doutora em Comunicação e Informação/Comunicação, Linguagem e Culturas da Imagem.

Aprovado em março de 2011.

BANCA EXAMINADORA:

---

Profa. Dra. Christa Berger

---

Profa. Dra. Cristiane Gutfreund

---

Profa. Dra. Ana Cláudia Gruszynski

---

Profa. Dra. Nísia Martins do Rosário

---

Profa. Dra. Miriam de Souza Rossini  
(Orientadora)

## RESUMO

Esta tese propõe, a partir da premissa de que existe um cinema pós-moderno, observar e identificar marcas estéticas e técnicas nos filmes contemporâneos que construam uma *imageria audiovisual pós-moderna*. Após, procura compreender que sentidos são criados por essa imageria e que figuras comuns do “espírito pós-moderno” estão engendradas nessa estética. Para tanto, conduzo um mapeamento de filmes realizados entre 1980 e 2010, a partir de onde busco compreender os clichês visuais, ou recorrências técnicas e estéticas, que marquem a produção audiovisual contemporânea, a fim de organizar um objeto de análise. Essas recorrências são analisadas dentro de quatro estéticas, categorias de pesquisa dentro das quais relaciono as marcas estéticas e técnicas como formas com as figuras históricas e culturais que caracterizam o período pós-moderno. Nesse percurso teórico-metodológico, lanço mão de uma abordagem de Omar Calabrese e de um constructo teórico que articula, por um lado, as teorias de Fredric Jameson e Zygmunt Bauman sobre a contemporaneidade e, por outro, uma abordagem da imagem e do audiovisual principalmente das perspectivas de Philippe Dubois, Arlindo Machado e Jacques Aumont, assim como da contribuição de Maria Beatriz Rahde e Flávio Cauduro no que tange o apontamento sobre formas pós-modernas nas artes visuais gráficas.

**Palavras-chave:** Imageria; Audiovisual; Pós-modernidade; Cinema; Cultura

## **ABSTRACT**

This thesis proposes, based on the premise that there is a postmodern cinema, observe and identify aesthetic and technical marks of the contemporary movies that build a postmodern audiovisual imagery. Following, to understand the meanings created by this imagery and common figures of the "post-modern spirit" engendered in these aesthetics. In order to do this, I mapped films made between 1980 and 2010, from where I try to comprehend the visual cliches or technical and aesthetic recurrences that mark the contemporary audiovisual production in order to organize an object of analysis. These recurrences are analyzed within four aesthetics, categories of research within which I relate the aesthetic and technical marks as forms and the historical and cultural figures that characterize the postmodern period. Along the theoretical and methodological course, I made use of an approach by Omar Calabrese and a theoretical construct that hinges on the one hand, the theories of Fredric Jameson and Zygmunt Bauman on contemporary and, secondly, an approach of image and audiovisual, mainly the prospects for Philippe Dubois, Arlindo Machado, Jacques Aumont, as well as the contribution of Maria Beatriz Rahde and Flavio Cauduro regarding the appointment of postmodern forms in visual graphic arts.

**Keywords:** Imagery; Audiovisual; Postmodern; Movies; Cultura

## **AGRADECIMENTOS**

À Capes, pela bolsa que possibilitou que eu terminasse esta tese.

À Universidade Federal do Rio Grande do Sul, pela oportunidade rara de estudar de graça em uma instituição de grande valor.

Ao PPGCOM/UFRGS, por acreditar nas minhas competências e potencialidades.

Aos professores deste PPG, com quem mantive sempre uma relação de respeito e admiração, mas principalmente pelo afeto. Em especial aos queridos, inesquecíveis e amigos Marcia (ponto crucial de um eixo do qual nunca quero deixar de fazer parte), Alexandre (filósofo, ousado, rígido e divertido ensinador de semiótica e militante das causas – perdidas e não perdidas – das ciências dos sentidos) e Rudimar (por quem eu tenho especial carinho desde a época da faculdade, quando me ensinou o que era pesquisa em comunicação).

Às professoras Ana Cláudia Gruszynski e Nisia Martins do Rosário, por terem iluminado meu caminho quando, na qualificação, eu estava perdida no meio de tantas idéias. Esta tese é também o resultado dos preciosos conselhos delas.

Aos funcionários deste PPG, por todo o carinho, paciência e apoio. Em especial ao Marco Fronchetti, que por algum motivo obscuro nunca me proibiu de roubar café da secretaria; e à Joseane Lima, porque é daquelas pessoas que te repreendem porque tu tá escutando música muito alta nos fones e isso pode acabar com tua audição.

À minha orientadora Miriam Rossini, por acreditar em mim sempre (nem sempre minhas idéias são muito convencionais), pelo apoio, e por me aturar, por seis anos, nesta viagem exaustiva mas gratificante que foi a pós-graduação. Unindo mestrado e doutorado, foram muitos anos de orientação, desorientação e encontro com aquilo que nós, os loucos da Academia, sempre buscamos: um problema.

Aos colegas que passaram ou ainda estão neste PPG, pela amizade, companheirismo, pelas bobagens e, muitas vezes, pelo apoio. Aos que já passaram, o carinho especial pelo doutor Sean Hagen e pelas mestres Aline de Campos, Sandra Bordini, Gisele Honscha. Aos que ainda estão por aqui (e já vão saindo), parceiros e amigos de traquinagens Débora Gadret, Sílvia Lisboa, Sabrina Franzoni, Reges Schwab, Felipe Diniz, André Zambam, Marcelo Conter, Carla Schneider, Pablo Lanzoni, Maria Patrícia Téllez Garzón (a Patica). Meu carinho especial pelas minhas alemoas queridas Laura Storch e Susan Liesenberg, que fazem tudo por mim, apesar de eu ser polaca.

Aos amigos Under, Léli e Fabi B., Tati Gapp, a quem devo muito tempo da minha presença nos últimos anos, mas que sempre entendem meus propósitos. Mesmo que esses propósitos sejam ser doutora. Às amigas Carole e Bibi, pelo apoio, pela ajuda, pela mão na roda, e por me segurarem quase literalmente em um momento difícil da minha vida, essa vida que teima em acontecer no meio da pós-graduação. Sem elas, eu talvez não tivesse acabado este doutorado. Ao Léo, que pode estar em Nova York, mas que nunca deixa de me dizer que posso contar com ele para o que for. Ao Fábio, meu primo de não sangue, pela sempre amizade, respeito, carinho. Ao Dante, pela amizade, companheirismo, pelas discussões científicas, pelas bobagens, pela risada, e por me ouvir quando, muitas vezes, nem eu queria mais me escutar. Ao Fred, que é meu irmão mais velho e faz tudo o que um irmão mais velho legal faz. Incluindo me proteger dos lobos que me rondam. Ao Guilherme, alma gêmea intelectual, que só não é mais parecido comigo porque gosta de whisky (é ele o responsável por eu ter visto, no fechamento corrido e estressante deste trabalho, “aquele” vídeo da Lady Gaga. Aos meus parceiros do boxe, por serem adversários no ringue e amigos do lado de fora da academia, em especial quando posso dizer que o boxe me ajudou a levantar dos tombos que a vida me deu. Em especial à Raquel, ao Luisão e ao *coach* Guilherme, pela paciência e por não me tratar como alguém fraca. Ao Diogo, que chegou depois do ponto final, mas que significa muito pra mim já. Finalmente, ao ausente, que se foi numa hora difícil, mas não poderia ter feito coisa melhor por mim.

À minha irmã e à toda minha família, por me darem suporte e me suportarem.

E, sempre e principalmente, aos meus pais. Porque eles são as pessoas que, se pudessem, segurariam a vida quando ela às vezes é pesada demais. Não tem lauda nem tipo nem corpo suficiente neste mundo onde eu possa colocar minha verdadeira gratidão.

## DEDICATÓRIA

Aos meus pais, que fizeram tudo por mim. Inclusive me ensinar que certas coisas eu deveria fazer por mim mesma. Ao meu pai, que largou uma faculdade no meio porque era mais importante trabalhar pra poder sustentar a filha pequena (eu). À minha mãe, que primeiro formou uma família, depois foi fazer medicina, e me levava para as aulas às vezes, quando não tinha com quem me deixar (isso aguçou meu interesse pela ciência). Ao meu pai, que me ensinava desde a matemática (que era difícil de entrar na cabeça) e até a dirigir com a mesma paciência. À minha mãe, que me formou cinéfila aos cinco anos. A eles, que me ensinaram que estudar me daria coisas que jamais alguém poderia tirar. E que agora, depois de tantos anos agüentando alguém que só pensa em estudar (e em ver filme), me dizem: Ana Paula, pára de estudar agora, ok?

Aos meus avós Arménio (*in memorian*) e Odete, por serem exemplos de trabalho, luta e amor. Ao meu avô, que parou de estudar muito cedo, porque era assim que a vida era, mas que sempre que podia, estava lendo. À minha avó, que teve que parar de estudar na terceira série porque a vida foi dura demais com ela, e que até hoje sonha em aprender a falar francês. À minha madrinha, que cuidou de mim e também do meu português. Que foi professora e uma terceira mãe.

À minha irmã, que também é professora, mas que jamais vai deixar de ser minha irmã caçula. Que foi minha primeira aluna e que, apesar de muitas dificuldades pra aprender muitas coisas, se esforçou muito. Que acordava 4h para estudar para o vestibular. A quem eu dizia, brincando, que vivia na vagabundagem porque tinha que estudar só basquete (professora de educação física).

## SUMÁRIO

### Lista de figuras

### PRELÚDIO / 13

### 1 INTRODUÇÃO / 15

### 2 A LÓGICA CULTURAL DO MAL-ESTAR NA MODERNIDADE LÍQUIDA

#### Historicizando a virada cultural em direção ao pós-cinema / 32

#### 2.1 AS SEMENTES DO TEMPO: MODERNIDADE / 35

##### 2.1.1 As seis grandes rupturas para a modernidade / 37

#### 2.2 A LÓGICA CULTURAL DA MODERNIDADE LÍQUIDA / 44

#### 2.3 A LÓGICA MIDIÁTICA / 72

##### 2.3.1 A lógica visual e as figuras da pós-modernidade / 90

###### a) Apropriação, citação, repetição / 93

###### b) Hibridação, heterogeneidade, fragmentação / 94

###### c) Poluição, imperfeição, transgressão, entropia / 95

###### d) Transição, mutação, metamorfose, instabilidade / 97

###### e) Pastiche, nostalgia, retrô/retroação, revival / 98

###### f) Tecnologização, futurismo / 98

### 3 A CHEGADA DO TREM À ESTAÇÃO

#### Imagem e técnica, da Câmera Obscura até as polaróides de iPhone / 100

#### 3.1 ARTE E ESTÉTICA: DA FILOSOFIA À CONSTRUÇÃO DO OLHAR MODERNO / 103

##### 3.1.1 A estética da razão não-instrumental / 103

##### 3.1.2 Aura e estética / 108

##### 3.1.3 Da representação / 111

##### 3.1.4 Da perspectiva à mudança de perspectiva / 115

#### 3.2 MODERNIDADE, IMAGEM TÉCNICA E PÓS-MODERNIDADE / 139

##### 3.2.1 Três paradigmas, três lógicas, cinco ordens maquinais / 139

##### 3.2.2 As formas da pós-modernidade / 183

**4 UMA ANÁLISE / 198**

**4.1 UMA METODOLOGIA DE ANÁLISE DE IMAGENS AUDIOVISUAIS / 199**

**4.2 CATEGORIAS DE ANÁLISE / 201**

**4.2.1 Estética do registro por/e vigilância / 201**

**4.2.2 Estética FPS / 202**

**4.2.3 Estética de registro por memória / 202**

**4.2.4 Estética do material bruto / 202**

**4.3 ANÁLISE / 203**

**4.3.1 Estética do registro por/e vigilância / 204**

**4.3.2 Estética FPS / 229**

**4.3.3 Estética de registro por memória / 255**

**4.3.4 Estética do material bruto / 274**

**5 CONSIDERAÇÕES FINAIS / 285**

**REFERÊNCIAS / 298**

**APÊNDICE A - Filmes da amostra (organizados por data) / 306**

## LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1: La Sortie de l'usine Lumière à Lyon.....	32
FIGURA 2: Les demoiselles d'Avignon.....	40
FIGURA 3: Sherlock Holmes: cartaz/display e imagens de abertura.....	60
FIGURA 4: Sopa Campbell.....	77
FIGURA 5: Nós que aqui estamos por vós esperamos: A bomba atômica; O monge em chamas; Manifesto na Praça da Paz Celestial.....	83
FIGURA 6: Foto original; "Anos 60"; Polaroid "Anos 70".....	87
FIGURA 7: CinemaScope; Holga; Lomo.....	88
FIGURA 8: L'Arrivée d'un train en gare à La Ciotat.....	100
FIGURA 9: O Homem Vitruviano.....	118
FIGURA 10: Monalisa; A Virgem dos Rochedos.....	120
FIGURA 11: As Meninas.....	124
FIGURA 12: Os Embaixadores.....	127
FIGURA 13: Caixa de Sabão Brillo.....	137
FIGURA 14: Díptico de Marilyn.....	138
FIGURA 15: Paradigmas das imagens técnicas.....	140
FIGURA 16: Bebê, em foto de tons frios e cor "lavada"; criança, com tonalidades amareladas e magentadas; adolescente, na cor típica das fotografias do início dos anos 80: tons frios e opacidade.....	159
FIGURA 17: Nós que aqui estamos por vós esperamos: Os mortos da família Jones.....	172
FIGURA 18: Panoptico: O projeto de Bentham; Ilustração da época; Presídio modelo em Cuba.....	176
FIGURA 19: Os mil olhos do Dr. Mabuse.....	178
FIGURA 20: Câmeras de vigilância em Tropa de Elite II, Festa de família e O vídeo de Benny .....	183
FIGURA 21: Estética FPS em Diário dos mortos, Robocop e Rec II.....	184
FIGURA 22: Sequência bruta em A bruxa de Blair, Tesis e O vídeo de Benny.....	187
FIGURA 23: Em Ônibus 174, imagens das câmeras do CET-Rio.....	188
FIGURA 24: Os "riscos" que indicam que uma fita de vídeo está sendo "rebobinada".....	189
FIGURA 25: Em Caché, imagens assimiladas de um noticiário marcadas pelos códigos semióticos.....	190
FIGURA 26: Em A bruxa de Blair, a textura marcada pela granulação do vídeo.....	191
FIGURA 27: Em Cidade de Deus, o sépia dos anos 60 e os característicos nos anos 70.....	192
FIGURA 28: Em Caché, a TV sempre ligada; em Eu te amo, a tevê como interface de relação; em O vídeo de Benny, os programas de televisão.....	194

FIGURA 29: Em O vídeo de Benny, frequentemente imagens sobreenquadradas são assimiladas em seguida ou vice-versa.....	194
FIGURA 30: Arquivos do período do Golpe de 64 em Notícias de uma guerra particular....	195
FIGURA 31: Em Um filme para Nick, Wenders é registrado em película para o filme e em vídeo, para o registro do fazer do filme.....	196
FIGURA 32: A bruxa de Blair e Um filme para Nick.....	197
FIGURA 33: Fotos feitas com os filtros do Instagram.....	198
FIGURA 34: Filtros de cor nas fotos do Hipstamatic.....	198
FIGURA 35: Paulo e Bárbara em sua relação fetichizada (Eu te amo).....	207
FIGURA 36: Sexo, mentiras e videotape.....	208
FIGURA 37: Abertura de Benny e os sobreenquadramentos.....	210
FIGURA 38: Em película, o corpo tapado pelo lençol; em vídeo, a exposição do cadáver e do sangue.....	211
FIGURA 39: No quarto de Benny, sua "câmera de vigilância", no tripé, mostra "o nada" e registra o som em off.....	212
FIGURA 40: Os códigos técnicos em Atividade paranormal e Atividade paranormal II.....	215
FIGURA 41: Imagens do CET-RIO em Ônibus 174: a avenida Jardim Botânico às 15h18, às 15h28 e às 15h48.....	218
FIGURA 42: Em Caché, a televisão centralizada está constantemente mostrando algum noticiário.....	221
FIGURA 43: No sonho de Georges, a visão do espectador de cinema, que não faz parte, não tem responsabilidade no que ocorre.....	224
FIGURA 44: Em A bruxa de Blair, os sujeitos-da-câmera se dão ao reconhecimento e o processo documental é exposto no making of (espaço off).....	233
FIGURA 45: Directive Vision em Robocop e O exterminador do futuro.....	235
FIGURA 46: O corpo dos realizadores é "mencionado" no filme o tempo todo.....	238
FIGURA 47: Correria pouco antes da primeira torre do WTC cair.....	243
FIGURA 48: Depois da queda da primeira torre.....	243
FIGURA 49: Antes da segunda torre cair, o documentarista corre para procurar abrigo e capta toda a confusão em volta.....	248
FIGURA 50: Após a queda da segunda torre do WTC, a câmera está coberta de poeira.....	248
FIGURA 51: Durante a queda, a câmera mostra que o documentarista está escondido, tentando proteger-se.....	249
FIGURA 52: Nos momentos de maior tensão em 11/09, a câmera constantemente capta imagens desenquadradas ou de maneira bruta, sem preocupação com a clareza.....	249
FIGURA 53: Em Cloverfield, a câmera cai, indicando que o sujeito-da-câmera foi "abatido"; em Rec II, três policiais adentram o prédio em quarentena com câmeras acopladas ao capacete: cada registro identifica, no canto superior direito, o nome do policial.....	251
FIGURA 54: Em Encontro fatal, a simulação de documentário usa até mesmo a "visão noturna" da câmera para dar ênfase à dificuldade no processo documental.....	254
FIGURA 55: O encontro de Forrest com o presidente Kennedy: a memória-lembrança, em cores, e a memória registrada, em preto e branco.....	257
FIGURA 56: O encontro com Lyndon Johnson, anunciado na TV.....	258
FIGURA 57: No primeiro quadro, da esquerda, o arquivo original da entrevista com John Lennon e Yoko Ono; nos quadros seguintes, a imagem do ator Tom Hanks substitui Yoko na mesma cena.....	258
FIGURA 58: As tonalidades marcantes na cronologia de Cidade de Deus.....	260
FIGURA 59: Os tons azulados dos anos 80 em Cidade de Deus.....	261

FIGURA 60: "I love Malory": Assassinos por natureza cita "I love Lucy" .....	264
FIGURA 61: Em Assassinos por natureza, os sitcoms são citados.....	264
FIGURA 62: FIGURA 58: Variedades na TV, em sobreenquadramento no filme Assassinos por natureza.....	265
FIGURA 63: Assimilação em Assassinos por natureza: noticiários e programas de variedades .....	265
FIGURA 64: "O soldado morto" em Nós que aqui estamos por vós esperamos.....	266
FIGURA 65: As últimas imagens vistas por um homem captadas pela câmara de um dispositivo bélico.....	266
FIGURA 66: Dois acidentes aéreos, de épocas muito diferentes (Nós que aqui estamos por vós esperamos).....	269
FIGURA 67: Fotografias e slides em Notícias de uma guerra particular.....	274
FIGURA 68: Em Notícias de uma guerra particular, imagens de arquivo: de várias épocas. ....	274
FIGURA 69: O embrutecimento de Estamira: das imagens granuladas à sujeira do aterro e estética.....	277
FIGURA 70: Os contrastes na superfície de Estamira: a granulação e o estriamento.....	277
FIGURA 71: Um filme para Nick: do cinema para o espaço off do vídeo, daí para a deterioração.....	279
FIGURA 72: Rastros de ódio e Rio Lobo, seguidos da recente refilmagem de Bravura Indômita.....	285
FIGURA 73: Em Kill Bill Vol. II, uma das muitas homenagens de Tarantino aos westerns. ....	286
FIGURA 74: Três quadros do videoclipe de Lady Gaga e o poster de Laranja Mecânica.....	286
FIGURA 75: Poster de 127 Horas e dois quadros dos vídeos-diário de Aaron, interpretado por James Franco.....	287

## PRELÚDIO

Sempre tive o sonho de ser arqueóloga. Não descobri, ainda, qual passado eu gostaria mais de desvendar. Se dos dinossauros, criaturas que considero fascinantes e que revelam uma outra de minhas paixões: a biologia. Se da Revolução Industrial e dos modos de vida vitorianos, gosto que se nota pelo meu fascínio por máquinas antigas, pelos primórdios da fotografia e do cinema, pelos trens e pela estética *Steampunk*. Ou se do recente século XX, dentro do qual não consigo escolher entre a história das Grandes Guerras; o design até os anos 30; as roupas dos anos 40 e 50; os móveis das décadas de 50 e 60; as músicas dos anos 30, 50, 60 e 70; os carros feitos entre as décadas de 40 e 70; a televisão e os brinquedos dos anos 80. Meu amor pelo cinema e pelas artes gráficas me fez escolher o mundo das linguagens visuais, desviando meu caminho das “escavações”. Como “cria” de um final de século das imagens, fui uma criança das gerações da televisão e vi com euforia a popularização da Internet. E foi no sítio que a Internet é que descobri, de novo, todo o passado que eu havia deixado de perseguir quando não segui o rumo da arqueologia. E foi no mergulho nesse passado, de fotografias tratadas, design *retro* e roupas vintage que descobri que minha paixão não era de natureza arqueológica, mas da ordem do presente. Do eterno presente. Descobri que sou, afinal, pós-moderna. Com toda a entropia que isso representa, a instabilidade, as metamorfoses, a tecnologização. Com toda a citação, referência, apropriação do passado. O tempo, figura controversa de uma era que perdeu o sentido ativo da história, é o que me move. A recuperação de um passado que encontro em cápsulas do tempo, a superação dos imperativos desse tempo e a assimilação das degradações que o tempo provoca em todas as coisas, assim como a aceitação de que a experiência real é sujeito do imprevisito.

Esta tese é o resultado de um trabalho muito pessoal, cujo *espaço off* não pretendo

esconder. É resultado de uma jornada ora exaustiva e angustiante, ora cheia de satisfação. De um percurso que começou em 2005, quando comecei um mestrado e fui estudar o cinema de violência. Ou, melhor, que começou quando comecei a pesquisar cinema, às vésperas do ano 2000, mergulhando profundamente na ficção científica e na antropologia da aurora do homem, destrinchando a *Odisseia no Espaço* de 2001. No *espaço off* deste percurso estão os livros que deixei de ler, os filmes que não consegui ver, os conceitos que não consegui abordar, os autores que desisti de compreender. Estão, também, as grandes dúvidas e os grandes projetos. Mas principalmente, está a vida que nunca deixa de acontecer. Este trabalho é, também, o resultado de um amadurecimento pessoal, que não se deu sem dor e angústia, porque os imprevistos acontecem sempre, quando se está tão aberto a pesquisar a vida a fundo.

Este trabalho é o resultado de descobertas que se deram da noite para o dia, e de outras que tomaram anos. De noites em claro, porque o cérebro teima em nunca parar de maquirar. De tropeços e retomadas. De acidentes pequenos e de grandes perdas totais. De perdas significativas e de ganhos muito suados. Resultado de algumas idas ao cinema e da piada entre os amigos, que nunca entendiam como eu poderia ver um filme e enxergar nele algo importante para a tese. De muitas madrugadas discutindo ciência do audiovisual quando poderia estar apenas vendo vídeos na Internet. Principalmente: esta tese é resultado de um trabalho que sabe que não acabou. E, como todo o *trabalho em progresso*, uma centelha de projetos futuros que devem ser concretizados. Nos últimos meses de realização desta tese, sonhei que tinha uma filha e ela era petulante, inteligente e questionadora. É muito provável que sonhasse, como Freud saberia avaliar, porque sinto esta pesquisa como uma criação visceral. Em todo caso, deposito nela o melhor de mim e, como pós-moderna, deixo nos interstícios a entropia, já que o melhor de mim é fruto, também, do que eu tenho de pior.

## 1 INTRODUÇÃO

No início de *The Reality Effect*, Joel Black (2002) cita a obra de Don DeLillo, *The Names*, dizendo que o mundo todo está filmado<sup>1</sup>, o tempo todo. O século XX, diz DeLillo, é o século filmado. A afirmação pode parecer “lugar comum” e ingênua, uma vez que estamos cansados de ouvir a respeito do “século das imagens”, mas o que podemos deduzir, a partir do que dizem Black e DeLillo, é bem mais complexo que isso. Em primeiro lugar, ele quer dizer que vivemos dentro de um regime de constante vigilância. Em segundo lugar, que todo o nosso mundo, a partir do século XX, passa a ser registrado. Mais importante que isso, porém, é uma síntese desses dois fatores: que grande parte de nossa experiência vem sendo mediada por imagens. O século XX não apenas foi *representado* simbólica e subjetivamente, mas objetivamente *registrado* (ver BLACK, 2002, p. 01-02). Isso sugere que os novos suportes de registro teriam mudado aquilo que tomamos por *realidade*. A pintura, a gravura e a escultura são tratadas como representação e a “filmagem” (e/ou videografia, assim como a fotografia) como registro; as artes plásticas como subjetividade e simbolismo, e a “filmagem” como objetividade. É por aqui que esta tese começa, afirmando uma mudança na percepção do mundo.

Ao “criar” a noção de “objetividade do registro”, as imagens técnicas - a fotografia, e mais tarde o cinema e o vídeo –, não apenas mudam nossa percepção de realidade como fazem do século XX um ponto de emergência de uma nova forma de construção do real. Mas o “século das imagens” não é visto como tal apenas por conta da emergência das imagens

---

1 Quando fala em filmado (*on film* ou *filmed*), o autor está, muitas vezes, falando em gravado. Filmado é aquilo que foi registrado em filme-película, enquanto que o que é registrado de outras formas (fita magnética ou arquivo digital) é o que se deve chamar apenas de gravação. Mantenho aqui o termo usado na obra citada, porém compreendo que gravação e filmagem são termos que se referem a coisas diferentes.

técnicas e de sua popularização, difusão e sedimentação nas práticas, no imaginário e na experiência da civilização. O século XX é o berço da exacerbação do que o crítico de arte e teórico norte-americano Fredric Jameson (1995; 1996; 1997; 2005; 2006a; 2006b) vai chamar de *cultura do visível*. Os modos de produzir e consumir cultura mudam na *sociedade das imagens*, e isso fica cada vez mais evidente conforme o século vai chegando ao seu final. A partir da popularização da televisão e da difusão do vídeo, consumir cultura passa, obrigatoriamente, pelo processo incessante de registro e transmissão de imagens. Quando Jameson começou a construir sua teoria da pós-modernidade, dentro da qual fala dessa nova sociedade que surge, e dessa nova relação que se dá na cultura, a Internet ainda não existia e os computadores domésticos eram luxo para pouquíssimos. O que dizer, então, dessa cultura do visível quando produção, transmissão, registro, consumo de imagens começam a crescer vertiginosamente com a *web*?

Nesse contexto, falar de uma nova forma de lidar com a realidade parece insuficiente. A sociedade das imagens contemporânea busca, cada dia mais, registrar, transmitir e fazer circular as imagens do mundo real e concreto. É aqui, neste momento histórico, que os documentários se popularizam como gênero e linguagem, que os *reality shows* reeditam os espetáculos de aberrações do passado – aparentemente de forma mais requintada e com propósitos, em tese, menos antiéticos –, que o horror, o cotidiano, o pornográfico, o virtuoso são registrados e difundidos pela Internet na forma de vídeos postados em sites como o *YouTube*. Para uma grande parte das pessoas no mundo inteiro, é comum ter um celular com câmera ou uma máquina fotográfica digital. Assim como é comum publicar para uma rede mundial de computadores um vídeo seu fazendo qualquer tipo de coisa, ou, como exemplo extremo, como foi simples burlar a regra estabelecida e gravar um vídeo do enforcamento de um ditador que os EUA perseguiram por muitos anos, Saddam Hussein, hospedando-o na Internet e disponibilizando-o para *streaming*. Chamar a atenção para o próprio sofrimento psíquico gravando e transmitindo, ao vivo, seu suicídio online. O que é importante aqui não é apenas a nova relação que se estabelece com o mundo real, nem a busca frenética por um realismo, nem ao menos a oferta alucinada de “excertos do real”. Trata-se de um mundo, uma realidade a qual experienciamos preferencialmente por mediação. A mediação permite, proporciona, e potencializa certos reais de certas formas.

Quando falo de “real” aqui, estou falando de forma coloquial e não problematizada. Estou falando de real como a experiência concreta, o mundo real, ou daquilo que não é

ensaiado, aquilo que é espontâneo e, eventualmente, “definitivo”. Estou falando, por enquanto, em “real” como a experiência viva, aquilo que é material. Falo do real do senso comum, sem problematizá-lo, porque é assim que as pessoas pensam quando acessam um vídeo de suicídio na Internet: na morte “real” acontecendo diante de seus olhos. Cabe aqui esclarecer o que é esse real e essa realidade de que estou falando. Parto da premissa de que o real – intangível e “puro”, é o mundo como ele é; e a realidade é esse mundo na forma como o vemos (não, ainda, na forma como o representamos). Não interessa para este trabalho discutir o real e a construção da realidade, pois isso já é dado aqui. Quando falo de real ou realidade, estou falando do que é concreto no mundo. Uma paisagem para a qual eu olho é algo real, algo palpável. Quando digo que a câmera está registrando algo real, é porque ela registra algo que está ali, concreto, diante dela. Não faço, assim, considerações sobre enquadramento, sobre filtros, pois é dado e sabido por todos nós que o enquadramento, por exemplo, é uma escolha e “constrói” um olhar, interpreta o real e a realidade, representando essa realidade. Mas no momento do registro, o que a câmera está captando é um real concreto que simplesmente se dá ao olhar. Vivian Sobchack (2004) trabalha com o conceito de *imagem-limite* quando fala sobre a potencialização do real diante de imagens de morte. O conceito, que uso nesta tese, diz respeito a uma impressão mais forte de real que emerge da imagem não-ficcional da morte. Perante uma situação que é gravada, não é a realidade material que se dá ao nosso olhar, mas uma imagem técnica que registra o limite que separa o corpo vivo do corpo morto, o “real” se potencializa. Esse tipo de imagem-limite é completamente diferente, no entanto, do jogo que tem como dispositivo mostrar determinado tipo de ação “real”, dentro de um formato. Neste caso, o interesse pelo real existe como um todo, e a espera pela imagem-limite (quase nunca de morte, embora isso seja possível) é da ordem de uma espécie de desejo subliminar pelo definitivo, pelo extremo de qualquer coisa que foge ao controle da edição e do modelo narrativo clássico. Ao vermos um programa de *reality show*, estamos esperando, entre outras coisas, o eclodir do imprevisto, do inesperado, que é aquilo que caracteriza o real como experiência, o “mundo real”, a realidade.

A percepção dessa nova relação com o mundo real e concreto e a noção de que vivemos um estágio (que começou no final do século das imagens) onde a midiatização é a ordem, são bases da minha tese. No final de 2006, quando estava finalizando minha dissertação de mestrado<sup>2</sup>, tinha muito interesse em dar continuidade à minha pesquisa.

---

2 “Um campo de concentração brasileiro: marcas enunciativas do mal-estar e da violência nas instâncias formal

Dediquei muitos meses à compreensão de como eram produzidos os sentidos de violência na instância formal de *Cidade de Deus*, de 2002, filme dirigido por Fernando Meirelles. A premissa inicial daquela pesquisa partiu da percepção do mal-estar provocado pelo filme no espectador, e da ligação dessa sensação com a violência contida no filme. Percebi duas coisas importantes a respeito da expressão cinematográfica nacional atual – estreitamente articulada com outras tradições do cinema brasileiro dos últimos 50 anos e com as tradições formalistas de modo geral: o posicionamento ético e a recorrente mistura entre as expressões formais dos gêneros ficcional e documental – quando não uma espécie de “documentalização” dos filmes de ficção (caso de *Cidade de Deus*). Foi a partir dessa primeira experiência que formulei as perguntas que me serviram de ponto de partida desta pesquisa, no início de 2007. As perguntas, no entanto, nunca foram suficientemente claras, assim como não é claro – teórica ou mesmo empiricamente – o que divide o que é ficcional do que é não-ficcional. Foi percebendo essa insuficiência de clareza que compreendi que estava fazendo as perguntas erradas para o objeto errado. Dentro do que me interessava, a questão da linha tênue que separa ficção de não-ficção era apenas uma pequena parte de um objeto ainda maior e mais complexo. Eu queria compreender por que e como as imagens contemporâneas faziam uso de formas recorrentes as quais, em muitos momentos, evidenciavam o registro, o olhar, a mediação. Queria compreender que formas eram essas que, organizadas, podiam fornecer um panorama de época em se tratando de estética e técnica audiovisual. A busca é pela identificação de um padrão na forma da manifestação visual a partir do final do século XX. A primeira resposta era sempre no sentido afirmativo: há um padrão, uma recorrência, na estética e mesmo na técnica do audiovisual hoje e a isso se pode chamar de uma *imageria do audiovisual pós-moderno* ou *imageria audiovisual pós-moderna*.

Quando falo em *audiovisual*, estou falando de cinema comercial, mas também de sua apropriação ou relação com outras audiovisualidades, especialmente a televisão. Quando me refiro a “pós-moderno”, porque essa época de que falo na tese é o período contemporâneo e, com base principalmente em teóricos como Fredric Jameson, a chamamos de pós-modernidade. E o que chamo de *imageria* é o conjunto de imagens relativas a uma dada coisa.

Grosso modo, *imageria* é referente a um conjunto de imagens. Essas imagens formam um conjunto a partir de um elemento de coesão, que lhes é externo. Embora não seja um termo de uso corrente na língua portuguesa e não seja tratado na literatura consultada, uma

---

e diegética de *Cidade de Deus*”

definição pontual seria a de que a imageria envolve um senso coletivo e um envolvimento mental ou intelectual em sua construção. É um conjunto de imagens formadas a partir de um consciente que as agrupa por sua natureza figurativa, por semelhanças ou por importância relativa à dada coisa. A imageria referente ao 11 de setembro, por exemplo, é o conjunto de imagens que representa o 11 de setembro. Não apenas imagens do evento em si ou do contexto, mas imagens que o representem. Imagens paradigmáticas – que foram repetidas ao longo da última década para ilustrar ou representar o evento – e imagens que tenham algum valor de síntese sobre os ataques terroristas formam, portanto, sua imageria. Para compreender o *conceito de imageria*, é preciso esclarecer o que se entende, aqui, por *imaginário*, termo ao qual está vinculada semanticamente. A construção de uma imageria depende, também, de um *imaginário* construído sobre alguma coisa.

O conceito de *imaginário*, especialmente em se tratando da área da comunicação, é bastante controverso. É um conceito tão fugidio que nos dá a impressão de que seria necessário antes conceituar imaginário para, então, explicar o que vem a ser o imaginário (o paradoxo é proposital aqui). Michel Maffesoli (2001) conceitua o imaginário, dentro do campo das ciências sociais, como algo diferente da idéia que se tem de imaginário construída através da perspectiva lacaniana. O senso comum compreende o imaginário como algo da ordem do fictício, do não real, algo que se opõe ao “verdadeiro”. O “real” e “verdadeiro” aqui, para Maffesoli, é aquilo que é tangível, palpável (que é o conceito que uso nesta tese como um todo). O imaginário está contido na cultura e sofre influência dela, embora seja autônomo com relação a ela até certo ponto, segundo o autor. “A cultura é um conjunto de elementos e fenômenos passíveis de descrição. O imaginário tem, além disso, algo de imponderável. É o estado de espírito que caracteriza um povo”, diz Maffesoli (2001, p. 75), que enfatiza que esse imponderável é o que faz o imaginário ir além do psicológico, do sociológico, do racional. Para este autor,

A cultura pode ser identificada de forma precisa, seja por meio das grandes obras da cultura, no sentido restrito do termo, teatro, literatura, música, ou, no sentido amplo, antropológico, os fatos da vida cotidiano, as formas de organização de uma sociedade, os costumes, as maneiras de vestir-se, de produzir, etc. O imaginário permanece uma dimensão ambiental, uma matriz, *uma atmosfera*, aquilo que Walter Benjamin chama de aura. *O imaginário é uma força social de ordem espiritual, uma construção mental, que se mantém ambígua, perceptível, mas não quantificável.* (MAFFESOLI, 2001, p. 75, grifos meus)

Maffesoli relaciona a cultura à materialidade da obra e o imaginário a algo que envolve a obra, que é a aura. É algo que não podemos ver, mas podemos sentir, que envolve e ultrapassa a obra; uma atmosfera. Esta, diz ele, é a idéia fundamental de Gilbert Durand, para quem é preciso aceitar que existe “algo a mais” para que se compreenda a cultura, algo que supere essa cultura, no sentido de ultrapassá-la. O imaginário seria, assim, esse “algo a mais”. O conceito de imaginário em Durand não é algo muito definido, especialmente porque, como nota Maffesoli (2001), não há diferença razoável, em sua obra, entre simbólico e imaginário, por exemplo. O que é interessante é que o próprio Maffesoli acaba admitindo que, enquanto Lacan relacionava o imaginário ao pensado, Durand o relaciona ao vivido.

O imaginário trata, em Durand (1997), de um conjunto de imagens e de relações entre essas imagens, as quais constituiriam um “capital pensado” humano. Quando este autor fala em imagem, não são imagens físicas, materiais, mas imagens ideais, ou *idéias* a respeito de algo, propriamente. O capital pensado a que Durand se refere seria o consciente coletivo, um arquivo que se alimenta constantemente de informações e relações entre elas e que funciona como uma espécie de registro de todo o pensamento humano (em dada cultura). Para Maffesoli (2001) o imaginário só existe no coletivo. É algo que ultrapassa o indivíduo, impregnando parte do coletivo, é um *cimento social*. Embora eu prefira materializar esse tipo de conceito, o *imaginário* é, em essência, algo abstrato. É, como diz ainda Durand (1997), um denominador fundamental, depositário do pensamento. O autor fala em pensamento humano, mas eu reduziria para pensamento de uma cultura determinada, já que os imaginários são construídos historicamente e determinados pela cultura que os fomenta.

O imaginário não é algo separado da realidade. Realidade sendo compreendida aqui simplesmente como o mundo material e concreto, conforme ele se dá à percepção. A realidade é a forma como o humano enxerga o mundo, sendo o real algo intangível e inapreensível (porque basta que o percebamos para que passe a ser um real subjetivo, e não mais o real objetivo do mundo). É a partir de uma realidade que lhe serve de referência que o imaginário é construído. Somam-se, no imaginário, a essa base fundamental da realidade, o constructo simbólico a respeito de determinada coisa. Mantendo o exemplo dado anteriormente, o imaginário a respeito da Segunda Guerra Mundial é a soma de tudo aquilo que se disse a respeito dessa guerra (incluindo, principalmente, discursos visuais: fotografias, filmes, cartazes) e os mitos construídos sobre esses discursos. A Segunda Guerra é elaborada, em um imaginário coletivo, através do que há de concreto e real dela (a experiência da Guerra), dos

documentos e discursos que são produzidos (a representação e os registros da Guerra) e dos mitos construídos não apenas previamente (sobre guerras em geral, por exemplo) como a partir da Segunda Guerra propriamente. As figuras recorrentes no pensamento de uma época também formam o imaginário. Uma das figuras recorrentes na época da Segunda Guerra, então modernidade, era a crença de que a ciência faria evoluir o homem e melhorar o mundo e a própria humanidade. A reação à Bomba Atômica foi também a reação de um imaginário social que se recusava a aceitar que a ciência pudesse, em lugar de melhorar e fomentar o crescimento da humanidade, provocar tamanha e tão cruel destruição (tanto material quanto humana e moral). Nesse sentido, o imaginário acaba sendo criado pelas imagens, diferente do que sugere Maffesoli. Mas é o sentido dessas imagens que se faz a partir do imaginário.

A imageria é parte de um imaginário ao mesmo tempo em que é constituída por ele. O imaginário sobre a Segunda Guerra tem muito das imagens exemplares que reconstituem o evento na forma de registros. Esse mesmo imaginário ajuda a dar coesão às imagens que fazem parte dessa imageria. Ele as explica, as justifica, as fundamenta. Maffesoli (2001) argumenta que não é a imagem que vai produzir o imaginário e sim o contrário:

A existência de um imaginário determina a existência de conjuntos de imagens. A imagem não é o suporte, mas o resultado. Refiro-me a todo tipo de imagens: cinematográficas, pictóricas, esculturais, tecnológicas e por aí afora. Há um imaginário parisiense que gera uma forma particular de pensar a arquitetura, os jardins públicos, a decoração das casas, a arrumação dos restaurantes, etc. O imaginário de Paris faz Paris ser o que é. Isso é uma construção histórica, mas também o resultado de uma atmosfera e, por isso mesmo, uma aura que continua a produzir novas imagens. (p. 76)

Assim, a imageria sobre determinada coisa ou evento é o conjunto de imagens representativas, exemplares dessa coisa ou evento, sendo construída pela cultura tangível, pelo imaginário que a envolve e, em um ciclo, ajudando a construir esse imaginário. Penso, porém, um pouco diferente do que Maffesoli coloca, que a imageria, enquanto conjunto de imagens, é um discurso que constrói também o imaginário, pois é materialização da cultura. Nesse ciclo de retroalimentação, as imagens são produzidas de determinadas formas porque existe um imaginário que influencia essa estética; e esse imaginário foi construído, antes, por imagens que ajudavam a formar o todo material da cultura. Uma das melhores ilustrações do que é – ou de como funciona o imaginário – advém da relação que Maffesoli faz com a ideologia:

O imaginário é também a aura de uma ideologia, pois, além do racional que a compõe, *envolve uma sensibilidade, o sentimento, o afetivo*. Em geral,

quem adere a uma ideologia imagina fazê-lo por razões necessárias e suficientes, não percebendo o quanto entra na sua adesão outro componente, que chamarei de não- racional: o desejo de estar junto, o lúdico, o afetivo, o laço social, etc. *O imaginário é, ao mesmo tempo, impalpável e real.* (2001, p. 77, grifos meus)

A imagem técnica, simbólica e concretamente, representa uma era. Por um lado, enquanto imagem objetiva, faz parte de um contexto de produção e de pensamento que tem seu início no Renascimento, na visão de Da Vinci, no espírito da câmara obscura, na lógica da perspectiva. Imagem que registra o mundo e a realidade, imagem que quer captar o efêmero, guardar a superfície do momento. Por outro lado, enquanto técnica, está inserida também em um contexto específico de produção e pensamento, que marca as relações sociais e a cultura de forma profunda, que é a era pós-Revolução Industrial, período que chamamos de modernidade. A pós-modernidade é ao mesmo tempo um período de ressaca da modernidade, uma negação e subversão desta e, também, uma assimilação e adaptação de padrões e valores modernos a partir de um novo panorama cultural que se constrói com o surgimento de um novo sujeito, de novas relações sociais e de um avanço tecnológico (o qual é enfatizado pela evolução das técnicas de mediação). Isso significa que a pós-modernidade tem, ainda, muito das lógicas e formas da modernidade, mas, por sua própria natureza, também a distorce e transgride. Não por acaso, Jameson (2006a) vai chamar de *virada cultural* o processo de mudanças que se dá entre modernidade e pós-modernidade.

Jameson é meu ponto de partida para a compreensão da pós-modernidade enquanto conceito e contexto. O pós-modernismo não é um movimento cultural, o que o colocaria, talvez, somente um pouco acima de um “gosto” de época e de um tipo de “modismo”. O pós-modernismo está na cultura como um todo, é historicamente localizado e não pode ser compreendido apenas por um aspecto – como é comum que se faça, falando restritivamente de arte pós-moderna como se estivéssemos lidando com um movimento artístico. A pós-modernidade é, para o autor, algo que permeia a cultura, que está espalhado pela superfície (e pelas entranhas) da cultura. Assim, a idéia de uma teoria pós-moderna, como é o que propõe e alcança Jameson, é justamente a de tratar o objeto – pós-modernismo – como algo que é social, econômico, político, técnico, cultural e histórico. Como Jameson também fala em espírito de época – não sozinho –, devemos falar também de um comportamento pós-moderno, que está para além de *costumes*. Um comportamento de época que advém de um

estado psíquico próprio e resulta em um modo de viver, em formas de experiência, em perspectivas e referenciais.

O termo “pós-moderno”, no entanto, é crivado de julgamentos praticamente desde que surgiu. É depositado dentro de uma redoma com um rótulo, em torno do que são produzidos muitos discursos polêmicos. Apologias, raramente. De forma geral, “pós-modernidade” é quase sempre algo que vem acompanhado de um juízo negativo. Como o próprio Jameson (2006a) irá dizer em sua obra, o conceito não é nem amplamente aceito, e nem compreendido. Considero que um dos aspectos que vai contribuir de forma crucial para tais prejuízos é algo central na natureza do período, que é a obliteração de uma divisão entre alta e baixa cultura. Entre a grande arte e a cultura popular. Em *A virada cultural*, Jameson nos conduz ao conceito (ou a *um* conceito) de pós-modernidade. Não como um estilo particular, mas como um

[...] conceito de periodização, cuja função é correlacionar o surgimento de novos aspectos formais na cultura com o surgimento de um novo tipo de vida social e de uma nova ordem econômica – o que é freqüentemente chamado, em tom de eufemismo, de modernização, sociedade de consumo pós-industrial, de sociedade da mídia e do espetáculo, ou, ainda, de capitalismo multinacional. (JAMESON, 2006a, p. 20)

A pós-modernidade também é compreendida aqui pelo viés social de *modernidade líquida*, a partir do que o teórico e sociólogo polonês Zygmunt Bauman (1998; 1999, 2001, 2003a; 2003b; 2005a; 2005b; 2005c; 2007a, 2007b) pensa sobre o atual período histórico como uma dissolução dos sólidos, uma fluidez das relações, uma mutabilidade constante do estado das coisas. Assim como Jameson, Bauman também enxerga sua modernidade líquida dentro de um contexto econômico, onde a sociedade passa a ser vista pela perspectiva do capitalismo avançado: sociedade de consumo. Formada por, como o diria também Néstor García Canclini (1995), consumidores – e não (apenas) cidadãos. Bauman observa a sociedade líquida em sua tentativa de deter a fixação de identidades, o que tem forte influência na construção do sujeito. De certa forma está alinhado com Jameson quando observa esse movimento de placas tectônicas que dá origem a este tempo como uma espécie de filhote – ora virtuoso e fantástico, ora monstruoso e hostil – dos paradigmas freudiano, marxista, eisensteiniano, foucaultiano e etc. Não gratuitamente, um dos postulados mais conhecidos de Bauman é, justamente, a respeito do “mal-estar da pós-modernidade” (1998), citando abertamente *O mal-estar na civilização*, obra fundadora escrita por Sigmund Freud em 1929. Também publicada como *O mal-estar na cultura* (FREUD, 2010), a obra serve para

Bauman ao mesmo tempo como um contexto para o surgimento da pós-modernidade e um estado antagônico, que é superado justamente para que surja a pós-modernidade ou, ainda, um estado que é negado e de cuja negação surge o atual período histórico. Na introdução de *Mal-estar da pós-modernidade*, Bauman comenta que agora sabemos que a obra de Freud era a história da modernidade, embora falasse da *cultura* ou da *civilização*.<sup>3</sup> Bauman, então, propõe um olhar análogo para a pós-modernidade, onde identifica mal-estares muito próximos, ainda que originados em pólos contrários. Se Freud concebeu o espírito moderno como algo que surge a partir de um recalque do princípio do prazer (obviamente que essa idéia, aqui muito simplificada, será desenvolvida adiante neste trabalho), e é disso que nasce o mal-estar na civilização daquela época; Bauman enxerga uma rejeição dessas amarras e um mergulho em um estado onde o princípio do prazer é justamente a lei. O mal-estar, aqui, viria da insegurança que a liberdade, na modernidade tão recalcada e agora totalmente norteadora da experiência, provoca. É de onde Bauman vai falar da modernidade líquida, onde a liberdade buscada faz com que tudo seja mutável, vazante, correção, difícil de conter, fluido. As relações, as identidades, os contratos, os paradigmas. O mal-estar da tese de Freud era psíquico, emocional. Aquele que Bauman descreve inclui o desconforto geral psíquico, mas é, em essência, um mal-estar social.

As perspectivas de Jameson e de Bauman fazem parte do meu referencial teórico principal para a compreensão da época e definição de um contexto histórico, social e cultural onde surge esse cinema sobre o qual me debruço. No sentido de trazer uma compreensão mais ampla sobre a questão do sujeito na pós-modernidade, uma vez que sua constituição interessa muito ao estudo da imagem neste cinema contemporâneo, busco o aporte de Stuart Hall (2006a; 2006b). Nesta primeira parte de meu referencial teórico organizo algumas das figuras históricas e culturais mais comuns da pós-modernidade, considerando tais fenômenos a partir das recorrências observadas no audiovisual deste período. Para tanto, relaciono algumas das considerações de Jameson e Bauman com observações de Flávio Cauduro e Maria Beatriz Rahde (CAUDURO e RAHDE, 2005; CAUDURO e PERURENA, 2008; CAUDURO, 2009), que apontaram recorrências no design e na propaganda pós-modernos. Essas recorrências são adaptadas ao meu estudo como manifestações estéticas ou visuais dos fenômenos que chamo

---

3 *Das Unglück in der Kultur* (A infelicidade na cultura) foi publicado por Freud em 1930, em Viena. Mais tarde, “Unbehagen” (mal-estar) tomou o lugar de “Unglück” no título. Para a tradução para o inglês, na época, Freud sugeriu: *Man's Discomfort in Civilization* (O desconforto – ou *O Mal-Estar* - do homem na civilização), mas o título acabou saindo como *Civilization and its Discontents*. Este título ficou conhecido, em português, como *O mal-estar na civilização*. (BAUMAN, 1998, p. 07)

de figuras históricas e culturais, com base em conceitos trazidos por Omar Calabrese (1987).

Uma segunda parte do aporte teórico desta tese está em uma breve recuperação histórica e teórica sobre a imagem, desde o Renascimento até os dias atuais. Essa recuperação histórica será o contexto onde irão surgir as principais teorias sobre o olhar, especialmente aquelas ligadas ao paradigma gerado pelo surgimento das imagens técnicas. No tocante ao estatuto das imagens técnicas, valho-me especialmente de Paul Virilio (1996; 2002; 2005), Vilém Flusser (2002) e Jacques Aumont (1995; 2004; 2006). Desses, a importante contribuição de Virilio na forma de pensar o olhar da máquina ou, melhor, as máquinas de visão, serve de baliza para a pesquisa. Ao final da segunda parte de meu referencial teórico, apresento recorrências (ou clichês) visuais observados na visualidade pós-moderna, também tomando por base os trabalhos citados de Flávio Cauduro e Maria Beatriz Rahde, porém organizando-os como *formas*. A relação entre as figuras históricas e culturais e essas formas visuais será traçada na análise que encerra este trabalho.

Embora o cinema seja o ponto de partida e de chegada de minha tese, abordo o audiovisual usando um marco de autores que dedicaram uma parte considerável de suas pesquisas ao vídeo. Não por acaso, são dois autores que também observam o audiovisual dentro do contexto pós-moderno. Philippe Dubois (2004), que trabalha o vídeo em sua linguagem, estética e técnica; e Arlindo Machado (1996a, 1996b, 1997, 2001, 2005a, 2005b, 2005c, 2007a, 2007b), que é importante contribuição para os estudos sobre televisão. Eles pensam o *pós-cinema* (MACHADO, 1997) e o *cinema do depois* (DUBOIS, 2004). Seus aportes são importantes para meu estudo, especialmente por suas visões abertas e generosas sobre o audiovisual. Assim, construo minha perspectiva, que compreende o vídeo como parte do cinema. Não ignorando suas particularidades estéticas, de técnica e de linguagem; nem considerando vídeos como filmes, mas buscando uma lógica na apropriação do vídeo pelo cinema, e na aproximação definitiva deles por conta do cinema digital. O próprio processo de apropriação do vídeo pela cinema é característico do espírito pós-moderno. Arlindo Machado chega a questionar se o cinema mesmo estaria morrendo, apresentando um contexto dos novos tempos:

Cada vez mais e mais filmes parecem ter sido feitos para a televisão, em termos de iluminação, enquadramento e formato. Tudo leva a crer que, em grande parte do mundo, a estética da televisão está substituindo completamente a estética do cinema. Um grande número de filmes se refere a outros filmes, em vez de se referir a alguma realidade fora deles mesmos; é como se a "vida" já não pudesse fornecer histórias. (MACHADO, 1997, p. 203)

Acima do cinema e do vídeo, e da apropriação deste por aquele, no entanto, está a estética pós-moderna, que pretendo compreender e sistematizar. Parto, então, de uma abordagem e observação da arte visual moderna e pós-moderna, buscando sistematizar questões recorrentes na visualidade contemporânea.

Meu problema de pesquisa nasce dentro desse contexto teórico. Se existe uma imageria audiovisual pós-moderna, o que marca estética e tecnicamente essas imagens? O que caracteriza um conjunto razoável de produtos audiovisuais contemporâneos como pós-modernos a tal ponto de poderem constituir uma *imageria*? Que sentidos são produzidos a partir dessas imagens e que figuras (re)correntes dessa contemporaneidade podem ser identificadas nessa imageria? Assim, o objetivo geral do estudo que se segue é a definição e compreensão da estética que perpassa a produção audiovisual contemporânea de cinema e que sentidos são construídos através dessa estética.

Os objetivos específicos do estudo são:

1. A observação e identificação de marcas estéticas ou formais/técnicas recorrentes no cinema contemporâneo (as quais também chamo de *clichês*);
2. O entendimento da forma com que esses clichês ou recorrências se manifestam nos filmes;
3. O estabelecimento de uma relação entre essas formas estéticas visuais nos filmes e figuras históricas recorrentes na produção cultural pós-moderna, as quais caracterizam uma expressão, um “espírito, e um certo “gosto de época”;
4. O apontamento de sentidos que são/podem ser produzidos por essas estéticas.

Para dar conta de responder ao problema de pesquisa e atingir os objetivos propostos, inicio meu percurso metodológico por um mapeamento de filmes datados a partir de 1980.<sup>4</sup>

---

4 O termo “filme” será usado neste trabalho como produto (comercial ou não, mas fruto de uma produção chamada filme) e também como suporte (película). No primeiro caso, utilizo “filme” para me referir às peças audiovisuais que não são videoclipes, vinhetas, propagandas, gravações de vídeo caseiras, programas de televisão e etc. No segundo caso, utilizo o termo filme acompanhado de “película” em função de diferenciar as estéticas, texturas ou suportes propriamente. Faz-se necessária esta nota uma vez que alguns dos filmes que compõem o corpo de pesquisa da tese são chamados filmes comumente, embora possam ter sido captados em vídeo ou digital, mas continua sendo importante fazer a diferença técnica, estética e formal entre audiovisual em película, vídeo, digital, etc. Além disso, diversos formatos audiovisuais serão usados *dentro* das imagens que aqui estudo.

Essa primeira observação agrega filmes que trazem alguma expressão recorrente na produção audiovisual contemporânea, reiterando formas presentes no imaginário sobre um certo tipo de estética atual. A “coleta” dos filmes observados vem sendo feita ao longo de pelo menos 10 anos, ganhando mais atenção nos últimos cinco. Notei, primeiro, que muitos filmes, desde os anos 80, tematizam a questão da mediação, das imagens e do próprio uso de câmeras, algo que começou a aumentar nos anos 90 e teve um crescimento significativo, ainda, a partir do ano 2000. Essa recorrência indica a primeira premissa da qual esta tese parte, que é a da existência de uma estética representativa da pós-modernidade no cinema. Essa observação foi feita sobre imagens de filmes do circuito comercial – ainda que alguns sejam raros ou não sejam muito conhecidos no Brasil – e tanto ficcionais quanto não-ficcionais. Por isso, quando falo de cinema, ou de *imageria audiovisual cinematográfica*, falo também de filmes cujo suporte seja vídeo ou digital, e não necessariamente filmes-película. Algumas das marcas comuns entre esses filmes são justamente a assimilação de vídeos; o uso de diferentes texturas, conforme os diferentes suportes; e a incorporação de imagens de arquivo (não-ficcionais) ao filme, seja ele documental ou ficcional. Essas e outras formas foram sendo observadas, anotadas e descritas, o que foi o início de um trabalho de organização de tipos de imagens, onde estão agrupadas essas recorrências, esses *clichês* visuais. Isso deu origem a uma forma sintética, resumida em algumas *formas* recorrentes, que são tanto da ordem do uso da câmera e da montagem como da própria superfície da imagem, por exemplo. A organização dessas formas é o que vai dar origem ao corpo desta pesquisa, formado por imagens que sintetizam os clichês ou recorrências visuais do cinema contemporâneo.

Não são analisados filmes nesta tese, mas as imagens, ou um conjunto de imagens, cenas, seqüências, que estejam dentro da tipologia construída. Assim, não importa a quantidade de filmes mapeados, nem há rigor em um equilíbrio entre datas de filmes, gêneros ou mesmo nacionalidades. O mapeamento dos filmes obedece a uma ordem de observação de recorrências. A análise pretende encontrar sentidos construídos por essas estéticas e compreender de que forma elas expressam, ou materializam, figuras que tornem esse cinema em *cinema pós-moderno*.

A escolha de um período para delimitar o *corpus* da pesquisa se dá tomando por ponto de partida, por um lado, um dos filmes mais significativos para a análise, *Um filme para Nick* (Wim Wenders e Nicholas Ray, 1980) e a abordagem de Jameson, que estabelece os anos 80 como marco inicial da pós-modernidade. Esse recorte acaba sendo interessante se

considerarmos que a pesquisa termina em 2010, fechando o *corpus* em um período de três décadas. Dos filmes mapeados (nem todos foram analisados), noto que as recorrências têm um gradual crescimento relativo às décadas, localizando-se nos anos 2000 a maior parte delas. Esse mapeamento, não sendo rigoroso e profundo, aponta apenas a recorrência. A idéia não é traçar padrões por décadas, nem catalogar exaustivamente os filmes, mas sistematizar essa recorrência e, na articulação com o aporte teórico, compreender como é construída essa imageria pós-moderna no cinema. A título de curiosidade, apenas, é interessante dizer que a maioria dos filmes mapeados é classificado ou reconhecido como ficção, ainda que muitos tenham a proposta explícita de parecerem ou serem entendidos como não-ficção.

Os filmes que constituem o *corpus* da pesquisa são tão díspares quanto suas temáticas, o que forma um conjunto bastante abrangente de gêneros e formatos narrativos. *Eu te amo* (Arnaldo Jabor, 1981) é um dos filmes brasileiros constantes no mapa, tendo sido inserido por usar a estética videográfica de forma bastante ousada para a época. *Estamira* (Marcos Prado, 2004) é um documentário, também brasileiro, onde a estética documental é usada dentro de uma poética visual estabelecida pelo diretor para a narrativa que acompanha o cotidiano de uma mulher que trabalha em um aterro sanitário. Um dos documentários mais interessantes no mapa é *Shooting War* (Richard Schickel, 2000), que organiza relatos e usa imagens de arquivo sobre a participação dos cinegrafistas norte-americanos na Segunda Guerra Mundial. *O vídeo de Benny* (Michael Haneke, 1992), a exemplo de outras obras do diretor austríaco, usa diferentes suportes dentro de seu suporte principal, que é a película, evidenciando a textura do vídeo como algo estético e simbólico de grande importância tanto para a narrativa, quanto para um panorama de época.

*Cloverfield* (Matt Reeves, 2008) “brinca” com a idéia de ser documentário, construindo uma narrativa que se dá, do início ao fim, por registro com câmera na mão, em planos de perspectiva em primeira pessoa. A idéia principal é mostrar os acontecimentos de uma noite (quando um monstro gigante ataca Nova York) pelo ponto de vista de um cinegrafista amador, que está a postos com sua câmera de vídeo digital. A proposta lembra *A Bruxa de Blair* (Daniel Myrick e Eduardo Sánchez, 1999), filme que dividiu a opinião da crítica no final dos anos 90 quando, já em sua estratégia de marketing, antes mesmo do lançamento, se apresentava como documental. Os filmes espanhóis *Rec* e *Rec II* (Jaume Balagueró e Paco Plaza, respectivamente 2007 e 2009) seguem a tendência, propondo uma narrativa onde o registro, do início ao fim do filme, é feito pela câmera de vídeo de algum

personagem da história. Esse dispositivo é recorrente nas produções desta década.

*Forrest Gump* (Robert Zemeckis, 1994) é considerado um marco na história da técnica cinematográfica por unir imagens ficcionais a imagens de arquivo, produzindo encontros inusitados – a exemplo do encontro do personagem fictício que protagoniza a trama, Forrest Gump, com o já falecido músico John Lennon. A idéia de inserir Gump na história audiovisual a partir da segunda metade do século XX é propiciada pela técnica, que acaba definindo uma estética que acabou sendo usada em outros filmes ainda. A assimilação, inserção ou apropriação de imagens de arquivo, no entanto, comum nos filmes documentários, passa a ser usada também no cinema ficcional. Não mais como em *Forrest Gump*, mas, como nos filmes não ficcionais, para ilustrar e documentar um período que é encenado agora. É o caso de *Milk* (Gus Van Sant, 2008), por exemplo.

Muitos dos filmes desta amostra usam a estética da “câmera na mão” como oportunidade narrativa, em geral na tentativa de produzir efeito não-ficcional (ou “realístico”) nos filmes. Outra estética recorrente é a das imagens de câmera de vigilância, circuito interno de TV, câmera de segurança ou de controle de trânsito, como no caso de *É proibido fumar* (Anna Muylaert, 2009), *Atividade Paranormal* (Oren Peli, 2007, ganhando seqüência em 2010 dirigida por Tod Williams) e do próprio documentário brasileiro *Ônibus 174* (José Padilha, 2002). Outra recorrência, aqui estudada, é a da nostalgia no uso das formas. Algo que se manifesta em filmes que usam textura, cor e direção de arte para simular ou sugerir um período histórico. Através da expressão visual e da técnica do período, as imagens ganham uma estética que as liga a um passado de produção visual. É o caso de *Sherlock Holmes* (Guy Ritchie, 2009), que em sua abertura constrói a estética da época que narra usando tonalidades, texturas e elementos visuais do período. *Cidade de Deus* (Fernando Meirelles, 2002) narra uma história que se passa em três décadas, usando a cor e a textura das imagens, bem como o tipo de enquadramento, para simular um registro de época. Assim, as imagens dos anos 60 ganham tonalidade sépia, com planos abertos de câmera em tripé normalmente, enquanto os planos mais fechados e em tonalidades azuladas e prateadas marcam os anos 80 na narrativa.

Da organização dessas formas recorrentes é que surgem, também, quatro categorias de análise. A **estética do registro por/e vigilância** diz respeito às imagens de câmeras de segurança, por exemplo, assim como aquelas que enfatizam o registro e o fazer desse registro. A **estética FPS** (*first person shooter* ou *atirador em primeira pessoa*), que agrupa imagens que indicam ou delatam um sujeito-da-câmera, um operador, que digam respeito à imagem

feita com perspectiva em primeira pessoa. Uma terceira categoria, a **estética do registro por memória**, agrupa imagens como as fotografias ou filmes e vídeos de arquivo. Por fim, sob o nome de **estética do material bruto**, observo imagens onde são incorporados ruídos técnicos que indiquem erro, incorporação de imagens sem tratamento ou edição, etc. Essas estéticas sedimentam e expressam algumas das principais figuras da cultura pós-moderna, por exemplo: a repetição, a fragmentação, o pastiche, a nostalgia, o hibridismo de gêneros e suportes, etc. A análise das imagens, seqüências ou cenas dos filmes, que será feita dentro de cada uma dessas categorias, faz uma costura entre os clichês visuais, as recorrências apontadas e essas figuras, as quais estão sintetizadas em seis pontos principais:

- 1) apropriação, citação, repetição;
- 2) hibridação, heterogeneidade, fragmentação;
- 3) poluição, imperfeição, transgressão, entropia;
- 4) transição, mutação, metamorfose, instabilidade;
- 5) pastiche, nostalgia, *retro*/retroação, revival;
- 6) tecnologização, futurismo.

Esses pontos foram criados a partir da articulação de três referenciais: a perspectiva de Jameson e Bauman sobre a pós-modernidade; a análise de recorrências no design e na propaganda contemporâneos em Rahde e Cauduro e alguns apontamentos sobre a estética social pós-moderna por Omar Calabrese. Sua obra *A idade neobarroca* (CALABRESE, 1987) é usada neste trabalho como um referencial teórico-metodológico, uma vez que propõe uma articulação entre figuras (manifestações históricas de um fenômeno) e formas (modelos morfológicos) em ordem de se mapear conceitos, procedimento que serve de modelo para minha abordagem metodológica.

Esta tese está estruturada em cinco capítulos, antecidos por um Prelúdio e encerrados com as Considerações Finais. Depois desta Introdução, o Capítulo 2 é o primeiro referencial teórico da tese, dando conta da Pós-Modernidade, seus conceitos e contexto histórico, social e cultural. O Capítulo 3 é dedicado ao segundo referencial teórico, no qual apresentarei uma recuperação histórica do olhar e das imagens desde o Renascimento, tratando especialmente questões ligadas às imagens técnicas. Meu Percorso Metodológico e

Análise ocuparão o quarto capítulo, onde apresento as quatro categorias de observação para, então, desenvolver a análise das imagens. Este capítulo é seguido pelas Considerações finais. Encerro o trabalho com as Referências e Apêndice.

## 2 A LÓGICA CULTURAL DO MAL-ESTAR NA MODERNIDADE LÍQUIDA

### Historicizando a virada cultural em direção ao pós-cinema

Um portão se abre e, através dele e de uma porta lateral menor, muitas mulheres e alguns homens saem, dispersando-se para todos os lados. Alguns homens saem de bicicleta. Algumas mulheres vestem preto. Outras usam chapéu. Alguns homens usam chapéu, outros não. Um cachorro sai aos trotes, sendo chamado pelas palmas de um homem. Tenho a impressão de ouvir as palmas, mas não há som. Todos parecem apressados ou aliviados. É o final de mais um dia de trabalho, é a saída da fábrica dos Lumière, em Lyon. É, também, o primeiro filme da história que pode ser projetado para uma platéia. E é muito improvável que os irmãos Auguste e Louis Lumière soubessem que aquela peça de 50 segundos, *La Sortie de l'usine Lumière à Lyon*, fosse ficar



FIGURA 1: La Sortie de l'usine Lumière à Lyon

famosa. O que importa dizer aqui, por enquanto, é que é emblemático que o primeiro filme projetado na história seja justamente a saída de uma fábrica na França, no final do século XIX. Se existe uma figura que simbolize

perfeitamente a modernidade, esta é a figura da fábrica.

A modernidade tem início no século XVIII, e é estabelecida sob o signo do trabalho, do capital, da Revolução Industrial, da profunda reforma nos valores e costumes sociais, da técnica e do crescimento das cidades. Um dos ícones da modernidade, o cinema logo sai do velho mundo, aportando na terra das oportunidades e da cultura de massa. Via porto de Nova York, a sétima arte chega à América recepcionada – como na imagem clássica de Chaplin (*O imigrante*, 1917) – por um enorme monumento, a Estátua da Liberdade, que representa uma mulher que segura uma tocha e abraça um livro. A estátua foi construída como um presente da França, em comemoração ao centenário da assinatura da Declaração de Independência dos EUA.

Não é pelo fato de o cinema ser um invento moderno, no entanto, que se faz absolutamente necessário aqui falar de modernidade antes de qualquer tentativa de compreender a pós-modernidade. Primeiro, é impossível pensar em “pós” sem considerar aquilo que o antecede. Segundo, porque a pós-modernidade é algo que – como lhe cabe a idiosincrasia – se desenvolve dentro da modernidade, algo que se dá ainda com uma modernidade em curso. Este capítulo, portanto, é o primeiro de um referencial teórico que busca, por meio de uma contextualização histórica, abordar a modernidade para, então, discutir a pós-modernidade em seus conceitos e paradigmas.

Fundamentar a pós-modernidade dentro de sua(s) teoria(s) partindo da modernidade é um percurso que respeita minha formação, segundo a qual compreendo os produtos culturais dentro de um contexto complexo que jamais ignora a história. Minha base marxista também direciona meu olhar nesta pesquisa, que está fortemente ancorada em um entendimento do período histórico como um estágio específico do capitalismo. Por isso, meu marco teórico fundamental nesta tese é a teoria jamesoniana sobre a pós-modernidade. Não porque a considere mais adequada, mas por considerar que seja a teoria que mais claramente enxergue a pós-modernidade. Embora as tentativas de abordagem e conceituação da pós-modernidade venham de teóricos de várias linhas de pensamento, que dedicaram esforço considerável ao tema, foi Fredric Jameson quem foi mais fundo no conceito, propondo a notável construção de uma teoria do pós-moderno em lugar de algumas abordagens isoladas. Jameson é um crítico literário norte-americano conhecido por sua abordagem marxista da cultura e por sua perspectiva analítica do contemporâneo. Apesar de ser professor de literatura (na Duke University, na Carolina do Norte, EUA), seus textos sempre abordam a questão do visível como algo preponderante da cultura pós-moderna. Em princípio, sua idéia era desenvolver uma teoria marxista literária, a qual acaba por

se expandir para uma teoria cultural, como diz Ana Lúcia Gazzola (2006a), chamada de historicismo marxista.

Para a autora, as mutações culturais e sociais que vinham ocorrendo desde os anos 50 indicaram o surgimento de uma situação sócio-histórica para a qual seria necessário reformular conceitos e teorias. O debate sobre a pós-modernidade tem início com a própria dúvida sobre se a pós-modernidade representaria mesmo uma ruptura histórica fundamental, o que pressupunha, sempre, uma discussão sobre as relações dela com a própria modernidade. O projeto teórico de Jameson enfatiza o político, mas propõe articular e assumir as contribuições de vários teóricos para o pensamento sobre a cultura contemporânea como pós-modernidade. Para Gazzola (2006a, p. 14-5), ao introduzir o autor,

a preocupação de Jameson com a história tem, é claro, importantes conseqüências para seu projeto político. O que ele propõe é que, nessa perspectiva historicista, sejam retomadas as questões da representação, da comunidade e da práxis. Essa seria, então, uma estratégia de superação da tendência à paralisia derivada da perda da representabilidade na época atual, ou seja, da incapacidade de mapear conceitualmente o mundo, a realidade e o significado, ilustrada pela produção cultural contemporânea. Jameson parte do pressuposto de que há uma correspondência entre a produção cultural e as experiências e modos de subjetividade nas sociedades capitalistas contemporâneas: a fragmentação e a falta de profundidade, o caráter de dispersão, dissolução e esquizofrenia, a instabilidade, a descontinuidade e o descentramento, a experiência do tempo como um presente perpétuo e portanto espacial. Assim, em uma época em que a noção de espacialidade substitui a de temporalidade, e as próprias categorias teóricas tendem a se tornar espaciais, o conceito de mapeamento cognitivo – que expressa um desejo de totalidade – adquire importância crucial, pois proveria uma orientação, um sentido de tempo (história) e lugar, uma compreensão dessa nova realidade cultural e sociopolítica, a partir da qual se poderia conceber uma política cultural radical e novas estratégias políticas.

Embora a perspectiva jamesoniana seja o principal viés a partir de onde abordo a pós-modernidade, valho-me, também, de outros referenciais. A contribuição de Jameson para a análise do período contemporâneo ecoa ou se deixa influenciar por um pensamento que encontro em outros autores, igualmente marxistas. Traçando uma linha horizontal, esses autores seriam principalmente o sociólogo polonês Zygmunt Bauman e o teórico da cultura jamaicano (radicado na Inglaterra) Stuart Hall. Bauman, embora tenha uma perspectiva diferente no que se refere aos fins, parte da mesma base marxista para a compreensão da mesma cultura. Considero a teoria jamesoniana sobre o capitalismo tardio como equivalente, em certo sentido, da modernidade líquida de Bauman. Ambas são completas enquanto abordagens individuais de um mesmo

período histórico, mas podem ser complementares em uma leitura paralela. Hall fornece um viés mais assentado sobre os estudos culturais, e é a partir de onde busco aprofundar uma questão importante dentro da teoria jamesoniana que diz respeito ao sujeito e às identidades pós-modernas. Traçando, por outro lado, uma linha vertical, busco o próprio referencial clássico desses autores para o aprofundamento de certos pontos. Nesse sentido, Karl Marx, Theodor Adorno, Walter Benjamin, Sigmund Freud e Michel Foucault serão abordados aqui.

A teoria de Jameson sobre a pós-modernidade, no entanto, é algo que vai sendo construído ao longo do próprio período crucial pós-moderno. O autor desenvolve seu projeto teórico a partir dos anos 80, década que viu mudanças radicais (desde a primeira geração de bebês de proveta até a popularização do vídeo-cassete; desde a abertura política no Brasil até a queda do Muro de Berlin) e que foi superada em termos de magnitude das mudanças pela década que se seguiu (que é, por exemplo, quando a Internet torna-se popular). Isso talvez tenha impedido o próprio crítico de fazer uma leitura de sua própria obra, e, principalmente, de sistematizar sua teoria de forma mais organizada. Assim, para orientar meu aprofundamento na teoria jamesoniana, valho-me de um de seus leitores mais importantes e generosos: Perry Anderson. Nascido na Inglaterra, Anderson é hoje professor titular de História na Universidade da Califórnia (UCLA, em Los Angeles) e vem contribuindo na área com sua abordagem das origens históricas da pós-modernidade. Em uma dessas empreitadas, organizou a própria contribuição de Jameson, fazendo ao mesmo tempo uma análise da contemporaneidade e uma observação crítica e sistemática da teoria jamesoniana, a qual clarifica, evidenciando muitos dos conceitos que vêm sendo tratados por Jameson desde suas primeiras conferências sobre o tema.

É deste referencial que parto na tentativa de construir uma espécie de micro-teoria a respeito do audiovisual cinematográfico da pós-modernidade, que é uma tentativa de definir uma *imageria cinematográfica pós-moderna*.

## 2.1 AS SEMENTES DO TEMPO: MODERNIDADE

Em meados da década de 80, Teixeira Coelho (1990) dizia que o modernismo é o fato, enquanto a modernidade seria a reflexão sobre o fato. A modernidade, dizia ele, é um processo e tem um programa. Se por um lado tem um ponto de partida, a modernidade não tem destino certo e seu projeto não é um só, mas a soma de vários projetos. Poderia ser a consciência que uma época tem de si mesma, não fosse uma de suas características fundantes justamente a falta de consciência.

Ou, pior: uma consciência neurotizada de si. O moderno, diz Coelho, é geralmente uma consciência neurotizada da modernidade. Essa consciência coloca em jogo a idéia do *novo*, do original, que começa a aparecer na modernidade somente às vésperas do século XIX, quando o processo de mercantilização e industrialização – que determinou mudanças inclusive na cultura e, obviamente, na arte – passou a dar à *novidade* um valor cada vez maior.

Para se pensar a modernidade como projeto, é preciso partir de um ponto basilar que a fundamenta. Trata-se da separação entre três domínios, até então articulados em uma simbiose profunda: a arte, a ciência e a moral (ou a religião, especialmente). Segundo Teixeira Coelho, há, posteriormente, o aparecimento de outros dois campos autônomos, que são a política e o direito (ou a lei).

Não apenas a divisão entre domínios irá determinar o projeto moderno a partir de então (século XVIII), mas a divisão em si é o que acaba caracterizando a modernidade. A lógica ocidental moderna é a da compartimentação da vida em nichos, em espaços específicos, em segmentos, dentro do que a experiência social passa a ser organizada. Grosso modo, é quando o estado passa a ser laico, quando a arte passa, aos poucos, a perder seu valor e propósito de culto, e quando a lei é dissociada da religião e dos desígnios que a moral clerical pregava. É, principalmente, quando a ciência, livre das amarras da moral religiosa, entra em um período de grande reformulação.<sup>5</sup>

O projeto iluminista consiste justamente nesta separação, dando à fé o que lhe cabe e à ciência o exercício da busca da verdade. Da Vinci fazia sentido no século XVI como homem dos múltiplos conhecimentos que atuava em áreas distintas, como a biologia e a pintura. A partir do século XVII, e quanto mais perto do século XIX, isso se torna cada vez mais difícil em função de um movimento de elitização do conhecimento e da cultura. Arte, ciência e filosofia, por exemplo, como diz Coelho (1990), passam a circular entre os *iniciados*, os próprios artistas, cientistas e filósofos, afastando-se do povo. O produto cultural, segundo o autor, e o próprio processo de produção cultural, passa a ser afastado do povo na modernidade como um ato de autoritarismo dos especialistas da cultura. É aqui que as primeiras faíscas do que futuramente seria criticado sobre a ciência e o conhecimento começam a despontar. Talvez no afastamento entre ciência e povo, ou o próprio confinamento do conhecimento no âmbito dos especializados seja o primeiro sintoma de uma ciência que, antes do meio do século XX, passa a ser desacreditada e posta em

---

5 Jean-François Lyotard, no clássico *A condição pós-moderna* (2009), conduz uma interessante discussão sobre a ciência e a pesquisa dentro do contexto da modernidade e da pós-modernidade.

cheque de forma profunda.

Do ponto de vista moral e político, a modernidade, segundo Ben Singer (2004), é um período de “desamparo ideológico” em função do questionamento de normas e valores que se dá com a ruptura com o sagrado e com o feudal. O surgimento da racionalidade instrumental como paradigma é o que determina a modernidade no tocante à cognição. Por fim, conceituada dentro da perspectiva sócio-econômica, a modernidade é fruto de uma série de mudanças sociais e tecnológicas que vinham acontecendo desde o século XVII e que se potencializam no final do século XIX: “[...] urbanização e crescimento populacional rápidos; proliferação de novas tecnologias e meios de transporte; saturação do capitalismo avançado; explosão de uma cultura de consumo de massa e assim por diante” (SINGER, 2004, p. 95). A idéia de “desamparo ideológico” trazida por Singer é algo comum. Miriam Hansen (2004) menciona que a modernidade seria uma espécie de ponto final de um processo histórico de desintegração. A perda do sentido da vida e a crescente dissociação entre a realidade e a existência teriam lançado esse indivíduo moderno no que Georg Lukács, citado pela autora, chama de “desabrigo transcendental”. O processo moderno está ligado ao desenvolvimento de uma racionalidade instrumentalizada, como a classifica Siegfried Kracauer (HANSEN, 2004, p. 412), que é abstrata e formal, completamente apartada da experiência humana, que se encarna no capitalismo enquanto ideologia. Theodor Adorno e Max Horkheimer (1985) fazem a mesma relação entre a racionalização instrumentalizada do capitalismo e a sociedade de massas (o que será tratado no próximo capítulo).

### **2.1.1 As seis grandes rupturas para a modernidade**

A passagem definitiva para a modernidade – especialmente no âmbito da ciência – se dá a partir de seis grandes “eventos” ou intervenções, os quais chamo de rupturas (com o período medieval), que vão marcar a sociedade e o sujeito de forma irrevogável, além de eventos derivados ou correlatos. Primeiro, Nikolaï Kopernik (ou Nicolau Copérnico, no Brasil), matemático e astrônomo polonês, desenvolve a teoria do *heliocentrismo*, segundo a qual é a Terra quem gira em torno do Sol, e não o contrário. Seu trabalho foi publicado apenas no ano de sua morte, 1543, embora os textos tivessem sido escritos muitos anos antes. A partir da teoria de Copérnico, Johannes Kepler e Galileo Galilei desenvolveram também suas teorias, melhorando, em muitos aspectos, a tese do polonês. Algumas das principais crenças aristotélicas caem por

terra com a teoria heliocêntrica, pois a fé no geocentrismo punha não apenas a Terra no centro do Universo, mas o homem também – derivando em antropocentrismo. Estabelecer que o homem não é mais o centro do Universo significa uma mudança radical na forma com que o próprio homem passa a se enxergar.

Charles Darwin seria o segundo propulsor para a modernidade, com a publicação, em 1859, de sua teoria sobre *A Origem das Espécies*. Propondo que o homem como espécie teria surgido da evolução de um ancestral comum com os macacos, por meio de seleção natural, Darwin revolucionou a ciência e deslocou ainda mais o homem de onde este sempre se punha. Sua teoria, assim como a de Copérnico, rompeu com os dois principais postulados da Igreja Católica. Não apenas o homem não é o centro do Universo como não foi criado pela fagulha divina. A Terra faz parte de um sistema maior que ela e o homem faz parte de um *processo* de evolução. A teoria da evolução só consegue ser aceita, no entanto, em função da série de mudanças graduais que a sociedade vinha construindo, especialmente a separação entre ciência e religião. Darwin e *A Origem das Espécies* só são possíveis dentro desse contexto, eles transformam, daí em diante, a ciência e a sociedade para sempre.

A terceira ruptura que vai forjar o homem moderno e a própria modernidade é contemporânea da tese de Darwin, mas se apóia em uma base um pouco anterior. Karl Heinrich Marx, teórico político, economista, historiador e filósofo alemão, que publicou sua obra mais importante, *O Capital*, em 1867, influenciou o pensamento político e social da época e fundou, assim, um paradigma crucial para a narração, leitura e/ou compreensão dos modos de vida e relações de trabalho. Marx representa, ao lado de Immanuel Kant, uma linhagem do pensamento filosófico alemão que vai influenciar o pensamento de toda a sociedade pós-Industrial e, especialmente, moderna. A dialética e o materialismo marxista fazem parte de um novo pensar que não separa o homem de seu contexto histórico e enxerga as coisas em suas inter-relações. Uma das grandes contribuições que Marx acaba dando para o pensamento moderno é, diferente de uma grande parte da filosofia até então, a recusa em separar teoria de prática. O pensamento abstrato integra, para Marx, a realidade e a complexidade do concreto.

Não apenas a modernidade é determinada pelas novas relações de trabalho que se estabelecem, mas também a lógica toda do cinema e, de forma mais difusa, das artes. O cotidiano, assunto que fascina o cinema desde seu nascimento, é, segundo uma perspectiva materialista da teoria cultural, uma “[...] caracterização historicamente específica e associada a uma problemática que essa linhagem define como ‘modernidade’” (COHEN, 2004, p. 259).

Margaret Cohen cita, nesse contexto, Walter Benjamin, por exemplo, para quem “o cotidiano designa a forma pela qual a experiência diária de produção e reprodução das pessoas é moldada pela conjunção entre a lógica capitalista da mais-valia, a industrialização, a urbanização e a crescente atomização e abstração da formação social dominada pela burguesia” (idem).

Sigmund Freud, o médico austríaco que criou o método da psicanálise (ainda no século XIX), é responsável por uma quarta ruptura com o antigo ao criar uma forma de investigação de processos inconscientes que agiam sobre o comportamento humano. A “descoberta” do inconsciente representa um outro deslocamento teórico importante – de mesma natureza do heliocentrismo e do evolucionismo. Ao estabelecer que o homem não tem acesso a uma parte importante daquilo que está dentro de seu próprio cérebro, Freud abre uma discussão que não terá fim tão cedo e que influencia não apenas áreas do pensamento como a psicologia ou a filosofia, mas tem reflexos no campo das artes e das ciências sociais. O mais importante, no entanto, é que as teorias de Freud – as relativas ao inconsciente e as que dizem respeito às pulsões, recalques e etc. – contribuem para a forja de um novo sujeito. Esta construção será tratada mais adiante, neste capítulo.

Os séculos XVIII e XIX são cruciais para o projeto da modernidade, e é quando se dão quatro das seis rupturas que menciono. A mudança provocada pela Revolução Industrial pesa muito nessas transformações e as teorias que provocam as quatro rupturas sobre as quais acabo de discutir sedimentam essas transformações. Com a chegada do século XX, essas mudanças começam a se radicalizar – especialmente a partir da psicanálise. Teixeira Coelho (1990) enfatiza dois momentos históricos principais, durante a primeira década do século passado, que fazem com que a modernidade se concretize de maneira mais evidente. O primeiro seria o início da Revolução Russa, a partir da qual, afirma o autor, surgem novas relações as quais a sociedade não conseguiu, ainda, revogar. No mesmo ano de início dessa revolução, 1905, Albert Einstein publica os principais textos de sua tese mais importante. *A Teoria da Relatividade*, que considero aqui a quinta ruptura para a modernidade, altera de forma igualmente irrevogável o conhecimento humano e a própria ciência.

Conceitos fundamentais para o homem, como o de espaço e tempo, são revistos de cima abaixo. Deixam de existir noções até então consideradas postulados, princípios não demonstrados, como as de espaço em si e tempo em si, ou espaço absoluto e tempo absoluto. Tempos e espaços e velocidades e deslocamentos e eventos inteiros não existem mais em si mesmos, mas apenas em função de um observador, o que significa que podem assumir outro aspecto, nova realidade, se outro for o observador. Tudo é relativo. O

tempo não é mais um só, nem o espaço um único e mesmo espaço sempre igual a si mesmo: tempo e espaço entram numa relação indissociável que resultará na quarta dimensão. [...] agora, as relações tornam-se dialéticas [...]. (COELHO, 1990, p. 22)



FIGURA 2: Les demoiselles d'Avignon

Perpassa essa nova lógica algo que é característica da modernidade. A teoria de Einstein não revoga a de Isaac Newton, até então “em vigência”. O autor comenta que este traço da modernidade é algo que somente a pós-modernidade coloca em prática: uma teoria não supera a anterior, mas convive com ela. A ruptura provocada pela teoria de Einstein cristaliza a modernidade e dá um primeiro passo para a pós-modernidade. O segundo

passo, e sexta grande ruptura com as sociedades ocidentais anteriores ao Renascimento, segundo a lógica que proponho aqui, diz respeito ao campo das artes. Embora não seja uma “descoberta científica” ou uma “teoria revolucionária”, ou uma revolução social em si, o nascimento do cubismo nas artes plásticas engendra mudanças importantíssimas no pensamento moderno. Teixeira Coelho (1990) considera a primeira obra cubista de Pablo Picasso, *Les demoiselles d'Avignon*, de 1907, como uma aplicação plástica da teoria da Relatividade, uma interpretação poética da tese de Einstein:

[...] Num mesmo instante, um objeto é visto ao mesmo tempo sob vários aspectos. [...] Não importa saber se Picasso leu, à época, sobre a teoria da relatividade: os princípios desta são um traço cultural do momento, passível de aflorar em vários ramos da reflexão quase ao mesmo tempo (o que reforça a noção de que obra alguma é produto de uma personalidade mas, sim, de uma coletividade, sendo o indivíduo apenas um instrumento desse coletivo). Aquilo com que Picasso rompe é o modo de ver da Antiguidade, a perspectiva, baseada

no conceito segundo o qual a partir de um ponto, e um só ponto, o ponto príncipe [...], tem-se uma visão “perfeita” do objeto que não pode ser reproduzida de nenhum outro ponto. (COELHO, 1990, p. 24-6)

No sistema cubista, o observador continua existindo, porém de forma diferente de como se pensava desde o Renascimento. Esse aspecto será discutido mais aprofundadamente no próximo capítulo, porém é importante destacar aqui o cubismo enquanto marca a modernidade. A propósito disso, Coelho (1990) sistematiza, ou organiza, cinco linhas gerais ao redor das quais a sociedade moderna gira. Tomo os tópicos do autor como ponto de partida, e a liberdade de discutir sobre eles a seguir.

A modernidade tem como um de seus principais signos a *mobilidade*. A sociedade moderna vive em constante mutação e dentro de um contexto de freqüentes transformações. Os progressos na técnica são quase que diários, diz Coelho, que enfatiza uma hiperespecialização que dá continuidade aos propósitos do projeto iluminista. As relações interpessoais mudam, assim como os próprios modos de vida. As noções de espaço e tempo mudam conforme a sociedade é encaminhada para um mundo que gira ao redor de *aparelhos*. Mudanças morais, ideológicas e sociais determinam as mobilidades sociais também. Mais adiante esse aspecto será mais detalhadamente discutido, especialmente no tocante às identidades que passam a ser construídas dentro desse contexto.

Até o Renascimento, a noção de que tudo é um *continuum* era aplicada a todas as coisas. Na modernidade, a *descontinuidade* dá o tom a tudo aquilo que antes era, em tese ao menos, contínuo. “A descontinuidade assinala a passagem do procedimento sintético para o analítico. 'Analisar' significa 'dividir'. O que parecia indivisível é agora fracionado em suas partes.” COELHO, 1990, p. 29) O cinema, com seus cortes, seus saltos, é a arte da descontinuidade. Revela ao homem moderno em formação um outro olhar. Teixeira Coelho sempre vai enfatizar essa relação da coisa com o contexto. Ele diz, então, que não é o cinema<sup>6</sup> que inventa a descontinuidade, mas esta é um traço da modernidade, da realidade moderna. O que nos faz pensar que a linguagem e a lógica do cinema se constituem na absorção desses traços da modernidade.

Outro traço dessa modernidade é o que o autor vai chamar de fetichização da ciência, o

---

6 Em seu texto, menciona “o cinema moderno”. Não há outro cinema que não o moderno, mas acredito que o autor tenha mais cometido um excesso pela ênfase que um erro.

*cientificismo*, a crença na ciência como “pedra de toque”. Isso se dá, especialmente, em função de uma ressaca provocada por dois fatores que não podem ser separados: a) a gradual perda de crença na Igreja e b) um grande desenvolvimento da ciência após as rupturas que compartimentaram os fazeres e saberes. Com a ciência separada da religião, ficou mais fácil avançar no âmbito do conhecimento científico e este acabou por tornar-se como que a salvação e a resposta. O que antes era da alçada da religião – a palavra de verdade era a da Igreja – agora passa a ser competência da ciência, a qual fica encarregada, a partir de então, de não só ser o bastião da verdade como de resolver todos os problemas. Surge, daí, um pensamento predominante que aposta na ciência como caminho da evolução humana. Não da *evolução* como em Darwin. A ciência seria a responsável por melhorar a humanidade. Um mundo ancorado no conhecimento científico passaria a ficar livre de todos os males. Essa crença é extremamente marcante na modernidade, especialmente com todos os avanços da técnica, e vai acabar sendo crucial no surgimento da pós-modernidade, como será abordado mais adiante.

O *esteticismo*, nome que Coelho (1990) dá a uma abrangência da arte para vários campos da experiência moderna, é outro traço dominante na modernidade. “A arte está por toda parte”, diz ele. Isso torna tudo o que é do âmbito da arte em estético. Ou a estética um sinônimo de arte. A forma como o autor desenvolve sua noção de esteticismo acaba elucidando, porém, uma noção menos filosófica de estética e mais prática, formal. No próximo capítulo, essas questões serão trazidas novamente à discussão. Por enquanto, é obrigatório mencionar que esse esteticismo ganha forças no final do século XIX, quando arte e indústria se encontram forçadas, de alguma forma, a uma união. Arte e técnica ou arte e indústria são articuladas mesmo que façam parte de universos diferentes, como enfatiza o autor. “Pintores, como Toulouse-Lautrec, fazem cartazes publicitários, arquitetos desenham cortinas e carros, nenhuma grande firma pode passar sem seu consultor de arte.” (COELHO, 1990, p. 31) No século XX, tudo passa a incorporar ou os processos da arte, ou a própria aparência formal da arte, continua o autor. Isso pode querer dizer que se trata, essa estética, de uma “estética da estética”. Esse aspecto será discutido mais adiante também por ter um vínculo muito importante com a própria lógica da pós-modernidade. O que mesmo Coelho vai descrever como próprio da modernidade na estetização já é um forte prenúncio do pós-moderno. O autor fala em *vampirização* de formas, conceitos e termos da arte. Uma apropriação, no entanto, que fica na superfície, não tendo nem conteúdo, nem referente. Uma das figuras que Fredric Jameson aborda da pós-modernidade diz respeito exatamente a isso, embora Jameson não coloque o *pastiche* como algo tão negativo quanto Coelho, quando fala

dessa *vampirização*. A arte do século XX passa a ser o comercial, a publicidade. Tanto, diz Coelho, que filmes e shows passam a ser preteridos. A estética de massa, a estética industrializada, é o que vem a ser chamado de esteticismo:

Num segundo momento, definiu-se uma estética da publicidade – utilizando tudo já mencionado: a mobilidade, a descontinuidade, o cientificismo – e num terceiro, a arte, ou algo semelhante a isso, começou a seguir as propostas dessa outra “arte”, a publicidade. O círculo se fechou, a cobra mordeu o rabo. Nesse momento, entra em cena a pós-modernidade. (COELHO, 1990, p. 31)

Teixeira Coelho chama a isso uma decorrência do esteticismo da modernidade, e talvez o seja, porém apenas em se tratando da forma. Na predominância da *representação* sobre o real, característica da modernidade, o que se cria é uma cultura da representação. Isso ocorre quando o mundo da representação passa a ser visto como o mundo real. Os personagens daquele mundo transitando neste e vice-versa. A confusão, muito própria da era da televisão, entre o vilão da novela e o ator que o representa. O que Coelho quer dizer quando menciona essa idolatria do mundo das representações é que se toma aquilo que é “fictício” a sério demais. O que o autor talvez não pudesse perceber, uma vez que sua reflexão data de meados dos anos 80, é que essa cultura da representação toma rumos grotescos. Talvez como próprio sinal da pós-modernidade. Até então, cabe ao autor discutir o que de fato vinha ocorrendo desde que a televisão tinha se transformado em meio de massa realmente, que é a experiência social mais vivida dentro, para ou por um mundo paralelo de faz-de-conta que propriamente para o real, para a vida “de verdade”. Ele não estava em contato, ainda, com um mundo onde a representação, de fato, é confundida com a vida real, como hoje, a época dos *reality shows*, os quais são, para muita gente, a mais pura expressão da “verdade” e realidade na TV.

Grande parte da modernidade, diz Teixeira Coelho, não tem nada em comum com a contemporaneidade. Vive-se e comporta-se dentro de um tempo histórico – a Antiguidade, por exemplo – mas representa-se essa experiência em um tempo filosófico – a modernidade. Isso significa, principalmente, que o imaginário é moderno enquanto a cabeça das pessoas, suas condutas, suas lógicas são, ainda, antigas. Certamente esta é a angústia que caracteriza a pós-modernidade, e fonte dessa angústia, é a contradição. Não há, também entre modernidade e pós-modernidade, uma separação tão nítida, já que muito da modernidade permanece nos dias de hoje. A partir da teoria jamesoniana, no entanto, a pós-modernidade passa a ser melhor

compreendida em sua complexidade, não separada da história e através de uma perspectiva que aborda a cultura como um todo.

## 2.2 A LÓGICA CULTURAL DA MODERNIDADE LÍQUIDA

Jameson começou a publicar artigos e proferir conferências a respeito do “capitalismo tardio” no início da década de 80 do século XX. O que o autor diz de mais importante e fundador sobre o pós-moderno pode ser encontrado em *A guinada cultural*, uma conferência de 1982, e em seu ensaio mais conhecido, *A lógica cultural do capitalismo tardio*, de 1984.<sup>7</sup> Segundo Perry Anderson (1999), este ensaio de Jameson redesenha o mapa pós-moderno em um gesto fundador que passa a dominar a área. O que Anderson chama de prodigioso nesse gesto seriam cinco “lances” decisivos que teriam marcado a intervenção de Jameson nos estudos sobre a pós-modernidade. Logo de início, Anderson traduz – se é que seja necessário – o título da obra mais importante do autor, algo que define seu ponto de vista e o modo como o período é pensado a partir de agora: “[...] a ancoragem do pós-modernismo em alterações objetivas da ordem econômica do próprio capital. Não mais uma mera ruptura estética ou mudança epistemológica, a pós-modernidade torna-se o sinal cultural de um novo estágio na história do modo de produção reinante” (ANDERSON, 1999, p. 66). É a partir desses primeiros passos de Jameson, dentro do que ele mais tarde vai chamar de “teoria da pós-modernidade”, que surgem expressões (e não apenas, mas conceitos) como “sociedade de consumo”. Em um texto posterior, Jameson torna mais claro o estágio em que nos localiza, falando sobre um capitalismo multi-nacional em um novo momento. Anderson explica muito bem o que Jameson teria querido dizer com “lógica cultural” - embora o termo pareça óbvio. Diz o autor que Jameson assinala

[...] a explosão tecnológica da eletrônica moderna e seu papel como principal fonte de lucro e inovação; o predomínio empresarial das corporações multinacionais, deslocando as operações industriais para países distantes com salários baixos; o imenso crescimento da especulação internacional; e a ascensão dos conglomerados de comunicação com um poder sem precedentes sobre toda a mídia e ultrapassando fronteiras. (ANDERSON, 1999, p. 66)

Tais fenômenos influenciaram de forma importante a vida nos países com industrialização avançada, o que, em se fazendo uma análise mais profunda, acabou determinando mudanças na experiência social nessas culturas. Anderson chama isso de um “novo horizonte existencial

---

7 Sobre isso, ver mais em ANDERSON (1999).

dessas sociedades”. A teoria de Jameson é construída sobre uma compreensão da pós-modernidade como algo que resulta, entre outras coisas, de um movimento de expansão em que a cultura e a economia são um sistema de retroalimentação incessante. Anderson (1999) destaca um fator importante nesse movimento, que seria o apagamento de formas sociais pré-capitalistas e de uma natureza intacta. A cultura teria tomado o lugar dessas formas de vida e desses ambientes antes importantes, servindo como uma prótese da natureza. Ou, ainda, uma segunda natureza.

Cabe aqui delinear o conceito de cultura. Embora polissêmico e ambíguo, é necessário esclarecer o ponto de onde compreendo a cultura. Dentro de um paradigma marxista, pelo viés dos estudos culturais, compreendo a cultura como algo histórico e social. Quando Jameson (2005) busca problematizar a questão dos espaços e da “pureza” da arte, desenvolve também uma parte do que ele vai chamar de cultura em toda sua teoria (ainda que em uma abordagem um tanto mais complexa que sistematizada). Poderíamos pensar que resolver o problema do lugar da arte é algo fácil, diz ele:

[...] a autonomia da arte é garantida seguramente pela separação entre a arte e a não-arte; pela purificação dos elementos extrínsecos a ela, tais como o sociológico e o político; pela exigência de pureza estética, em meio à confusão da vida real, dos negócios e do dinheiro, e também do cotidiano burguês, todos girando ao redor dela. Entretanto, em minha opinião, este não é de modo algum o caso, muito embora os ideólogos do estético tenham descrito sua realização desse modo, fazendo da separação entre o estético e tudo o que não seja estético (e todas as outras disciplinas acadêmicas) a pedra angular de sua posição e a própria definição de autonomia estética como tal. (p. 205)

O autor está aqui falando sobre literatura, mas sua abordagem pode servir para todas as artes. Especialmente porque a sociedade pós-moderna, para ele, é a da cultura do visível, o que amplia todo o seu esforço teórico para uma cultura geral da estética. Para Jameson, essa postura de separação tão simples quanto superficial só tem validade pelo próprio empreendimento da separação, a qual não se realizaria exatamente dessa forma:

Não se assegura a autonomia do estético pela separação entre o estético e a vida real, que jamais constitui, segundo Kant, uma parte, em primeiro lugar. Antes, essa autonomia é obtida por uma radical dissociação dentro da própria estética: a radical disjunção e separação entre literatura e arte, por um lado, e cultura, por outro. (JAMESON, 2005, p. 205-6)

Aquilo que se chama de cultura, diz o autor, é principalmente dado na identificação do estético com um tipo de “vida diária”. “É, portanto, da cultura que a arte enquanto tal - a arte

elevada, a grande arte, seja como for que se preferir celebrá-la - deve ser diferenciada [...]”, diz (2005, p. 206), algo que se dá historicamente apenas no início da televisão, no princípio de uma era que mais tarde vai ser chamada de “cultura de massas”. Os ideólogos e teóricos da autonomia da arte, ideólogos do modernismo, concordam, diz o autor, que o inimigo da “arte enquanto tal” é o próprio conceito de cultura. Não seria esta a separação entre estético e não-estético, mas algo próprio da cultura e interior ao que o autor chama de “estético em seu sentido mais amplo”. Nesse sentido, a grande arte é tão cultura quanto a televisão, “[...] ao passo que a propaganda e a cultura pop são tão estéticas quanto Wallace Stevens ou Joyce”, conclui (p. 206).

Percebe-se, a partir disso, que Jameson compreende a cultura como modos de vida e como as práticas que dão coesão a uma sociedade. É o próprio conceito de cultura que muda na pós-modernidade, quando “alta cultura” e “baixa cultura” passam a não fazer mais sentido, por exemplo, em um período em que ambas vão ser destrinchadas e reorganizadas em uma arte mais ampla. Assim se dá com o conceito de estética, que o autor bem assinala tanto dizer respeito à pop arte e à propaganda quanto a James Joyce, por exemplo.

O pré-industrial, o pré-capitalista e, por que não dizer, o pré-guerra, enquanto paradigmas, mundos, formas de vida, morrem em agonia silenciosa com a “chegada” do pós-modernismo, quando se perdem as potentes grandes rupturas e os radicalismos. Aqui está o primeiro *lance* prodigioso na interferência de Jameson com sua teoria: a pós-modernidade se ergue sobre o terreno de mudanças significativas na ordem econômica. Por isso, ao falarmos de pós-moderno, não podemos pensar em um *estilo* ou em uma preferência ou *gosto* de época, mas como um sinal da cultura, que nos aponta para um novo estágio.

O que Jameson chamou de *morte do sujeito* é, segundo Anderson (1999), o segundo lance de sua intervenção. As “metástases da psique” são exploradas por Jameson em um mergulho na experiência e nos modos de vida pós-modernos. É aqui que se nota o quão abrangente Jameson busca ser em sua teoria. Não bastaria analisar o comportamento, analisemos o contexto psíquico em que se dá essa guinada. E esse contexto psíquico tem suas raízes, para Jameson, no grande levante que aconteceu nos anos 60 no mundo ocidental, quando os costumes sofreram uma abertura e a contra-cultura criou um ambiente para um tipo de rompimento da placenta que protegia as identidades tradicionais.

Essas identidades, controladas em pacotes ideologicamente montados, moldadas a partir

das ferramentas e estruturas culturais, econômicas, sociais, históricas e de gênero, vazaram do que seria o espartilho moderno. Poucas vezes a metáfora dos líquidos de Bauman (2001) funcionará tão perfeitamente quanto nesse processo, em que aquilo que era mais sólido e contido em invólucros das identidades passa a um estado líquido e não mais passível de contenção, não mais moldável. Agora fluidas e mutáveis, as identidades ganham uma das principais características do líquido, que é sua capacidade de mistura. Não considero, no entanto, que essa grande ruptura em que as identidades estiveram envolvidas tenha se dado tão tarde no século XX. Assim como os costumes, os modos de vida, as identidades vão sofrendo uma mudança ao longo da modernidade antes mesmo do século XX. Há, é verdade, uma cristalização dessas mudanças nos anos 1960, especialmente com as grandes revoltas pelos direitos civis.

O pós-modernismo é o momento em que, como diz Anderson (1999), a formação tradicional de classes se enfraquece, dando lugar a identidades segmentadas, as quais são, agora, baseadas em diferenças étnicas e sexuais. Não foi formada ainda, reflete o autor, uma outra estrutura estável de classe. A expansão das fronteiras do capital, neste estágio do capitalismo, provoca, somada à explosão demográfica, um sufocamento da cultura elitista por uma certa diluição das heranças culturais e uma queda no “nível” dessa cultura. Jameson (Anderson, 1999), a partir disso, vai desenhar um triângulo onde cruza as três coordenadas históricas que levam ao pós-modernismo enquanto um campo cultural. Duas delas seriam da mesma ordem.

A primeira dessas coordenadas, conforme relaciona Anderson (1999), diz respeito ao agonizar da tradição aristocrática e da burguesia. A moral burguesa, dentro de um ambiente amoral como o capitalismo (do lucro como objetivo), tem seus limites desgastados até que, por fim, desaparece. As classes dominantes vão desaparecendo no final do século XX. Isso tem um forte impacto na cultura e, especialmente, nas artes:

Não há mais qualquer vestígio de um *establishment* acadêmico com o qual uma arte avançada pudesse competir. Historicamente, as convenções da arte acadêmica sempre estiveram muito presas não só às auto-representações das classes nobres ou superiores, mas também à sensibilidade e pretensões das classes médias abaixo delas. Com a morte do mundo burguês, ficou faltando o contraste estético. [...] Desde os primórdios, a partir de Baudelaire e Flaubert, o modernismo virtualmente se definiu como “antiburguês”. O pós-modernismo é o que ocorre quando, sem qualquer vitória, esse adversário desaparece. (ANDERSON, 1999, p. 102, grifo no original)

Um dos impactos que isso provoca, certamente, é uma espécie de “democratização” de tecnologias, o que proporciona mais acesso à arte e aos meios de produção da arte. Nesse sentido,

muito do que é alta cultura passa a ser desmistificado e alguma coisa do que é baixa cultura, ou mesmo cultura popular, ganha espaço e visibilidade em função de tecnologias que, agora, não mais pertencem apenas às classes abastadas.

O que Anderson (1999) vai referir como terceira coordenada, segundo a teoria de Jameson, tem suas raízes com a guerra fria, na Europa, e a perseguição aos comunistas nos EUA – período conhecido como “caça às bruxas” e marcado pelo nome oficial de Macarthismo. As vanguardas perdem seu veículo, as grandes revoluções. Seu último suspiro, segundo a análise de Jameson, está naquele período de grande energia e revolta que foram os anos 60, momento que Anderson (1999) chama de “climatério”:

Mais alguns anos e todos os sinais se inverteram, à medida que os sonhos políticos da década de 60 foram se extinguindo um por um. A revolta de maio na França foi praticamente absorvida, sem deixar vestígios, na calmaria política dos anos 70. A Primavera de Praga – a mais audaciosa de todas as experiências de reforma comunistas – foi esmagada pelos exércitos do Pacto de Varsóvia. Na América Latina, as guerrilhas inspiradas na revolução cubana ou guiadas por Cuba foram liquidadas. Na China, a Revolução Cultural semeou o terror em vez da libertação. Na União Soviética, começou um longo declínio da era Brejnev. No Ocidente, persistia aqui e ali a agitação operária, mas na segunda metade da década, a onda de militância refluía. (ANDERSON, 1999, p. 107)

Os anos 80, continua o autor, são a era de ofensivas de direita que, na conjuntura política-econômica vigente, acaba dando origem ao neoliberalismo. A derrota de forças que funcionavam contra o capital seria um dos reflexos do triunfo universal do capital, que tem no cancelamento das alternativas políticas um sentido complexo. O pós-modernismo seria, a partir disso, uma espécie de resultado dessa perda da perspectiva tão cara ao modernismo que era uma outra ordem social possível. (ANDERSON, 1999) Não é com pessimismo, no entanto, que Jameson analisa essa conjuntura, mas com um senso analítico apurado que vai mapear a pós-modernidade. Suas coordenadas não apenas nos dão a compreender em que mundo vivemos, mas quais são as raízes desta era e o que, daquilo que temos experiência hoje, é resultado de movimentos que começaram no meio do século passado. Aquilo que chamamos de globalização, de forma banal, é o momento histórico que advém de uma crise, cujas origens estão no que Jameson vai chamar de capitalismo multinacional.

A utopia dos movimentos operários se esgota perante um mundo onde fábricas de grandes corporações instalam seu chão em países do antes chamado Terceiro Mundo, pagando salários baixos e mantendo, com isso, uma espécie de eterna periferia controlada. Enquanto há emprego,

em tempos tão difíceis, o operário agradece a oportunidade, ainda que ganhe um salário miserável e trabalhe mais do que as 8h diárias do consenso para produzir itens que serão consumidos por pessoas no mundo todo, e pelos quais essas pessoas deverão pagar mais do que 10 vezes o valor unitário do custo de produção. A lógica do mundo em que vivemos é a do investimento pesado na comunicação. A informação e o capital simbólico, assim como os serviços, movem o mundo atual.

Quando se considera a identidade, certas variáveis determinam a multiplicidade de subdivisões a que o sujeito moderno se submetia, para que funcionasse dentro da sociedade. A civilização ocidental se constrói a partir de *papéis* sociais muito rotuláveis. O painel da cultura na cidade ainda do início do século XX, por exemplo, mostra uma divisão muito cuidadosa de pessoas em embalagens específicas, que fazem adentrar nos anos 1900 valores arcaicos. Em cada um desses invólucros, um “modo de usar”, as “precauções”, uma indicação clara de “pra que serve” e “de que é feito” e uma delimitação de seu campo de ação. Cada uma dessas embalagens com uma forma especial, que possibilita que conheçamos, de longe ou de olhos fechados, cada um dos papéis que nela estão contidos. Os burgueses e os trabalhadores não estão na mesma prateleira e nem possuem embalagem parecida. Os alemães são identificados por seu gosto pela ordem, enquanto os brasileiros, todos de pele muito escura e feição alegre, se destacam no samba. As mulheres, muito fáceis de manusear, saem da casa dos pais e tornam-se esposas e mães. É isso que as define e, portanto, qualquer coisa que as tire desse “modo de usar” e “função” as coloca, imediatamente, em um invólucro de material inferior, feito com papel de baixo custo, o que as direciona para as prateleiras mais mal iluminadas e as sujeitam à perda do respeito geral. Os negros são indolentes e contidos em uma embalagem sempre facilmente identificável. Seu papel social é basicamente um só, o que torna difícil seu encaixe em outra embalagem. Isso torna quase impossível que se compreenda seu “modo de usar” ou sua “função” quando, por qualquer motivo, um negro está contido na embalagem burguesa. Assim é que a cultura, dentro de uma lógica moderna, se dá. Uma sociedade de valores arcaicos medida, compartimentada e rotulada pelo processo característico moderno, de medir, compartimentar e rotular. Na modernidade, a identificação de tudo e de todo é uma figura chave. Desde as grandes taxonomias das ciências naturais, passando pela ciência forense e chegando ao tecido social das relações pessoais e de trabalho: papéis, identidades e “modos de usar” muito específicos.

Quando Jameson situa o leito de morte do sujeito nos agitados anos 60, está

historicizando, como bem recomenda que se faça sempre, a morte de *um* sujeito, o sujeito iluminista. Assim, chega a ser irônico quando Anderson fala da falta de um senso ativo de história como uma das principais características dessa nova subjetividade:

[...] seja como esperança, seja como memória. O carregado senso do passado que caracterizara o modernismo já não existia – fosse como transpiração de tradições repressivas ou reservatório de sonhos frustrados – e desapareceu a intensa expectativa do futuro – como possível cataclisma ou transfiguração – que caracterizara o modernismo. No máximo, apagando-se num perpétuo presente, os estilos e imagens *retrô* proliferaram como substitutos do temporal. (ANDERSON, 1999, p. 67-8, grifo do autor)

O diagnóstico sobre o sujeito pós-moderno, feito por Jameson, não parece animador. Seu panorama da nova vida psíquica do indivíduo trata de uma debilidade e algo de fragmentação esquizofrênica (ANDERSON, 1999). O retrato da agonia de um sujeito que começou a ser formulado no Iluminismo preocupa Jameson pelo frágil investimento afetivo que marca o fazer privado por sua incapacidade de perceber o sentido da história. A historicidade é perdida quando dessa carência de investimento, o que corresponde a uma “[...] erosão dos marcadores de geração na memória pública, com as décadas que se seguiram aos anos 60 tendendo a nivelar-se numa seqüência desinteressante classificada sob o rol comum do pós-moderno” (ANDERSON, 1999, p. 68-9). O que costuma acontecer aos períodos históricos que pertencem apenas aos livros da disciplina, passa a acontecer com um passado recente, do qual ainda nos lembraríamos com alguma nitidez.

O que marca o sujeito, aqui, seguindo a diagnose pelo panorama psíquico de época, é a psicose-maníaco-depressiva do consumidor, ora eufórico no consumo, ora disfórico e vazio existencialmente de significado. A ressaca pós-*shopping-sprees* que serviria de metáfora aqui (a depressão e o vazio, a corrida às compras como compensação e preenchimento, o posterior sentimento de vazio) parece ser mais concreta que isso. Atualmente, mais concreta do que nunca, com a ansiedade que gira em torno da novíssima, completíssima e abrangentíssima nova tecnologia a ser lançada a seguir. O senso de história se perde e os “marcadores de geração” se apagam nessa indiferenciação tanto nos hábitos de consumo entre as gerações, quanto nos mesmos hábitos entre diferentes sociedades. E as identidades estão, agora, atreladas a esse panorama *borderline*, ambivalente, bipolar. Irônico, em uma época de apagamento de outras polaridades.

A identidade vem passando, desde pelo menos a metade do século XX, por um momento

de crise. O sujeito, que em épocas anteriores era uno, vem passando por uma transformação, que se dá por conta de uma desestabilização das identidades. Segundo Hall (2006a), o abalo de estruturas e a dissolução das referências que antes aglutinavam a sociedade, e davam a ela uma espécie de segurança, é o que vem causando essa crise. A noção de sujeito se desloca do uno e contínuo sujeito do Iluminismo – o “sujeito da razão” -, perdendo seu “núcleo imutável”, e passa a ser compreendida ou ter sentido apenas na relação com os outros sujeitos. O “sujeito sociológico”, conectado a uma estrutura, é a concepção de identidade que funda todo o pensamento marxista. As estruturas, como conceitos cruciais do paradigma marxista, é que dão endereço a esse homem da sociedade moderna. Na literatura e no pensamento científico-social do início do século XX, o sujeito moderno passa a ser representado como um anônimo, um indivíduo isolado entre uma multidão (de outros indivíduos isolados). A figura do estrangeiro, do “de fora”, do estranho ao contexto se prolifera nas artes e no pensamento filosófico e social.

Esse sujeito é forjado e concebido dos restos de uma modernidade e um capitalismo moderno. Quando Jameson chama a pós-modernidade de capitalismo tardio ou avançado, ou Bauman dá ao período o nome de modernidade líquida, podemos ter alguma noção de onde se forja esse sujeito. No pensamento marxista, e na leitura que Althusser faz de Marx, segundo Hall (2006a), o homem, em vez de um sujeito compreendido por seu núcleo imutável, passa a ser compreendido dentro da sociedade, a partir de suas relações sociais. Assim, o “sujeito sociológico” é forjado por alguns balizamentos que, na compreensão marxista, são as condições de produção, a divisão de classes e de suas relações sociais determinadas por seu status econômico, a exploração da força de trabalho. Acredito que seja o paradigma marxista, partindo da perspectiva dos Estudos Culturais, que vai dar conta de explicar processos da vida (pós-)moderna tão complexos quanto a globalização e suas conseqüências, por exemplo. É disso que fala Jameson quando estabelece o marxismo como a grande e fundante narrativa da pós-modernidade (ver ANDERSON, 1999).

O sujeito pós-moderno é forjado também pelas obras que fundaram o pensamento do século XX e movimentos que determinaram este pensamento e seus desdobramentos. A descoberta do inconsciente, por Sigmund Freud, adentrou um caminho de compreensão da subjetividade do qual não se pode retornar. O sujeito freudiano é construído com relação ao social, mas principalmente com relação ao outro sujeito – o Outro, em cujo olhar formo meu eu. É quando Hall (2006a) passa a falar em identificação, em vez de identidade – algo que seria um conceito não muito apropriado para o que está sempre em processo de formação. Quando

diagnostica a “morte do sujeito”, Jameson explora a mente do homem contemporâneo e traça um perfil, um mapa das “sensibilidades pós-modernas”. A mudança radical nas identidades, a partir dos anos 60, constrói uma nova subjetividade.

O sujeito individual, o “individualismo”, teriam morrido, e, sobre seus restos mortais, há toda uma corrente que defende que não passava de ideologia. Segundo Jameson (2006a), se admite que em um passado não muito distante, onde reinava o modelo da família nuclear e da burguesia como classe hegemônica, tempo de um capitalismo competitivo, os sujeitos individuais teriam existido. Um sujeito individual burguês, que hoje já não existe. Hoje sendo a era do capitalismo corporativo, do “homem organizacional”, da explosão demográfica. Uma outra perspectiva diz que não existiu tal coisa como o sujeito individual burguês, uma construção de um misticismo filosófico e cultural de onde partia uma necessidade de convencer as pessoas a respeito de suas subjetividades individuais. Não haveria, de qualquer das maneiras, segundo Jameson, clareza no que se espera de um artista ou escritor. O que o autor expressa parece passar por uma nostalgia e falta de esperança, muito características, também, do próprio pós-modernismo. E, para esta tese, de grande importância. Não é apenas o “*self*” psicológico que muda, mas o artista, soterrado sob o peso de um modernismo clássico, que não consegue mais inventar novos estilos ou mundos. É do peso de uma tradição estética que estamos falando aqui, que decreta, ao corpo azulado, sem ar, do sujeito às portas do pós-modernismo, que não há nada a ser feito. Uma tradição que, como já foi dito aqui, paira como um fantasma sobre nossas cabeças, cobrando seus *royalties*, lembrando que o que havia para ser feito já o fora, para azar de quem chegou depois.

O início desse novo tipo de sociedade desponta no pós-Segunda Guerra Mundial. A teoria do pós-modernismo que Jameson traça está construída sobre a premissa de que a sociedade pós-moderna nasce a partir desse terceiro momento do capitalismo, ao qual o autor dá o nome de capitalismo tardio (de consumo) ou, ainda, capitalismo multinacional. A crença em aspectos formais dessa nova cultura que expressam sua lógica profunda, que perpassa essa teorização, é central nesta tese também (vide todo o trabalho de relação entre as formas visuais e as figuras recorrentes na pós-modernidade). A perda do sentido de história, no entanto, é o ponto nevrálgico da teoria. A sociedade do capitalismo multinacional, de consumo, pós-industrial ou, é bom destacar, a sociedade de mídia que surge a partir da segunda metade do século XX perde o senso ativo dessa história que nos fazia capazes de reter o passado. Isso, para Jameson (2006a), causa um mergulho em um presente perpétuo que, ao mesmo tempo, está em constante mudança. As

tradições preservadas pelos modos de vida anteriores vão sendo apagadas nesse eterno presente. Isso tem ligação direta com a mídia. Eu diria, com muita segurança, que Jameson estaria dizendo que é por conta dessa tempestade de informações novas e pelo excesso de novas imagens que vivemos assim, mas acredito ser melhor usar as próprias palavras do autor, para quem a função da “[...] mídia jornalística é a de relegar tais experiências históricas recentes ao passado o mais rápido possível. A função informativa da mídia seria, portanto, a de nos ajudar a esquecer, a de servir como agentes de mecanismos de nossa amnésia histórica” (JAMESON, 2006a, p. 44). O “sujeito do esquecimento” é um sujeito que não tem mais identidade. Identifica-se a todo o momento, como vai sugerir Hall (2006a), mas mais grave ou urgente que isso, abandona suas identificações com a mesma facilidade com que se apega às próximas.

Impossível acreditar que isso não gerasse, quando não uma estafa, um mal-estar muito parecido com a desorientação da labirintite. Uma falta de noção de localização, de chão, de equilíbrio. Uma perda de âncoras. Uma vertigem eterna na corrente vazante das identidades líquidas. Não por acaso Zygmunt Bauman vai dedicar toda uma reflexão ao sujeito, ao indivíduo, à identidade em um conjunto de sua obra, mas especialmente quando trata do Mal-Estar da Pós-Modernidade (BAUMAN, 1998). Não por acaso também que a obra, para além da clara referência no título, tem já em sua abertura ninguém menos que Sigmund Freud como marco principal. O mal-estar é geral na cultura pós-moderna. Quando não pela vertigem, pelo líquido, pela fragmentação e desequilíbrio, pela falta de certeza, preço pago pelo mergulho libertário em uma era onde o princípio do prazer é uma lei.

“Walter Benjamin disse, da modernidade, que ela nasceu sob o signo do suicídio; Sigmund Freud sugeriu que ela foi dirigida por Tântatos – o instinto da morte”, observa Bauman (1998, p. 21) de uma era rígida de padrões sólidos e tradições. A liberdade jamais faria frente à crença moderna na submissão a um regime de eterno abandono do prazer por uma segurança dada pela norma. O sentido do social trabalhado na *psiqué* moderna, o sentido de um mundo onde a realidade abafava toda e qualquer movimentação excêntrica. O contraponto contemporâneo de Bauman a isso pode ser notado aqui:

um número sempre crescente de homens e mulheres pós-modernos, ao mesmo tempo que de modo algum imunes ao medo de se perderem, e sempre ou tão freqüentemente empolgados pelas repetidas ondas de “nostalgia”, acham a infixidez de sua situação suficientemente atrativa para prevalecer sobre a aflição da incerteza. [...] são ajudados e favorecidos por um mercado inteiramente organizado em torno da procura do consumidor e vigorosamente interessado em manter essa procura permanentemente

insatisfeita, prevenindo, assim, a ossificação de quaisquer hábitos adquiridos, e excitando o apetite dos consumidores para sensações cada vez mais intensas e sempre novas experiências. (1998, p. 23)

Os que estão fora desse padrão, mesmo com toda a tolerância pós-moderna à diferença, são os consumidores falhos, são uma espécie de escória. Aqui Bauman vai delineando não apenas um sujeito, mas seu estranho. Um sujeito que vive pela fluidez, e pela lei da liberdade, mas que também aplica, implacável, sobre os outros sujeitos, uma diferenciação excludente. A liberdade, percebe-se, não passa de uma histórica ilusão de liberdade, onde o medo e a insegurança predominam e o abismo entre os estranhos e os sujeitos consumidores fica cada vez maior e mais profundo.

O futuro de horror apocalíptico de que trata Bauman em *Modernidade Líquida* (2001), em uma batalha que se trava, nos anos 50, entre *Admirável Mundo Novo*, de Aldous Huxley, e *1984*, de George Orwell, diz respeito a um novo tipo de sujeito que vai sendo delineado. O mundo criado por Orwell era miserável, destruído, rigoroso. O de Huxley, simpático e opulento, não tinha os habitantes assustados do mundo de *1984*. Ocorre que ambos os mundos são de extremo controle, onde as liberdades individuais – e o próprio “individualismo” – não existem. Mundos de controle e vigilância. Essa sociedade então imaginada na literatura nem é tão ficcional para a época e nem hoje está distante de uma realidade. Uma outra forma de compreender o sujeito surge quando o filósofo Michel Foucault (2008), nos anos 70, chega à noção de “poder disciplinar” como uma força que regula tanto o corpo quanto a mente dos indivíduos. O filósofo se volta para a história dos aparelhos disciplinadores das sociedades modernas a partir do século XIX. Organiza e esquematiza a sociedade em termos de seus mecanismos de policiamento, vigilância e controle das sociedades e, principalmente, do indivíduo. Foucault (2008) constrói o sujeito segundo as formas de controle do “poder disciplinar” que recaem sobre ele, sejam estas o manicômio, a escola ou a prisão. Passa a ser crucial controlar os sujeitos e, afirma Stuart Hall (2006a), quanto mais se desenvolvem as instituições coletivas de controle, mais individual se torna o indivíduo sob o poder de controle. Este talvez seja o modelo primitivo para a hoje sociedade da hipervigilância dos aparatos técnicos que, ao controlarem os indivíduos para a preservação da segurança social, também invadem sua individualidade, transformando, com uma lente de aumento, esse controle em “diversão”.

Outra contribuição para a construção do sujeito pós-moderno é Ferdinand de Saussure quem vai oferecer, na primeira década do século XX. Ele postula que a língua, como um dos aglutinadores da cultura, como central na formação das identidades, é um sistema social. A língua é uma ferramenta que usamos nos nossos discursos. (HALL, 2006a) O discurso que fazemos é uma das projeções de nosso “eu”, uma das coisas que nos fazem estabelecer uma identidade, nos forma como sujeitos. De certa forma, o que diz Hall a respeito do que Saussure vai postular sobre a língua é como a afirmação de Marx sobre a lógica econômica, ou seja, os sujeitos fazem a história mas apenas dentro das condições que lhe são dadas (HALL, 2006a). Essa questão também enfatiza a diferença como forjadora das identidades.

As relações estabelecidas em conflitos étnicos, por exemplo, são uma luta entre “as diferenças”? A *diferença* é algo que constrói a identidade pós-moderna, ainda que ela seja cheia de várias identidades referidas a um indivíduo só. Na pós-modernidade, como a idéia de classes vai se desmantelando aos poucos, assim como as polaridades esquerda-direita, como veremos mais adiante, as diferenças étnicas e sexuais é que passam a permear essas identidades, que se multiplicam cada dia mais. Hall (2006a) menciona o feminismo (teoria e movimento social) como um movimento de contracultura que virou do avesso o âmbito do privado para o público, promovendo a dissecação da sexualidade e do casamento, por exemplo, áreas até então preservadas da discussão política.<sup>8</sup> Este seria uma outra espécie de paradigma que ajuda a construir a identidade do sujeito pós-moderno. Conforme será discutido ainda em outras ocasiões neste texto, a “revolução sexual”, o pós-guerra, as novas funções no mercado de trabalho e o feminismo (assim como também todos os ativismos pelos direitos civis) transformam esse sujeito em uma identidade multifacetada dinâmica e em constante mutação. E, ainda, razão de muitos conflitos.

Quando Jameson (2006a) fala em “morte do sujeito”, está falando em fim do “individualismo”, assim como na derrocada de um “capitalismo empreendedor”. O que o autor chama de “individualismo” pode ser chamado, na verdade, de um individuismo, pois está falando de um fim do sujeito considerado enquanto indivíduo, não do fim de uma individualidade como modo de vida ou prática:

Marx estava certo, não importa o que digam, e nenhuma sociedade humana jamais foi tão coletiva em suas estruturas quanto esta, na qual o Estado

---

8 Sobre isso, ver BAUMAN (1998), a partir da página 177.

althusseriano e os aparelhos ideológicos do Estado reinam supremos, [...], e o aparente interesse renovado pela “subjetividade” trai os seus motivos mais secretos através de um total desinteresse pelos desenvolvimentos psicanalíticos (sobretudo lacanianos), que deveriam ter atraído sua atenção de forma central e despertado sua curiosidade. Contudo, essas coisas ainda repousam atrás da cortina de ferro da Teoria e não parecem particularmente acessíveis à classificação filosófica e disciplinar do antigo tipo. (JAMESON, 2006a, p. 160)

Esse fim, essa derrocada, essa morte, também remete ao fim da burguesia como um paradigma, como uma narrativa. A morte das grandes narrativas, a qual o autor também vai trazer à tona ao falar de pós-modernidade, diz respeito aos grandes mitos fundantes, que se atualizam na cultura conforme as gerações se sucedem e conforme as formas de expressão popular vão sendo afetadas pela produção. Estamos falando das grandes narrativas que, por fim, como mencionou Gruszynski (2000; 2007), legitimavam as instituições modernas. Vivemos a era do depois. O pós-guerra nos deixou, a todos, com um Holocausto preso em nosso sapato como terra vermelha. O fim das grandes narrativas tem mais a ver com uma ressaca moral de descrença e de ceticismo hedonista que propriamente com uma falta de grandes mitos a serem contados em torno de uma fogueira. Vale lembrar que ao falar de pós-modernidade, Jameson é claro ao afirmar que a única narrativa possível (cf. ANDERSON, 1999, p. 64) é o marxismo, base de onde ele fala.

Esgota-se, na pós-modernidade, a crença em uma série de narrativas fundantes que forjaram o homem moderno. Uma delas, talvez a principal, é a crença na ciência como detentora de uma fórmula para o grande plano geral da humanidade: um mundo melhor. É Theodor Adorno (1986) quem nos vai lembrar, novamente, daquilo que não pode ser esquecido jamais. O holocausto judeu, os campos de extermínio ou, de forma exemplar e ilustrativa, Auschwitz, envenenou, ou reduziu ao pó, não apenas o que Hitler pensava ser a erva daninha em seu projeto de raça ariana, mas também a crença modernista no progresso da humanidade pela ciência. A dissolução desta grande narrativa, no entanto, cria um reforço de um mito onde a identidade una se atualiza no projeto nazista de raça pura. Como tudo na era pós-industrial, também o homem, a “raça”, o sujeito será forjado artificialmente, como em uma fábrica? Uma esteira cujo veio central coloca em andamento uma humanidade pura e um veio secundário retira de circulação o *alien*, o mutante, a aberração mestiça ou a horrível oposição que o Outro representa. Ao mesmo tempo, como ressalta Gruszynski (2000), o mito da identidade una é atualizado de forma terrível e o ideal moderno de avanço humano pela

união entre ética e ciência se perde de forma drástica.

É assim que a afirmação das metanarrativas se dá. Numa era de *hipertrofia*, pelo contrário, são as micro narrativas que se sedimentam. Diferentes das grandes narrativas fundantes, estas, as micro, são como a brincadeira criada pelo personagem Calvin, das tirinhas, em sua lógica única de menino de seis anos: as regras se fazem conforme o jogo está em andamento. O Calvinbol de Bill Watterson<sup>9</sup> é a metáfora perfeita para esta era. Não há um manifesto, não há estatutos, não há cânone. O espírito do tempo, agora, é livre e se faz no andar da carruagem. A pós-modernidade é um jogo onde cada um – lembrando: estamos falando de uma potencialização do hedonismo – busca suas próprias regras, ainda que jogue com outros. Não havendo narrativas fundantes, nem ordem dominante, a experiência humana ganha uma liberdade nunca antes vista. E, com isso, vem a insegurança de que tanto fala Bauman (1998). Se o “mal-estar na civilização”, denominava Sigmund Freud (2010), é o resto da forja de um homem moderno em busca de ordem – com o abandono do prazer em função da realidade, Bauman (1998) nos apresenta o mal-estar da pós-modernidade, jogo no qual o homem está totalmente livre de regras (e livre para criar regras próprias e identidades como melhor couber), e, na busca do prazer e da liberdade, abandona a ordem. Enquanto o mal-estar na civilização de Freud, a civilização moderna, era o mal-estar do mundo da ordem que tolhia as liberdades e transformava os homens em autômatos (como bem ilustrado nas citações do fordismo em filmes como *Tempos Modernos*, de Charlie Chaplin (de 1942); o mal-estar de que trata Bauman é o da liberdade total das regras e da ordem. Uma liberdade celebrada e, ao mesmo tempo, maldita. Uma liberdade que tem seu contraponto mais cruel: a insegurança. Exemplar desses dois tipos de mal-estar é a ressaca moral que a AIDS provoca na cultura como um todo. Vivemos um período de costumes recatados e conservadores, onde a repressão criou uma geração que esteve atônita diante da luta feminina pelo voto. Depois, uma geração em que as mulheres, de calças de brim e uniformes brutos, tomaram as rédeas do mundo enquanto os homens iam para a guerra. Com a revolução cultural do meio do século XX, a geração pós-guerra (pós-Segunda Guerra Mundial, diga-se), a geração que lutou pela liberdade sexual, viu, sem saber o que dizer, a AIDS ser chamada de castigo. E criou a geração pós-moderna que vive sob o signo da liberdade e da insegurança como uma marca dos novos tempos. Não é por acaso que se proliferam a cada dia movimentos estranhos de “retorno às tradições”. Alguns com propósitos mais inocentes, como a onda de “jovens pelo sexo só depois do casamento”, outros com perigosas idéias conservadoras, como

---

9 Sobre o autor e sua carreira, ver: <[http://en.wikipedia.org/wiki/Bill\\_Watterson](http://en.wikipedia.org/wiki/Bill_Watterson)>.

aqueles que pregam um retorno à moralidade do tempo da Ditadura.

Jameson, no “terceiro lance prodigioso de sua teoria, segundo Anderson (1999), expande o pós-moderno pelas artes, ao contrário do que fizeram outros teóricos, até então focando suas investigações apenas em uma área. Talvez tenha surgido daí uma visão inicial da pós-modernidade como algo localizado e, é possível dizer, elitizado, do campo intelectual, academicista; o que Jameson começa a mudar com a abrangência de seu estudo. O primeiro interesse de Jameson nesse sentido foi sobre a arquitetura, mas o cinema, como menciona Anderson, é que vem em segundo lugar no *sistema das artes pós-modernas*, segundo aquele autor. Certamente uma das mais importantes contribuições para o estudo do cinema, a noção introduzida a partir de então por Jameson a respeito da “nostalgia do presente” (ANDERSON, 1999, JAMESON, 1996) é, também, uma das mais complexas de sua teoria do pós-moderno. Ali está o cerne de sua eterna preocupação com o sentido de história, ali está também uma problematização extremamente importante dentro do estudo da pós-modernidade, que trata da questão do presente, a abordagem do tempo, as relações com o passado.

Uma vez que a grande arte passa a ser um conceito obtuso na pós-modernidade, e que as separações claras entre alta cultura e cultura popular são obliteradas, Jameson jamais deixaria de tocar na ferida das belas-artes trazendo para esse novo sistema o design e a publicidade. Nada mais funcional que o design gráfico, nada mais popular que a publicidade. Sobre isso, diz Anderson (1999, p. 71-2):

No espaço pictórico, a falta de profundidade pós-moderna encontrou perfeita expressão nas superfícies despojadas da obra de Warhol, com suas representações hipnoticamente vazias da página de moda, da prateleira de supermercado, da tela de televisão. Jameson montaria aí a mais refinada de todas as justaposições do alto moderno e do pós-moderno, numa comparação das botas de camponês de Van Gogh, emblemas do trabalho material resgatado numa fogueira de cores, com um dos conjuntos de bombas de Warhol, simulacros vítreos, sem tom ou campo, suspensos num vazio gélido.

Jameson via no surgimento da *pop art*, segundo Anderson, um alerta das mudanças que estavam ocorrendo na cultura. Uma cultura onde o visual tem privilégio, diferente do alto modernismo, quando o verbal ainda mantinha um pouco da autoridade que sempre teve.

Duas características da pós-modernidade, para Jameson (1996; 2006a), colocam em questão a noção de história (ou, melhor, o *sentido* de história), de tempo, de presente; e a noção

de arte. Se no modernismo o senso de passado e uma expectativa de futuro eram marcantes, na pós-modernidade se vive o eterno presente, onde o temporal é substituído, como diz Anderson (1999), pelo *retrô* – tanto nos estilos quanto nas imagens. Esta seria uma primeira síntese do que diz respeito à arte e à história no pós-modernismo.

Com a perda do senso de história, no contexto de um período onde tudo já foi feito e não há mais a possibilidade de artistas e escritores inventarem novos estilos – interessante imagem pós-apocalíptica Jameson faz aqui –, é possível apenas recordar, recriar ou parasitar o passado:

Isso nos leva mais uma vez ao pastiche: em um mundo no qual a inovação estilística não é mais possível, tudo o que resta é imitar estilos mortos, falar através de máscaras e com as vozes dos estilos no museu imaginário. Mas isso significa que a arte pós-moderna ou contemporânea se pautará pela própria arte de um modo novo; mais ainda, significa que uma de suas mensagens essenciais envolverá a falência necessária da arte e da estética, a falência do novo, o aprisionamento no passado. (JAMESON, 2006a, p. 25)

Arte e história se entrelaçam no intercâmbio de três figuras estéticas na teoria de Jameson (2006a): a *nostalgia*, o *retrô* e o *pastiche*. De modo geral, Jameson aplica *nostalgia*, *pastiche*, *retrô* como categoria de análise do cinema, mas quando o faz tendo a arte popular como campo, enriquece ainda mais seu conceito de *pastiche*, especialmente. Em primeiro lugar, Jameson logo explica, em *A virada Cultural*, que o que entende por *pastiche* não é o que se chama, comumente, de cinema histórico. O *pastiche*, e Jameson explica isso muito bem citando *Star Wars*, não é uma paródia, não é sátira, mas algo que se origina na nostalgia que nos faz querer *experimentar* o passado de novo. No caso de *Star Wars*, uma forma de reviver os seriados de ficção científica da década de 50, com os quais gerações de norte-americanos cresceram. Reviver e experimentar são palavras-chave em se tratando de *pastiche*. Quando se pensa em um filme de ficção científica, futurista portanto, isso é mais flagrante. Porque o que está em jogo aqui é a nostalgia, a vontade de reviver, de voltar no tempo. Por isso *Star Wars* passa a ser um filme histórico também, pelo passado que traz de volta como espírito. “Ao contrário de *Loucuras de verão*, ele não reinventa uma imagem do passado na sua totalidade vivida; ao contrário, ao reinventar a sensação e a forma de objetos de arte característicos de um período anterior (os seriados), ele procura reacender um sentido de passado associado àqueles objetos.” (JAMESON, 2006a, p. 27)

Essa é também a perfeita definição do que chamamos de *retrô*. Ao dizermos que algo é *retrô*, estamos tratando de algo que recria o passado. Se não como *Loucuras de verão*, também filme de George Lucas (de 1973), como *Star Wars* (1977). Em ambos os casos, o sentido da

experiência revivida é o que define o pastiche. O conceito de pastiche trazido por Jameson é de grande importância aqui. O pastiche é uma das figuras da pós-modernidade mais ricas, pois é bastante explorada pela produção audiovisual. Este conceito, enquanto figura, será abordado mais tarde neste trabalho, uma vez que estará presente de forma funcional na análise dos filmes de meu trabalho. Temos um bom exemplo de pastiche quando Jameson (2006a) fala, por exemplo, de filmes como *Corpos ardentes* (Lawrence Kasdan, 1981), que tratam de um período contemporâneo, mas ainda assim são nostálgicos, porque



FIGURA 3: Sherlock Holmes: cartaz/display e imagens de abertura

[...] essa contemporaneidade técnica é de fato muito ambígua; os créditos – sempre a nossa primeira sugestão – usam fontes em estilo art déco da década de 30, que não fazem outra coisa a não ser provocar reações nostálgicas (em primeiro lugar, sem dúvidas, em relação a *Chinatown*, mas depois para além dele até algum outro referencial histórico). (p. 28, grifo do autor)

A busca de um passado por meio da cultura visual pop e de estereótipos da história é, para o autor, uma espécie de condenação a que fomos submetidos na pós-modernidade. O pastiche, nesse contexto, segundo Jameson, é, como a paródia, a imitação de um estilo único e particular, porém não é satírico, não propõe a imitação cômica de algo que é normal. Não existe, para o pastiche, a idéia de que há um normal que lhe preceda e sobre o qual a imitação faz graça. Como parasitismo do velho, vive de um retorno à aura daquilo que já passou.

A ficção, diz Anderson (1999), torna-se o domínio do pastiche por excelência, misturando estilos e épocas, “[...] revolvendo e emendando passados 'artificiais', misturando o documental com o fantástico, fazendo proliferar anacronismos [...]” (p. 73). O cinema é o

suporte perfeito, estética e tecnicamente, para essa experiencição do velho, esse parasitismo do passado, essa recriação de épocas de forma muito mais complexa que simplesmente o faz o filme histórico e de época. Não se trata de recriar um cenário, mas de reconstruir uma “aura”.

O estilo *retrô* convive bem com estilos contemporâneos por excelência. Nada mais pós-moderno que a bolsa *vintage* pendurada no ombro da moça *high-tech*. Mas no cinema de ficção isso é uma característica forte. A ponto de o embaralhamento chegar ao nível do estilizado. Vide *Sherlock Holmes* (Guy Ritchie, 2009), que é contemporâneo em recriar uma aura do passado tão artificial que eleva esse passado a um conceito abstrato que, vez por outra, servirá de referência histórica a outros filmes. Sua estética propõe uma volta ao século XIX não pelos cenários e figurinos, nem pela crueza com quem resolve mostrar um tempo que já foi romântico em vários filmes, mas pelos pormenores. O detalhe da abertura, que trabalha com vinhetas típicas dos livros da época, por exemplo. O fundo para essas vinhetas não é apenas um papel amarelado, mas um papel rústico e sujo. Essa imagem sintetiza essa figura pós-moderna do pastiche por um detalhe banal. Na época, embora o papel pudesse ser rústico e sujo, não seria envelhecido. A aura que o pastiche tenta recriar é uma cápsula que não traz do passado o passado intacto como objeto. O traz mesmo como passado. Ou seja: não basta recriar o papel em suas condições de produção da época, mas dar a ele a aparência que o tempo transcorrido entre o século XIX e nossos dias lhe deu.

A fotografia ganha, na arte pós-moderna, um lugar crucial que vai servir, inclusive, de sinal dos tempos. A apropriação que a *pop art* faz da fotografia como material diz respeito a uma mudança de paradigma muito importante nas artes visuais. Em lugar de citar fragmentos da cultura popular, o artista os incorpora à obra. Andy Warhol representa, para Jameson (2006a), um pouco desse vazio e dessa falta de profundidade da arte pós-moderna, mas é a subversão de qualquer limite entre belas artes e design gráfico que, acredito, faça de Warhol um representante legítimo da *nova arte* visual. Penso que o conjunto da obra do artista norte-americano seja, hoje, mais emblemático do que nunca. É verdade que Jameson não vai se voltar à *pop art* como ícone do pós-moderno tanto quanto para uma arte mais conceitual, como as típicas “instalações” dos anos 60 e 70. Se me detenho à *pop art*, é porque está ali, no uso que é feito da fotografia, uma afinidade com o que o cinema pós-moderno estava começando a ser. Anderson explica que

os ícones característicos da *pop art* já não eram os próprios objetos mecânicos, mas seus fac-símiles comerciais. Essa arte de tiras em quadrinhos, marcas

registradas, gravuras de mulher, lemas brilhantes e ídolos confusos fornecia, como David Antin observou falando de Warhol em 1966, 'uma série de imagens de imagens'. (1999, p. 113, grifo no original)

O motivo pelo qual Jameson dá alguma atenção à *pop art* como sinal de um pós-modernismo em seu nascimento não pode ser outro que não o fato de esta ser uma arte de “imagens de imagens”. Anderson chega a enfatizar essa idéia quando fala do Warhol que surgiu daí como um pós-moderno “completo”, cuja arte misturava artes gráficas, fotografia, pintura, jornalismo, cinema. Completude essa que se dava no material da obra, mas também em seu contexto, com “[...] abraçamento calculado do mercado; reverência heliotrópica à mídia e ao poder”, segundo o autor (1999, p. 113). Há algo, aqui, que sintetiza o pós-modernismo e serve como um prenúncio de um novo paradigma. Este, nasce de uma triangulação entre o contexto da era do visível, dentro da qual as “imagens das imagens” operam, entre outras coisas; a submissão a uma lógica de mercado, que vai inclusive dizer respeito à obliteração entre cultura popular e alta cultura, *pop art* e belas artes, propaganda e design gráfico e a grande arte; e finalmente a cultura mergulhada na lógica do espetáculo, segundo a qual tudo se deve mostrar, tudo se quer ver.

Essa triangulação é complexa, especialmente porque cada um dos pontos, tanto o contexto quanto as duas lógicas operacionalizadas, se entrelaçam com os outros dois. Se o contexto cultural é o de um tempo onde as imagens têm o poder que outrora teve o verbo, a lógica do espetáculo é causa e conseqüência disso também; e a mistura entre grande arte e *pop art* se dá como forma de citação, pastiche, reenquadramento, remediação<sup>10</sup>. O jornalismo, dentro dessa mistura que a *pop art* produz, gera híbridos de plasticidade com documento.

Jameson trata a cultura pós-moderna como painel de época justamente porque agora não se vê reflexos desse tempo apenas na arte; toda a experiência civilizada está permeada pelo pós-moderno. A arte é, apenas, – e, neste período, a arte visual especialmente – a superfície material desse painel, assim como uma abstração do que há de mais concreto no período em que estamos vivendo. Duas linhas sociais, diz Anderson (1999), atravessaram o modernismo, gerando a partir daí uma forma. A obra de Jameson, para aquele autor, aponta outro *modus operandi* para o pós-modernismo, quando o apoio e o alvo das práticas artísticas são alterados radicalmente. Com o desmantelamento da burguesia, o fim da aristocracia e a identidade da classe operária carcomida, novos discursos alternativos surgem, embora frágeis (como oposicionismos relativos ao gênero,

---

10 Remediação no sentido de mediar novamente aquilo que já é mediado.

“raça”, etnias, identidades/orientação sexual).

Este contexto não poderia ser mais perfeito para o surgimento da *pop art* – como prática, como emblema, como sintoma. A arte de Warhol é, em que pese um profundo alinhamento com os anos 60 e uma certa atemporalidade, uma imageria da nostalgia de um criador que viveu a adolescência no pós-guerra. A barreira que separa o tempo da *pop art* de Warhol do contemporâneo é eletrônica. Das cópias de poses de Elvis e Marilyn e reproduções da embalagem das sopas Campbell para um mundo de digitalizações infindas de imagens, o que nos separa da *pop art* dos anos 60 são práticas que Anderson (1999) chama de mediadas por oligopólios do espetáculo. A questão desse autor tem sentido se a tosca reprodução quase gutenberguiana nas obras de Warhol e suas nostalgias de menino do pós-guerra fossem completamente diferentes dessas operações da era atual da eletrônica. Eu acredito que, no entanto, sejam apenas duas fases de uma mesma era. A sopa Campbell e os álbuns virtuais de fotografia como o *Flickr* (do *Yahoo*) são reflexo das duas lógicas em cujas teclas tornarei sempre a bater aqui: mercado e espetáculo.

Anderson (1999) tem razão, no entanto, quando fala em espetáculo como princípio organizador da indústria cultural dividindo o campo das artes. Diz ele que a sutura entre o social e o formal está aqui. O que seria esse social que não a cultura, a época enquanto painel de que nos fala Jameson? O que seria esse formal que não o reflexo na produção daquilo que é, de certa forma, um espírito? Mais uma vez está delineada aqui a relação profunda entre as figuras pós-modernas e suas formas. E mais uma vez se justifica o que proponho ao analisar dessas duas lógicas – a do espetáculo e a do mercado – como base dessa cultura. Se o pós-modernismo tem a força que tem enquanto teoria, e é esse espírito que permeia a abordagem de Jameson, é porque toda a cultura é alinhavada pelo fio duplo dessas duas lógicas.

Arte, cultura, economia política e mercado fazem parte de uma mesma discussão quando se trata de pós-modernidade. O próprio debate sobre as vanguardas, que Jameson lidera, mas que também ganha destaque na análise de Bauman, demonstra isso. Para Bauman, a vanguarda não pode mais ser identificada como tal em um período de constante mobilidade. A arte de vanguarda, segundo ele, passa a ser incorporada pelo mercado artístico, “[...] absorvida e assimilada não pelos que (sob sua influência nobilitadora) se voltaram para o credo que ela ensinava, mas por aquelas pessoas que desejavam aquecer-se na glória refletida do recôndito, exclusivo e elitista” (BAUMAN, 1998, p. 126). O termo *vanguarda* perde seu sentido, segundo o autor, nas circunstâncias atuais. As vanguardas artísticas na pós-modernidade não predizem mais

nada ou impõem obrigação alguma. A contradição das expressões as anula. Ou há o pós-moderno, ou há a vanguarda. Ambas, por definição, não coabitam o mesmo lugar no tempo. “Os estilos não se dividem em progressista e retrógrado, de aspecto avançado e antiquado. As novas invenções artísticas não se destinam a afugentar as existentes e tomar-lhes o lugar, mas a se juntar às outras, procurando algum espaço para se mover por elas próprias no palco artístico superlotado.” (BAUMAN, 1998, p. 127) Normas e cânones coletivamente negociados, diz Bauman (1998), não têm mais espaço.

Bauman (1998), também enxergando as artes dentro de um painel de época mais amplo que é a cultura, comenta que as artes pós-modernas perdem sua relação com a realidade social, criando uma realidade de outro estatuto. O simulacro, comentado por Jean Baudrillard (1981), toma o lugar que antes era da representação. As realidades alternativas criadas dentro desta nova arte têm, cada uma, um conjunto próprio de procedimentos, premissas, mecanismos. “É cada vez mais difícil indagar, e mesmo mais difícil decidir, qual é primário e qual é secundário, qual deve servir como ponto de referência e critério de correção ou adequação para o resto.” (BAUMAN, 1998, p. 129)

O sociólogo polonês enfatiza o momento histórico de ruptura das artes plásticas com a realidade, ligadas pelas leis da representação. O que sustentava pintura e escultura enquanto representações da realidade era o respeito a símbolos convencionais e normas. A criação artística possuía seu status de representação na observância dessas regras. O que faz com que modernidade e pós-modernidade sejam tão díspares com relação a isso, no entanto, é o fato de que aquela rejeitou regras, desdenhou das heranças e tradições, e buscou novos códigos, técnicas, abordagens do mundo. A arte moderna subvertia os elos clássicos e criava novos, os quais ligavam o objeto, referente, à sua imagem, representação:

O que ela não fez, contudo, foi contestar o valor da representação como tal; o que quer que os artistas modernos tenham feito foi sob os auspícios de uma representação melhor do que antes, e motivados pelo impulso de chegar sempre mais perto da “verdade”, só temporariamente desfigurada ou escondida pelas convenções existentes. Cada sucessiva ruptura na era da revolução permanente disparou uma rajada de agudas e estridentes manifestações e declarações de fê, todas proclamando a descoberta e a iminente norma da nova verdade e os novos princípios que de agora em diante guiarão o que procura a verdade. A arte contemporânea, por outro lado, já não tem nada a ver com a “representação”: ela já não admite que a verdade que precisa ser captada pela obra de arte se ache em ocultação “exterior” – na realidade não-artística e pré-artística – esperando ser encontrada e receber expressão artística. Tendo sido, assim, “liberada” da autoridade da “realidade” como juiz genuíno ou putativo, mas sempre supremo do valor de verdade, a imagem artística reclama (e desfruta!), no agitado processo de elaboração do significado, o mesmo *status* que o resto

do mundo humano. Em vez de refletir a vida, a arte contemporânea se soma a seus conteúdos. (BAUMAN, 1998, p. 134, grifo no original)

Warhol é exemplar desta época, criando o paradigma do qual talvez não nos vejamos livres tão cedo. Se a obra de arte é colocada em cheque na época de sua reprodutibilidade técnica – peço licença à Benjamin (1992) para a menção não totalmente contextualizada à sua obra de maior impacto nos estudos de comunicação – é porque Warhol desafia a palavra que determina o que é e o que não é grande arte e inaugura seu obelisco à pós-modernidade, questionando o conceito de aura (BENJAMIN, 1992) quando cria, desde o início, cópias, e não obras primas. Se a arte agora se cria em uma realidade de outro estatuto, se ela é independente do real que lhe é externo, isso com certeza significaria o fim de uma lógica de representação que vinha sendo operacionalizada na cultura desde muito tempo e cria, na simulação, uma outra lógica. Se falo tanto em lógicas aqui é de propósito. Não apenas por estar propondo um novo olhar sobre a própria lógica jamesoniana (a lógica cultural do capitalismo tardio), mas uma nova lógica que surge no contexto construído por Jameson e define, quando não a própria cultura do visível, ao menos a cultura do audiovisual. Se para Jameson a pós-modernidade (ou seja, o terceiro estágio do capitalismo, que seria o estágio avançado – ou tardio) não é um programa de época, um movimento, mas toda uma cultura que perpassa desde a arte até os modos de vida da sociedade contemporânea; segundo minha abordagem, neste trabalho, a cultura do visível que predomina neste período é, ela mesma, uma lógica. Em sua organicidade, uma lógica que parte do contexto sócio-histórico e das raízes político-econômicas, duas bases que o crítico norte-americano não abandona. Porém pode ser avaliada como um todo autônomo, independente, pertencente à ordem da cultura no âmbito da produção simbólica.

Esta lógica, que é da ordem econômica, e é, também, cria da cultura do visível, é algo que nasce da soma das lógicas de mercado e do espetáculo. Por isso mesmo, nunca desvinculável da própria lógica maior a que Jameson se refere. Porém, considerando sua especificidade e suas implicações na própria cultura do visível, algo que merece um olhar crítico mais aprofundado. Esse aprofundamento será feito mais adiante. Por ora, detenho-me a discutir um ponto essencial na teoria jamesoniana da pós-modernidade que é também uma base para o que estou propondo aprofundar em seguida. Retomando o triângulo formulado por Jameson, uma das três coordenadas que provocam a guinada cultural para a pós-modernidade é a evolução tecnológica. “[...] A cultura pós-moderna não é apenas um conjunto de formas estéticas, é também um pacote tecnológico. A televisão, que foi tão decisiva na passagem para uma nova época, não tem passado modernista, e tornou-se o mais poderoso meio de todos no próprio período pós-moderno.” (ANDERSON, 1999, p. 140)

Não é por outro motivo que Jameson (1996; 2006a; 2006b) vai usar a TV como um divisor de águas entre o modernismo e o pós-modernismo. O cinema consta, na teoria de Jameson, no topo do sistema das artes pós-modernas. Sua abordagem, uma das mais completas do autor, estabelece dois ciclos no desenvolvimento do que chamamos sétima arte. A forma como Jameson trata esses dois períodos do cinema demonstra uma das principais preocupações de sua teoria: a tecnologia. E é através dela que ele busca organizar uma passagem do modernismo (primeiro ciclo do cinema) para o pós-modernismo (segundo ciclo). O primeiro ciclo diz respeito ao cinema mudo, seguido do segundo ciclo, que abrange toda a produção que veio depois disso. Aparentemente sem importância dentro do panorama geral da sua lógica, a discussão de Jameson tem valor dentro deste trabalho na medida em que problematiza o cinema como produção cultural não separada de uma evolução tecnológica e não tratada fora do contexto histórico que diz respeito às imagens técnicas. Sua teoria, como bem aponta Anderson (1999, p. 71, grifo no original), leva em conta inclusive o vídeo – tanto como tecnologia, quanto como produção cultural:

O cinema mudo trilhou de fato um caminho do realismo ao modernismo, ainda que dessincronizado – em razão do seu *timing* como possibilidade técnica – da mudança do capitalismo nacional para capitalismo imperialista que presidiu no geral àquela transição. Mas essa evolução foi cortada pelo som antes que houvesse uma chance para o pós-moderno. Um segundo ciclo recapitulou então as mesmas fases num novo nível tecnológico, com Hollywood inventando um realismo na tela com uma panóplia de gêneros narrativos e convenções visuais todas suas e o cinema de arte europeu do imediato pós-guerra produzindo uma nova onda de alto modernismo. Se o cinema pós-moderno que apareceu desde então foi marcado pelas compulsões nostálgicas, a sorte da imagem em movimento no período de forma alguma se limitou a elas. Com efeito, era mais provável que o vídeo despontasse como o meio tipicamente pós-moderno – quer nas formas dominantes da TV comercial, em que praticamente se fundiram o entretenimento e a propaganda, quer nas práticas opostas do vídeo *underground*.

A TV, diferente do cinema, é a gênese do pós-moderno, pois é dela o salto para a era da tecnologia midiaticizada que tanto marca o período contemporâneo. A televisão, para Anderson (1999), é uma prefiguração da cultura de massa que estaria por vir, e a qual apagaria a linha que separa o percebido do representado. Uma cultura, diz ele, que “[...] ameaça suplantar o próprio espetáculo tal como conhecido até aqui” (1999, p. 141). Aqui a lógica cultural do capitalismo tardio não poderia ser melhor ilustrada que com a televisão como advento. O alcance da pós-modernidade fica cada vez mais abrangente com cada novo avanço tecnológico em se tratando da indústria de imagens, enquanto, salienta ainda Anderson, prevalecer este sistema do capital. Não

que a televisão seja uma síntese dessas inovações tecnológicas da indústria de imagens. Seu advento é uma gênese, repito. Que carrega sobre as costas desde a popularização do vídeo até algo menos óbvio que isso, como a própria Internet e a popularização dos vídeos feitos por telefones celulares e a onipresença de sites como o *YouTube*. A lógica operada no *YouTube*, por exemplo, não é outra que a da televisão. É apenas o ambiente que muda. Sobre a tecnologia e as imagens técnicas, Michel Maffesoli (2001, p. 80-1, grifo meu) faz uma importante consideração:

*Vejo uma valorização da técnica na existência. O imaginário é alimentado por tecnologias. A técnica é um fator de estimulação imaginal. Não é por acaso que o termo imaginário encontra tanta repercussão neste momento histórico de intenso desenvolvimento tecnológico, ainda mais nas tecnologias de comunicação, pois o imaginário, enquanto comunhão, é sempre comunicação. Internet é uma tecnologia da interatividade que alimenta e é alimentada por imaginários.*

Existe um aspecto racional, utilitário, de Internet, mas isso representa apenas uma parte desse fenômeno. O mais importante é a relação, a circulação de signos, as relações estabelecidas. Da mesma forma, a televisão e a publicidade articulam o emocional e a técnica. Tem lógica nisso, pois a lógica da imagem é sempre técnica. Na base, só há imagem pela técnica. Uma escultura é um objeto técnico. Um totem é o resultado da utilização de materiais segundo uma técnica de construção. A técnica é o artefato.

O quarto lance de Jameson, irá dizer Anderson (1999), é reconhecer um padrão político na pós-modernidade cuja base social muda radicalmente. O sistema capitalista em que vivemos, ou seja, o estágio avançado do capitalismo, ou o terceiro estágio, é, ainda, um sistema de classes, porém essas classes mudam. Não há mais sentido em divisões tão claras e mesmo preponderantes entre proletários e burgueses. Anderson fala em identidades segmentadas baseadas em etnia, sexo/gênero. Fala em um estado de coisas onde nenhuma estrutura de classes é estável e cristalizada ainda. Jameson soube enxergar, na expansão das fronteiras do capital, uma liquefação das culturas mais sólidas. A explosão demográfica e o vazamento do que antes era o Terceiro Mundo para o resto do Globo – e eu diria, também, uma invasão do Globo sobre essas culturas – cria a circunstância para o que Jameson chama de “queda de nível”. Jameson não teria falado em indiferenciação entre alta cultura e cultura popular? Não estaríamos sendo paradoxais ou, no mínimo, analisando o pós-moderno com os parâmetros – grande arte e arte popular; alta cultura e cultura de massa; elite e plebe – modernistas? Na verdade, sempre analisaremos a pós-modernidade com os parâmetros modernos, uma vez que somos todos homens da modernidade. O que Jameson diz, nas palavras de Anderson (1999), é que o elitismo da cultura modernista era formado por

vanguardas intransigentes, por uma arte heróica que desafia a demanda do mercado. Nada mais popular, mais massivo, mais “baixo nível”, portanto, que a arte se render ao mercado. Lembremos do design gráfico tornado em arte, da publicidade tornada em arte ou, por outro lado, da arte que adentra esses âmbitos da vida no novo estágio do capitalismo. Falemos das belas-artes, como uma bailarina ofendida, sendo obrigada a ceder espaço para o teste (bem sucedido) da dançarina de *hip-hop* para admissão na Juilliard School<sup>11</sup>. Nada mais pós-moderno.

No atual estágio do capitalismo, ou seja, na pós-modernidade, a publicidade atravessa a alta cultura até quando esta depende daquela para poder existir. “Existir”, hoje, significando “estar no mercado”. A melancólica rotina de um livro clássico de poesias, lido por “malditos” e estudantes de artes, por aspirantes a escritor e fãs do autor, perde seu sentido uma vez que o interesse de toda arte, agora, torna-se claro: ser propagada. O mérito de boa parte da obra de Jameson está em não tornar isso em algo negativo, embora o ranço do marxismo para com o mercado seja perceptível nas palavras do autor. Ninguém espera de Jameson, um marxista, posição diferente. Espero, igualmente, que ninguém espere de minha posição algo neutro com relação a isso. Não sejamos ingênuos de pensar que teorias científicas nas ciências sociais sejam feitas tal qual as teorias matemáticas. Mesmo Albert Einstein falava naquilo que é relativo. Quando escrevo esta tese, estou sentada sobre toda uma formação que é marxista também. Mas acredito que o mérito de Jameson esteja justamente em tentar superar as limitações que o marxismo como perspectiva, paradigma, como narrativa, lhe impuseram, em vez de negar que essas limitações existam. Pelo contrário, Jameson é realista ao reconhecer o lugar de onde surge a teoria do pós-modernismo que ele cria com base em um fazer crítico. O quanto antes cientistas sociais entenderem e admitirem que não há objetividade total nem neutralidade em suas abordagens, melhor para a ciência social e para as teorias que dela resultam. Essa compreensão, aliás, é crucial para, mais adiante, tratarmos do quinto e último lance mencionado por Anderson da abordagem de Jameson. Crucial dentro da própria teoria, crucial dentro das teorias nos Estudos Culturais e crucial para esta tese.

Jameson sempre assinala a característica principal do pós-modernismo, que é ser dominante, hegemônico. Mas há a ressalva necessária, que merece aqui atenção particular, pois

---

<sup>11</sup> Escola de música, dança e artes cênicas de Nova York, reconhecida mundialmente por sua excelência e por seu concorrido e rígido exame de admissão. Cenário e motivo em muitos filmes, a Juilliard é um ícone do ensino de “altas artes”. Ver mais em: <<http://www.juilliard.edu/>>.

explica um dos pilares dessa teoria. A hegemonia do pós-modernismo, global, não faz um MDC<sup>12</sup> das sociedades capitalistas avançadas, como acaba mencionando Anderson (1999), mas projeta o poder de uma dessas sociedades sobre todas as outras, fazendo-se um estilo global norte-americano (JAMESON, 1996). Não é por nada que quando se fala em globalização, se pensa sempre em aspectos muito característicos da cultura dos EUA. Se pensa na Starbucks sendo aberta na cidade do interior do Brasil, em um McDonald's em cada quarteirão das capitais européias, uma lógica de produção que se via apenas em filmes norte-americanos é agora repetida em países de diferentes continentes. O alívio em vermos o Brasil fazer cinema “de qualidade” ao assistirmos ao lançamento de *Cidade de Deus*, em 2002, se traduziu muitas vezes na “inocente” frase: “parece filme americano!”. A *americanização*, no entanto, não seria um traço apenas pós-moderno, mas algo que vem desde a modernidade e apenas se potencializa no final do século XX. Isso pode ser visto como “americanismo”, na própria análise de Kracauer sobre o cinema como um ponto importante na experiência moderna. A “Amerika”, para ele, funcionava como uma metáfora da modernidade em estado de desencantamento. Hansen (2004, p. 411, grifos no original, nota minha) vai dizer que

o americanismo compreendia praticamente tudo, desde os princípios fordistas-tayloristas de produção – mecanização, padronização, racionalização, eficiência, linha de montagem – e os padrões de consumo de massa daí decorrentes, até novas formas de organização social, libertação em face da tradição, mobilidade social, democracia de massa e um “novo matriarcado”, passando pelos símbolos culturais da nova era – arranha-céus, *jazz* (“*Negermusik*”<sup>13</sup>), boxe, teatros de revista, rádio e cinema. Qualquer que fosse sua articulação específica (sem mencionar sua relação real com os Estados Unidos), o discurso do americanismo transformou-se em um catalizador do debate sobre modernidade e modernização, polarizado em torno dos ataques ou lamentações culturais de natureza conservadora, de um lado, e elegias eufóricas ao progresso tecnológico ou sua aceitação resignada, de outro.

Quando Fredric Jameson começou a analisar o terceiro estágio do sistema capitalista – o capitalismo tardio, ou avançado –, o conceito de “globalização” ainda não era usado de forma tão corriqueira (e talvez banal) quanto é hoje. A pós-modernidade já era algo de que falavam as artes, especialmente a arquitetura, mas a lógica econômica do período, e sua influência sobre a cultura, começou a ser realmente levada em conta pelo autor, que não esteve limitado à economia, nem às artes. Como o título de seu livro explicita, a *lógica cultural do capitalismo tardio* (JAMESON, 1996) nos diz algo sobre a economia, sobre a cultura, mas principalmente sobre a relação entre a

12 Máximo Denominador Comum.

13 *Negermusik*: música negra. Daí derivando o *blues* e, depois, o *rock and roll*.

cultura e o capitalismo. “[...] A pós-modernidade torna-se o sinal cultural de um novo estágio na história do modo de produção reinante”, disse Anderson (1999).

À publicação de *A guinada cultural* (aqui no Brasil também chamado de *A virada cultural*), em 1982, e depois *A lógica cultural do capitalismo tardio*, em 1984, devemos hoje, segundo Anderson, o que chamamos de “sociedade de consumo”, ou a percepção disso; o que se discorre sobre a globalização e o que se considera, a respeito da cultura, como resíduo da lógica econômica. O sujeito uno, centrado, do Iluminismo; que tomou a forma daquele sujeito social, relacionado aos demais, é, na pós-modernidade, um sujeito-consumidor (não por acaso é chamado de mutável e descentrado, uma vez que se pode fazer uma forte analogia entre sua identidade e a moda, que muda de perfil sazonalmente, conforme o entorno, com base na economia também).

As multinacionais passam a predominar, tornando os países mais pobres seu chão de fábrica. Pagando salários baixos aos seus funcionários em países de terceiro mundo, mantendo em suas sedes a inteligência, a corporação multinacional enquanto conceito torna a idéia de globalização mais fácil de ser compreendida dentro de uma lógica marxista.

A lógica cultural do capitalismo tardio é a lógica do mercado. O que o sujeito teimava, antes, em ser, agora chama-se “ter” - deixemos o radicalismo vazio de uma esquerda que também é vazia hoje e tomemos o marxismo clássico. O que este ser social, que vive em relação aos demais, agora é? Embora uma escapada inevitável ao marxismo adolescente possa nos dizer: o homem é, hoje, o que ele tem, trata-se, a lógica das marcas, de uma nova lógica a ser avaliada com olhar devidamente preocupado e reflexivo. As marcas nos unem em exércitos de encasacados com jaquetas da *Adidas*, nos segrega entre os que usam *All Star* e os que usam *Nike*, nos classifica como aqueles que vestem *Prada*, os que preferem *Calvin Klein*, os que só podem usar as marcas mais baratas e os que estão sempre vestidos com os acessórios e roupas e sapatos *vintage* garimpados em lojas da moda ou no armário das avós.

O quinto lance prodigioso atribuído por Anderson a Jameson na abordagem do pós-modernismo serve como uma ética para esta tese, uma perspectiva e um paradigma para minha investigação e fornece uma pista para uma das formulações importantes em meu trabalho. Até Jameson decidir olhar o pós-modernismo como uma teoria, as contribuições nesse sentido, de autores dos mais variados (dos quais Anderson cita, entre outros, dois que

considero mais importantes: Habermas e Lyotard), se davam a partir de um claro juízo de valor. Em geral negativo, mas não raro positivo também. A crítica autêntica de Jameson ao pós-modernismo, diz Anderson, não poderia ser uma recusa ideológica, mas “[...] abrir caminho através dele de forma tão completa que nosso entendimento da época emergisse transformado. [...] O agende coletivo para enfrentar essa desordem ainda não existia, mas uma condição para seu surgimento era a capacidade de compreendê-la por dentro, *como um sistema*” (1999, p. 78, grifo meu). Para Jameson, é inútil moralizar o nascimento do pós-modernismo (ANDERSON, 1999; JAMESON, 1996).

É quando vai comentar esse último lance que Anderson fornece a pista que surge como um elástico que une e dá sentido aos vários conjuntos de coisas que a teoria de Jameson faz surgir. “A cumplicidade do pós-modernismo com a lógica do mercado e do espetáculo era inequívoca”, disse Anderson (1999, p. 77). As duas lógicas que Jameson enxerga como permeando o pós-moderno são, pela clareza com que expõe Anderson, um *porém* ante sua tentativa de não moralizar o surgimento do pós-modernismo. Aqui, elas não serão apenas um porém. É do encontro dessas duas lógicas que nasce uma terceira lógica, a qual estou propondo como paradigma central da teorização sobre o audiovisual pós-moderno que estou fazendo aqui: a *lógica midiática*.

Todas as motivações desta tese buscam investigar esse conjunto de coisas, um contexto, um panorama histórico e cultural formalizado nas imagens que seus típicos meios de produção dão a ver. A compreensão dessas duas lógicas que se somam é de extrema importância, portanto. Foi partindo da percepção de um sentido recorrente nas imagens do cinema contemporâneo que busquei em Jameson (assim como em Bauman) a noção teórica, histórica e cultural daquilo que essa imageria representa. E é nesse ponto específico, no entendimento que emerge da teoria desses autores, que mercado e espetáculo se constroem como lógicas. O que pretendo, a partir daqui, é compreender a proposição da teoria jamesoniana tomando por base as intervenções que o autor faz nos estudos da cultura e, então, desmembrar as abordagens que discuto aqui de forma que possa fundamentar a *lógica midiática* como um conceito que quero aprofundar. Uma menção ao mesmo nome já foi apresentada, porém dentro do contexto dos media, no seu campo de prática e construção de sentido. Quando proponho uma *lógica midiática*, aqui, estou falando de algo que perpassa o social, que se dá na cultura. A construção que faço é de outra ordem. Ela parte da cultura como um todo, das práticas sociais e dos modos de vida, para uma representação no cinema

atual, com implicações não (apenas) no fazer midiático, mas na imagem em si. Este capítulo chega até este ponto para encontrar a suposição dessa lógica nova que predomina na imageria pós-moderna e, portanto, o que se segue tem o propósito de montar o conceito.

### 2.3 A LÓGICA MIDIÁTICA

A imagem é engano, mentira e ilusão, diriam os iconoclastas. Tanto os medievais, passando pelos religiosos fervorosos e radicais, até os teóricos modernos, como Jean Baudrillard. Este, aliás, diria que a imagem é simulacro (1981). Não que seja novidade jogar “a imagem”, enquanto conceito geral e generalizante, na câmara de gás tatuando-a com este nome. Platão foi o primeiro a gritar contra as imagens usando o termo. Segundo ele, “o pintor, portanto, produz um *simulacro* [*eidolon*, de onde deriva a nossa palavra *ídolo*], ou seja, uma representação falsa, uma representação do que não existe ou do que não é verdade, engodo, imagem [*eikon*] destituída da realidade [...]” (MACHADO, 2001, p. 9, grifos no original). O artista não tem a ciência e nem a verdade das coisas que *imita*, dizia Platão. O interessante exemplo que Arlindo Machado dá, no início de seu *O quarto iconoclasmo* (2001), é emblemático, ao começar a destruir a iconoclastia (a redundância é proposital, aqui) platônica: para o filósofo grego, “[...] o pintor pinta uma flauta fantasmagórica, da qual conhece apenas a aparência externa” (idem), o que nos restaria seria perguntar a Platão – se fosse possível – qual o motivo do ataque às imagens, já que a palavra “flauta” não é capaz, igualmente, de tocar música. O grego colocava seu esforço de argumentação iconoclasta no fato de a imagem da flauta não produzir música, mas e a palavra, questiona Machado, que não apenas não produz música como se refere aos instrumento musical por uma convenção estabelecida pela língua?

Desde os três primeiros iconoclastos citados por Machado, a imagem é alvo de inúmeras tentativas de desqualificação por conta do imperativo da realidade (a qual imagem alguma jamais substituirá). O “método da verdade”, a lógica binária de Sócrates onde existem apenas os valores *verdadeiro* e *falso*, e cuja tradição intelectual vêm se somar aos pensamentos de Platão e Aristóteles, foi usado por religiões como o cristianismo como base de seus primeiros esforços iconoclastas. (ver DURAND, 2010) “A imagem pode se desenrolar dentro de uma descrição infinita e uma contemplação inesgotável. Incapaz de permanecer bloqueada no enunciado claro de um silogismo, ela propõe uma 'realidade velada' enquanto a lógica aristotélica exige 'clareza e diferença’”, disse Gilbert Durand (2010, p. 10). No quarto iconoclasmo, a crítica feroz à

imagem não se dá apenas sobre sua suposta incapacidade de representar o mundo e as coisas, mas também a uma capacidade sua – suposta, também – de alienar. Não se trata disso a intenção por trás da produção de uma imagem. A iconoclastia, como Machado historiciza por ciclos, é um impulso que condena a imagem como se esta tentasse substituir o objeto, o mundo, as coisas. Ou como se tentasse enganar quem a contempla. Daí um primeiro ciclo do iconoclasmo se dar entre os filósofos gregos e entre os adeptos e porta-vozes do judaísmo, do cristianismo e do islamismo. Não nos interessa, aqui, rever os ciclos históricos que Machado menciona. Mas é necessário citar que, em primeiro lugar, essa revolta contra a imagem sempre se deu sobre um fundo que é conhecido nosso mesmo nos dias de hoje: o verbo é o que importa, o verbo é legítimo, o verbo, a palavra, é a única coisa que merece respeito. A superioridade da palavra pode ser constatada no próprio sistema educacional contemporâneo – não é preciso falarmos de antigos religiosos ou filósofos: a imagem serve apenas de ilustração no sistema de aprendizado nas escolas. Tudo o que está escrito vale sempre mais.

Não interessa aqui também, embora mais adiante vá ser mencionado, argumentar que a própria palavra é imagem, que o ícone é, como diz Machado (2001), uma escritura (imagem-lei ou imagem-dogma), algo no que os estudos soviéticos da linguagem cinematográfica são exemplares em demonstrar. Interessa-nos compreender o próprio quarto iconoclasmo enquanto algo que se dá na cultura contemporânea como um mal-estar geral com relação às imagens, com propulsão de teóricos que, fazendo as vezes de Platão, demonizam o que seria a natureza idólatra e iconofágica da “civilização das imagens”. Os motivos pelos quais acho pertinente falar – agora, e não no capítulo que segue – no quarto iconoclasmo de Arlindo Machado são, primeiro, a relação que o autor faz entre a “sociedade do espetáculo” e a questão marxista da mercadoria e, segundo, pela crítica a alguns teóricos contemporâneos por sua verve iconoclasta – dentre os quais, ainda que de forma branda, Fredric Jameson consta.

Com relação a Jameson, Machado faz parecer algo negativa a perspectiva de pós-modernidade vista como grande simulacro fotográfico ou era de super-abundância de imagens. Embora o “simulacro” leve consigo, como conceito, o tom negativo dado por Baudrillard, e o uso de Jameson não possa fugir do tom original, acredito que a teoria jamesoniana é mais crítica que um julgamento apocalíptico com relação à profusão de imagens. Como faço aqui, enxergo Jameson como um teórico que, embora marxista, vai observar a pós-modernidade de forma científica. Dito isso, me detenho aqui em diante a discutir algo que é importante no que tange essa lógica midiática a qual estou me propondo a problematizar. Segundo Machado:

Se é verdade que hoje se produz muito mais imagens do que antes, também é verdade que se imprimem muito mais textos escritos e se distribuem como nunca sons gravados através de rádio e disco, com forte ênfase na palavra oralizada. [...] Paradoxalmente, as próprias teorias que condenam a “inflação das imagens” incrementam as taxas de verborragia e de logorréia. (2001, p. 17)

Além de refutar a hegemonia das imagens sobre as palavras, o autor também questiona que a TV, no centro do ritual de demonização da profusão de imagens proposto por muitos apocalípticos, seja um meio mais imagético que verbal, dada a quantidade de discurso oral que esta veicularia. A crítica mais veemente feita por Machado, no entanto, se dá sobre o próprio conceito de “sociedade do espetáculo”. Espetáculo como sendo a síntese de um grande Mal onde estaríamos mergulhados. Ao menos desde que Guy Debord trouxe, no final da década de 60, o conceito para o centro de uma discussão que ainda não acabou. Para Arlindo Machado, a leitura apressada que Debord faz de Marx, substituindo o conceito deste de “mercadoria” pelo de “espetáculo”, é um equívoco. Para o autor brasileiro, Debord faria um paralelo entre o capitalismo da época de Marx – onde se acumulavam mercadorias – para o capitalismo hoje – quando se acumulam espetáculos.

Jameson não faz exatamente essa aproximação, mas, assim como lê o pós-modernismo a partir de sua formação marxista, compreende também o atual estágio do capitalismo dentro da lógica debordiana, segundo a qual vivemos na sociedade do espetáculo. O problema de Machado com Debord (1998) está na leitura apressada de Marx. Seu problema com outros autores, como Jameson, está na abordagem apocalíptica da história com base em um julgamento sobre a espetacularidade. Se por um lado concordo com Machado em sua visão de que muito da crítica dos teóricos contemporâneos às imagens – e nisso se inclui Debord – é “tagarelice filosófica” que pretende esconder os verdadeiros impasses e problemáticas, por outro compreendo o radicalismo de Debord como prejudicial a uma tese que é, de alguma forma, válida. A sociedade do espetáculo é uma abordagem afoita da pós-modernidade, sem o benefício da maturação de algumas teses ali expostas, porém aponta certos sinais dos tempos que devem ser discutidos com mais cuidado.

O que me proponho a fazer aqui corre o risco de ser totalmente descreditado caso eu abrace Debord com seus radicalismos incluídos, mas a base dessa proposta está em considerar: a) o contexto histórico pelo viés marxista – no qual me apóio em Jameson e Bauman principalmente –, considerando especialmente o panorama do terceiro estágio do capitalismo; e b) a sociedade

como altamente mergulhada em um modo de vida no qual as imagens são preponderantes. Vou usar o que Machado aponta como dois problemas principais da(s) tese(s) de Debord para evitar o descrédito e tentar buscar um caminho de crítica reflexiva. Para Machado (2001), Debord não qualifica as imagens das quais fala, não faz a devida discriminação do objeto sobre o qual é crítico. E quando o faz, continua Machado, não leva em consideração o entrelaçamento que as formas verbais têm com a imagem (como é o caso da TV), no que tornaria a imagem como algo generalizado.

Essa falta de problematização faz da(s) tese(s) de Debord referencial perigoso para teorias que contribuiriam para o quarto iconoclasmo. Neste caso, Baudrillard seria o leitor mais equivocado da obra de Debord. Ele demoniza as imagens, dizendo-as desrealizadoras do mundo, o qual substituem por uma hiper-realidade alienante. A guerra de Baudrillard contra as imagens, diz Machado (2001), tem contornos de “cruzada moralizante” e “exegese religiosa”. Em *O crime perfeito* (BAUDRILLARD, 1995), o autor, ainda segundo Machado (2001, p. 21), “[...] chegou a falar em 'crime original' – o simulacro já não é mais consequência de uma economia ou de uma política particulares, mas sim uma ilusão de princípio, um mal originário, assim como o pecado original [...]”. Esse pecado original viria não exatamente do homem, mas do fato de a imagem ser um objeto criado pelo homem, como vai sugerir Maffesoli (2001, p. 81):

A luta religiosa contra a imagem sempre foi a guerra contra o artefato, contra o que se considera artificial. Só Deus seria criador. O artificial, portanto, contrariaria o poder criador divino. A imagem sempre incomodou por ser artefato, criação humana, representação artificial gerada pelo homem. A fonte da imagem é tecnológica. Quando há exacerbação tecnológica, há profusão de imagens. Logo, de artefatos.

Segundo o que o autor ressalta, essa perseguição às imagens parece ser mesmo uma cruzada religiosa, mas quando não pela idéia mística de Deus, pelo racionalismo exacerbado:

Na França, atualmente, os principais críticos da Internet, como Dominique Wolton e Philippe Bréton, são racionalistas, de esquerda, etc. Nada surpreendente. Eles têm medo porque a Internet multiplica imagens, produz algo que não é racional. A crítica consiste nisso: Internet não é racional e baseia-se na partilha de imagens. Trata-se da oposição típica moderna ao que não pode ser dominado pelo cérebro, pela razão. A crítica à Internet vem de um pensamento politicamente correto que teme pensar com as tripas. (idem)

Segundo essa abordagem do autor, Baudrillard, ao mencionar o bombardeio de imagens, também comete o erro de temer o não-racional, algo que perpassa o pensamento da atualidade:

Para os intelectuais modernos, na comunicação o que interessa é o cérebro, o conteúdo. Mas não é assim que as coisas funcionam no vivido. A imagem não é um conteúdo. Daí a dificuldade em compreendê-la. Deus, o cérebro e a razão são conteúdos. Ora, a verdadeira revolução pela imagem é a indiferença em relação ao conteúdo, a valorização da forma. Atualmente, a forma recebe a poderosa ajuda da tecnologia para multiplicar-se. (idem)

Longe de tomar uma posição apocalíptica diante do próprio conceito de “sociedade do espetáculo”, pretendo, antes, usar as teses de Debord (1998) como uma primeira aproximação. É interessante que ele trace um paralelo, dentro de uma lógica de modos de produção, entre espetáculo e mercadoria. Primeiro porque, analisando friamente, o espetáculo, considerado em sua natureza de algo que é dado a ver, é também um conjunto de produções simbólicas. Como produto, perfeitamente equivalente à mercadoria. As imagens que servem como mediação na relação entre as pessoas são a materialização de símbolos, são objetos crivados de poder simbólico. E são, também, mercadorias. Uma tela de Andy Warhol não vale pelo material, nem pelo nome do artista (somente), mas pelo que representa. Não o valor de uma lata de sopa de tomate, mas pelo que esta sopa de tomate, dentro de uma lata com um rótulo específico, representa no mundo atual.

O que talvez Debord achasse difícil compreender era justamente essa relação de trocas simbólicas que a nova sociedade das imagens propicia ou demanda. Como enxergava as imagens todas como materialização de um mal alienante – na acepção marxista do termo *alienação* –, a Debord restou apenas julgar essas relações como prejudiciais, com seu discurso destrutivo. Talvez ele olhasse para a imagem warholiana da sopa de tomate Campbell e visse nela uma afronta ao belo que um dia as artes plásticas exprimiram e também um triste sinal dos tempos, corruptos pela hegemonia da mercadoria. A tal ponto de a arte se realizar na própria imagicização de um produto de consumo. Ocorre que a sopa Campbell de Warhol é um ícone. E como tal, um texto. Todo um tratado sobre a publicidade, sobre a arte e sobre a sociedade das imagens pode surgir dali. Ou, com sorte, alguém há de enxergar beleza em uma simples lata de sopa de tomate, algo que jamais aconteceria quando a pessoa abrisse seu armário de enlatados e lá enxergasse uma pilha dessas latas. Ouso dizer que hoje, século XXI, seria possível produzir sentidos ainda mais complexos se eu comprasse algumas dezenas de latas de sopa Campbell, as organizasse em um armário na cozinha, e fizesse uma foto desse armário. Qualquer pessoa alheia a tudo que se produziu de cultura no século XX se obrigaria a achar beleza na imagem, mas uma grande parte de quem contemplasse minha fotografia seria assaltada por uma imagem de *hyperlinks*, de onde

se poderia ser remetido a muitos caminhos de compreensão: desde a básica homenagem à Andy Warhol e/ou à *pop art*, até algo mais complexo, como uma crítica à sociedade de consumo pela natureza da publicidade.



FIGURA 4: Sopa Campbell

Faz parte do *modus vivendi* pós-moderno a citação, quando não o pastiche mesmo, e é da natureza da sociedade contemporânea a dinâmica de fazer circular o “sentido” enquanto mercadoria. A cultura pop é a materialização dessa dinâmica. Ela vive de se alimentar da citação. Se vivemos em uma cultura do visível, como nos indica Jameson (1996; 2006a) e outros tantos autores, não é necessariamente por produzirmos mais imagens, mas por lidarmos com elas de forma totalmente diferente de como lidávamos antes. E o fenômeno é, acima de tudo, resultado de duas coisas: primeiro, a explosão tecnológica e, segundo, a forma com que o produto simbólico passa a circular em nossa economia. Essa conjugação faz da experiência contemporânea um

conjunto de relações mediadas e uma produção, circulação e consumo imensos de símbolos. A sociedade do espetáculo de Debord funciona mais se for analisada como previsão que como diagnóstico. O teórico não viveu o suficiente para contemplar o mundo onde praticamente todos os estudantes em uma sala de aula em um curso de graduação possuem um celular com câmera capaz de fazer vídeos ou registrar fotografias. Nem Foucault viveu para observar a sociedade do *panóptico universal*, em que não é preciso ver uma câmera, pois todos sabemos que elas estão o tempo todo nos enquadrando. Debord também não teve a surpresa (para ele talvez um choque) de assistir ao avanço de ferramentas da Internet como o *twitter*, por exemplo. Eu estou na rua, eu avisto uma pessoa vestida da forma mais estranha que consigo considerar, com meu celular faço o registro dessa imagem, e com o próprio aparelho envio e faço um “post” da foto para que todos os meus seguidores no *twitter* vejam o que estou vendo. É como se o pensamento, incluindo os conceitos complexos que por ele viajam e as imagens que se formam na mente enquanto um pensamento é elaborado, viajasse de mente em mente. É como se em qualquer lugar em que eu

esteja e qualquer que seja a coisa que eu esteja vendo, tudo possa ser transformado em um registro e disseminado para 100, 200 ou mil pessoas.

Assim, algumas das teses de Debord estavam certas, ainda que colocadas de forma radical. E assim, Machado talvez não devesse enxergar a teoria de Jameson como apocalíptica quando esta fala de uma sociedade das imagens, de uma cultura do visível, de uma civilização do visual.

A perspectiva de Guy Debord (1998) acaba sendo útil aqui, no sentido de que faz esse paralelo entre a mercadoria e o espetáculo. Porém esse paralelo deve ser feito de forma muito mais abstrata que a que se apresenta nas teses de Debord. Em um estágio primário do capitalismo, havia a mercadoria. A mercadoria é a unidade básica do modo de produção capitalista, em torno da qual giram todas as outras coisas – como o trabalho, por exemplo. Ela é, portanto, aquilo que serve de combustível ao capitalismo, o que justifica os modos de produção e a própria produção e, acima de tudo, o que está no centro de um modo de vida, de uma experiência, capitalista. O paralelo entre mercadoria e imagem só deve ser feito se pensarmos a imagem como um capital. E se formos analisar da forma mais concreta possível, o paralelo de Debord é um ensaio ainda. Como o próprio filósofo se dizia alguém que não se corrigia, jamais saberemos se era de sua vontade tornar o esboço que é *A Sociedade do Espetáculo* (talhado no calor de uma revolução do pensamento humanista) em algo mais realista, científico, objetivo.

O paralelo faz da imagem, equivalente, em Debord, à mercadoria, uma unidade a ser considerada dentro do sistema capitalista em seu estágio avançado – ou terceiro estágio. Assim, deveríamos pensar em valores de uso, de troca, em produto de trabalho, em valores relativos e equivalentes (MARX, 1996). Daqui em diante, portanto, devemos relativizar as teses de Debord, fazendo um uso egoísta das articulações de seu conceito de “sociedade do espetáculo”. Para o bem do que proponho a partir deste capítulo.

Se, conforme a teoria marxista, a mercadoria é uma unidade de mediação social, em torno da qual gira o trabalho humano e, a partir daí, todas as outras medidas da vida civilizada moderna; a imagem, sendo uma unidade de mediação social, partindo do pressuposto de Debord (1998), deveria ser, também, a medida-base para todas as outras medidas da vida civilizada pós-moderna. Na lógica do mercado, a sociedade gira em torno da mercadoria (sua produção, difusão e consumo). Na lógica do espetáculo, viveríamos um tempo em que tudo gira em torno das

imagens – sua produção, difusão e consumo; mostrar(-se) e ver (ser visto). A era do espetáculo, porém, se dá em fins do século XIX e até mais da metade do século XX, quando do crescimento das cidades, do grande avanço técnico e do acesso aos produtos desses avanços técnicos. Estamos falando, claro, da popularização da fotografia, da invenção do cinema, do advento da televisão e, a partir daí, do admirável mundo novo que surge a partir do uso cada vez mais difundido do vídeo (nos anos 60) e da Internet (nos anos 90). As teses de Debord, salvo alguns adendos, são feitas para e sobre um mundo que recém via nascer o vídeo e ainda não lidava com fenômenos como a grande expansão da TV, a vídeo-arte e a própria Internet.

A pós-modernidade, no entanto, não é a da sociedade do espetáculo. O terceiro ciclo do capitalismo, seu estágio avançado, não é apenas uma progressão geométrica do que Marx descreveu dos modos de produção e da experiência social na cultura moderna pós-industrial. A complexidade do atual período, que advém, entre outras coisas, de uma série de relações entre a economia e a cultura de modo geral, está no entrelaçamento dessas duas lógicas: mercado e espetáculo. Essa relação resulta em uma lógica a qual chamo de lógica midiática. Não que a lógica midiática, por si, não seja um conceito já trabalhado. O que pretendo é problematizá-la a partir de sua predominância nos modos de vida contemporâneos, dentro das práticas culturais, e não apenas dentro dos processos da própria mídia.

O motivo pelo qual estabelecer e desenvolver este conceito de lógica midiática como novo paradigma cultural é importante em minha tese está, principalmente, no reconhecimento de um fenômeno que se dá na cultura a partir dessa nova lógica e é expressado, traduzido, formalizado no cinema pós-moderno. Se essa lógica tem implicações no fazer midiático em si, isso não é exatamente o que pretendo discutir. Parto da premissa de que essas implicações existem. O que me interessa são as implicações da lógica midiática na imagem em si. Ou, mais objetivamente, na imageria cinematográfica pós-moderna.

O novo sujeito que se cria a partir do século XX é um sujeito moldado por três principais paradigmas: o marxista, segundo o qual o sujeito é social, tem sua identidade forjada na relação com os outros (Jean-Paul Sartre reforça isso) e dentro das lógicas de produção; a abordagem freudiana, para a qual o sujeito é forjado também no inconsciente e que trata, entre outras coisas, de um mal-estar civilizatório que se dá nas relações entre os instintos de morte e de prazer/vida; e o da sociedade de controle de Foucault (2008), onde os modos de vida estão marcados pelas

dinâmicas de poder, pelos jogos de crime e castigo, pela criação de dispositivos de controle, coerção, classificação e rotulamento. Com o avanço da técnica e a explosão tecnológica, esse sujeito acaba sendo moldado, também, dentro de um contexto onde partilha a vida com máquinas. Nas relações de trabalho, usa a máquina mas ao mesmo tempo é substituído por ela ou deve competir com suas “capacidades” e moldar-se aos imperativos da industrialização (algo de que a teoria marxista procura dar conta, ainda que apenas do ponto de vista político e econômico). Nas relações com os outros, e nos modos de vida da cidade a partir do final do século XIX, deve lidar ainda com as implicações psico-sociais de uma era industrial avançada. O mal-estar civilizatório de que tratou Freud (2010), em seu olhar sobre os impulsos de prazer totalmente revogados ou recalcados em nome de um organismo social que caminhava na direção do progresso, é também um mal-estar que se dá entre as máquinas. Estamos falando de um período de guerras e entre guerras, onde as perdas nas trincheiras tornavam ainda mais árdua a tarefa das mulheres, “em casa”. Um novo mundo que diz respeito ao trabalho se cria aqui, mas também uma nova civilização, onde os costumes mudam radicalmente, onde as mulheres passam a mover o mundo enquanto os homens o destroem, em que as lutas pelos direitos civis começam a ser fomentadas. O voto das mulheres, as lutas relativas ao controle de natalidade, ao direito sobre o próprio corpo, à libertação simbólica do corpo feminino do jugo masculino quando os espartilhos começam a ser desatados e as calças grossas de brim dão às pernas femininas a força de trabalho de grandes sociedades. Depois, a liberação sexual e as lutas pelos direitos dos homossexuais. Nisso não estamos nem falando das escravaturas abolidas no final do século XIX e nem dos movimentos de afirmação das minorias negras.

Mas as máquinas e dispositivos técnicos em geral iriam assumir seu papel definitivo na sociedade de controle de que fala Foucault (2008). A começar pelo Panóptico de Bentham e seus derivados, mas principalmente com o surgimento, difusão, popularização e consumo das imagens técnicas. A fotografia começa a inscrever seu legado de instrumento de controle principalmente quando começa a ser usada para identificar pessoas, arquivar feições de criminosos, registrar fatos, eternizar uma cena de crime, escrever a história, enfim, em imagens.<sup>14</sup> É antiga a preocupação com o controle que as câmeras exercem. Vide *Os mil olhos do Doutor Mabuse*, filme que encerra a carreira de Fritz Lang em 1960. Vide *1984*, clássico da literatura em que George Orwell faz representar, no Grande Irmão (Big Brother), o mesmo temor que o panóptico despertava, só que desta vez não nas prisões, mas na vida normal das sociedades nas cidades.

---

14 Cf. CHARNEY e SCHWARTZ (2004).

Não por nada Arlindo Machado (2005) fala em *Panóptico Universal*. Um monstro que materializa o controle sobre os corpos que Jeremy Bentham apenas projetou timidamente enquanto dispositivo de correção, enquanto aparato que praticamente servia de prótese da consciência do criminoso. O preso não faz nada de errado porque *pode* estar sendo vigiado, o cidadão não comete delitos nem traições contra o sistema porque o Grande Irmão tudo observa, o homem pós-moderno sabe que, independente de sua disposição em evadir sua privacidade, sua imagem pode ser registrada e circular sem que seja preciso muito esforço nem parafernálias. É só aqui que a sociedade do espetáculo funciona como conceito não radical. Debord estava certo quando falava da grande produção de imagens. Não estava certo em demonizar o fenômeno, mas foi justo e coerente ao falar de uma civilização em que se produz e consome imagens como antes se produziam e consumiam mercadorias.

Acima e em torno desse sujeito novo que vai sendo forjado – para depois ser liquefeito em diversos e fluidos sujeitos na modernidade líquida – toda uma nova cultura também se constrói. Se estivéssemos tratando de um movimento social isolado, ou de um ciclo das artes, ou mesmo de um estilo de época, não teria muito sentido em se falar de uma nova cultura que surge. Mas estamos falando, antes de mais nada, de algo que perpassa as artes, a economia, a política, as relações sociais, a produção de sentido, o mercado. Estamos falando de algo que não conhece fronteiras entre ocidente e oriente. E de uma predominância da cultura dos EUA sobre todas as outras culturas. Estamos falando, especialmente, do fenômeno da globalização, do capital multinacional, das aberturas de mercado. De grandes movimentos de migração, os quais arrancam raízes que se firmam em solos e provocam o surgimento de inúmeras pequenas comunidades espalhadas pelo globo. Bauman (2003b; 2005) fala disso de forma exemplar (ele mesmo um exilado), a respeito de um mundo onde os que não fogem da guerra, fogem da miséria, ou buscam os sonhos disseminados por luminosos publicitários. A cultura pós-moderna não tem fronteiras nem de espaço, e nem de tempo. Nessa célula que é o pós-moderno, não se pode tratar de arte sem se tratar de economia. Não se pode tratar de identidade sem se tratar de tecnologia, e assim por diante. Por isso é impossível falar em uma arte pós-moderna sem que se tenha que resgatar ao menos um pouco do que diz respeito a quase todas as outras áreas da experiência e da prática humana.

Para Jameson (1996; 2006a), como já foi dito aqui, a cultura da pós-modernidade é caracterizada principalmente por dois aspectos: a perda do senso ativo de história e a total mudança nas noções de arte. Isso caracteriza esse painel de época tanto quanto o capital

multinacional. É interessante notar que essa perda do senso de história, que nos leva ao que Jameson chama de eterno presente, se dá em um período em que as imagens técnicas são de tal forma incorporadas aos modos de vida que é absolutamente incomum que não tenhamos, pelo menos desde o final do século XIX, registro visual e até mesmo audiovisual e em movimento de fatos e acontecimentos de grande importância. Repenso a sociedade do espetáculo como uma grande coleção não de imagens meramente, mas de *registros* visuais (e audiovisuais em movimento). A primeira Grande Guerra foi largamente fotografada, a Segunda Guerra está registrada em uma imensa quantidade de fotos e, especialmente, filmes. A Guerra do Vietnã foi a primeira a ser televisionada, com transmissão ao vivo pela TV em imagens coloridas.<sup>15</sup> A Guerra do Golfo estava em todos os telejornais de praticamente todos os países, fazendo parte da grade de programação das emissoras. A morte do presidente norte-americano John Kennedy se deu diante de tantas câmeras que já se reconstituiu todo o caminho feito por seu carro em desfile aberto por Dallas a partir das tomadas feitas por aparelhos localizados em vários lugares do percurso. Mesmo o assassinato de seu suposto algoz, Lee Oswald, se deu com transmissão ao vivo pela TV, diante de um país ainda estupefocado e em busca de respostas.<sup>16</sup>

José Padilha construiu um documentário em 2004 praticamente todo a partir da montagem do material que comprou de três redes de televisão que registraram, ao longo de uma tarde, o assalto/seqüestro do ônibus 174, no Rio de Janeiro. Pelo material bruto que os cinegrafistas das emissoras presentes produziram, Padilha reconstituiu, em uma riqueza de ângulos/pontos de vista impressionante, um fato que marcou o país no início dos anos 2000 e foi transmitido via satélite para vários outros países. Outro brasileiro, Marcelo Masagão, faz em 1999 um documentário sem gravar ou filmar praticamente nenhuma imagem original.<sup>17</sup> Apenas usando imagens de arquivo, Masagão faz de *Nós que aqui estamos por vós esperamos* uma reconstituição e retrospectiva estilizada<sup>18</sup> do século XX a partir de suas imagens marcantes.

---

15 Sobre a documentação – fotográfica, filmográfica e videográfica/televisiva – das guerras do século XX, ver mais em SONTAG (2003).

16 Sobre, entre tantos outros eventos, a morte de Lee Oswald, Arlindo Machado vai falar a respeito do estatuto das “imagens ao vivo” em *Poética da Transmissão ao Vivo* (MACHADO, 2005, p. 125-151)

17 As únicas imagens que Masagão captou originalmente para seu documentário foram as tomadas, que vemos intercaladas durante o filme, do cemitério cuja mensagem no pórtico lhe dá nome.

18 *Estilizada* porque o filme constrói histórias fictícias para ajudar a organizar a narrativa que se dá pelas imagens. Masagão parte do plausível, misturando nomes e fatos reais com personagens inventados. As imagens são todas de acontecimentos e circunstâncias reais.



FIGURA 5: Nós que aqui estamos por vós esperamos: A bomba atômica; O monge em chamas; Manifesto na Praça da Paz Celestial

Parte da lógica midiática que rege a pós-modernidade está, assim, caracterizada como um imenso banco de dados visual. A sociedade do espetáculo é, de certa forma, o arquivo fotográfico, filmográfico, videográfico e/ou televisual de pelo menos os últimos 100 anos. A memória de uma civilização guardada em imagens congeladas ou em movimento, acompanhadas de áudio ou silenciosas, marca de forma profunda a experiência moderna, porém é na pós-modernidade que essa memória ganha uma potência peculiar. Praticamente tudo já foi dito em imagens, todos os filmes já foram feitos, o ser humano já esteve diante de câmera protagonizando as mais absurdas circunstâncias. Desde momentos históricos de pura beleza até grandes tragédias mundiais, tudo já foi parar em algum suporte para ser visualizado depois. Por isso se fala em *pós-moderno*, aquilo que é *o depois*. Por isso se fala em cinema do depois, aquilo que vem após tudo já ter sido feito no cinema. Restam aos cidadãos dessa pós-modernidade, destituídos do tal sentido ativo de história, recuperar incessantemente a memória visual; fazer eternas retrospectivas das imagens que marcaram o mundo; recorrer sem limites a tudo o que de mais inusitado ou mais comum já foi registrado por câmeras. Tudo sempre, e a cada dia, sendo atualizado, presentificado como algo que faz parte não de um passado histórico, mas da história ainda em andamento.

Por isso algumas das figuras recorrentes na pós-modernidade, segundo a abordagem de vários autores – como Jameson, principalmente – são o *retrô*, o pastiche, a citação, a nostalgia. Nas artes visuais, claro, as figuras ficam mais evidentes, embora não seja difícil notar isso na música e na literatura, por exemplo. O gosto pelo retrô, uma espécie de afinidade que se cria entre um passado inatingível e estilizado e o apreciador, localizado em um presente aparentemente sem sentido, é largamente observado na moda, no design. A diferença que se dá entre o uso do *retrô* e o pastiche é que, naquele caso, algo exemplar do passado é retirado de seu contexto (o passado) e ressignificado no presente, sendo reconicionado em um contexto

diferente; enquanto o pastiche busca o acesso a uma atmosfera, busca trazer do passado o próprio contexto, sem a intenção de ressignificar, mas de reviver. A menina que usa calças feitas com tecnologia têxtil e fabril atuais, sapatos de materiais que são usados apenas há pouco tempo e tintas de cabelo com a ciência de hoje adora sair, com visual retrô, usando bandanas vermelhas no melhor estilo *pin-up*. Uma perfeita aplicação do pastiche na vida real, no entanto, seria a do fã de videogames antigos que joga em um *Atari* (da época, portanto). É possível emular *Pac-Man*, um dos jogos mais famosos da *Atari* nos anos 80, em um computador (até um *laptop!*) de última geração. Mas a “aura” dos anos 80 só pode ser recriada se o jogo for em um aparelho *Atari* antigo, com *joy-stick* da época e cartuchos, como acontecia mais de 20 anos atrás.

O *retrô* tem um pouco de nostalgia, mas um tanto ainda maior de citação. O pastiche tem muito mais de nostalgia (vontade de reviver o passado) que de citação. Não é útil fazermos juízos de valor em ordem de dizer qual das duas coisas tem “mais alma”. O que interessa aqui é que tais figuras – entre outras, ainda – expressam a cultura pós-moderna e fazem parte da lógica midiática. Essa lógica que é uma articulação entre o espetáculo e o mercado. É quando o espetáculo é apropriado pelo mercado, que o transforma em bens materiais e bens simbólicos. Não é que se dê uma total apropriação das imagens pelo mercado como uma resposta a demandas. Isso é o óbvio. O mercado absorve, sim, um gosto geral de época para disso tirar lucro. Para continuarmos no exemplo do *retrô* e do pastiche, basta que vejamos a quantidade imensa de acessórios vendidos como “kits-retrospectiva”, os quais tornam possível a “montagem” de uma *pin-up* em poucos minutos, mesmo que a moça em questão tenha nascido depois de 1980. Ou os aplicativos para computador que recriam ambientes dos jogos de videogame antigos. Mas não é apenas isso que o mercado faz, dentro da lógica midiática. Primeiro, através dos media, cria demandas simbólicas que atravessam o globo, tornando cada vez mais iguais os modos de vida atuais, ainda que entre pessoas de culturas antes totalmente diferentes umas das outras. Não é por acaso que fundamentalistas islâmicos destruíram, em 11 de setembro de 2001, dois dos símbolos mais potentes dos EUA: primeiro, as torres gêmeas do World Trade Center; depois, a liberdade que a cultura capitalista representa. Foi um ataque simbólico – embora com muitas perdas materiais e humana – assim como, segundo os islâmicos, o é o ataque dos EUA aos símbolos da cultura daquele povo. A hegemonia dos EUA na pós-modernidade é simbólica, porém tem efeitos e reflexos materiais e concretos. Nenhum norte-americano tomou o poder no Islã e disse àquele povo que deveria questionar seus modos de vida. Não é preciso. Pois os media já o fazem. Simbolicamente. E a batalha simbólica é a mais

poderosa de todas.

Segundo, os media interferem nos modos de vida e nas práticas como, por exemplo, na memória. A memória de várias culturas díspares é recriada e homogeneizada a partir da influência sutil do constructo simbólico de uma cultura hegemônica. O cinema é um dos maiores exemplos disso. Considerando a abertura que se dá desde muito tempo aos filmes norte-americanos no Brasil, por exemplo, vemos o quanto nossa identidade e o consciente coletivo mudam radicalmente com a influência do cinema. Desde nossos modos de vestir até a estética que predomina em nossas produções artísticas. Desde a língua até os hábitos alimentares. É como se tomássemos emprestada a memória dos EUA, como se nos apropriássemos dos símbolos deles, como se o mundo deles fosse, culturalmente, nosso mundo também.

E o é. É assim que funciona a pós-modernidade e assim que funciona a lógica midiática da qual estou falando. A articulação dos imperativos e dos propósitos do mercado com os imperativos e propósitos da sociedade do espetáculo. Nas agências de publicidade brasileiras, as relações de trabalho são copiadas quase tal qual nas agências norte-americanas – e não apenas agências de publicidade, mas todo um mundo corporativo -, a tal ponto de aceitarmos trabalhar das 9h às 17h, fazendo um lanche rápido em frente ao computador ao meio dia e indo até altas horas da madrugada em horas extras infinitas. O sistema norte-americano também tem reflexos na própria produção dessas agências. Não apenas se usa termos em inglês em excesso no mundo da publicidade, mas se produz a propaganda que é mais confortável para os padrões estéticos dos EUA. A crítica intrínseca na obra de Andy Warhol também está aí. A publicidade e os ícones populares nos EUA viraram arte. E essa arte significa lá como aqui. É essa a magia da cultura *pop*. Mas como, se a sopa Campbell enlatada não significa para nós, brasileiros, o que significa para os norte-americanos? É o que os media tratam de suprir, esse vão<sup>19</sup> entre as produções de sentido. O Papai Noel da Coca-Cola é um grande exemplo disso. Uma jogada de marketing histórica atrelou o símbolo do Natal a um dos maiores símbolos do capitalismo nos EUA. A própria Coca-Cola funcionaria como um símbolo potente de ponte entre os imaginários norte-americano e latino-americanos mas o Papai Noel é exemplar porque tanto aqui no Brasil como nos EUA, já se toma Coca-Cola igualmente, como se isso fosse um produto de ambas as culturas

---

19 No momento em que escrevia esta frase estava preocupada em achar um termo em português que substituísse meu anglicismo. Não queria, justo agora, falar em “*gap*” ou “*lack of*”. Esta tese é um movimento contínuo de afastamento e aproximação de contextos e circunstâncias muito pessoais, já que boa parte daquilo que observo, aqui, como pesquisadora, e daquilo que analiso enquanto fenômeno, fato, materialidade, faz parte da minha vida comum. É o caso do gosto pelo *retro* das *pin-ups* e pela nostalgia que sacio ao jogar *Atari*, por exemplo.

numa só; mas no Brasil faz muito calor no Natal, enquanto representamos o espírito natalino pela roupa de inverno, pelas botas e pelo gorro de um velhinho que vive um dezembro de neve. É claro que se trata, o personagem “Papai Noel”, de alguém que mora em um lugar frio, porém a representação visual dele, especialmente com o gorro e a roupa vermelhos, é uma construção de publicidade da Coca-Cola que já foi assimilada por toda a cultura ocidental. A memória também é hoje, uma construção que passa pela estética dos media, pelas práticas mediáticas e pelos modos de organização do meio. Nossas memórias são, não raro, atreladas à memória televisiva e mediática de forma geral.

O próprio passado, como algo abstrato, é objetificado e usado como material na pós-modernidade. O pastiche é uma forma de citação do sempre inatingível passado, mas em sua intenção de recriá-lo, acaba reafirmando sua condição. De forma geral, o gosto pelo *retro* realoca o objeto de um passado qualquer para o presente, resignificando seu tempo no momento atual. Faz questão de dizer que o objeto é do passado, mas o transfere como se encontrava nesse passado, ou seja, como presente. O pastiche, no entanto, normalmente realoca o objeto, o contexto em que se insere esse objeto e costuma reafirmar a condição de passado desse todo. Um exemplo disso seria a recorrência, nas artes gráficas nos anos 2000, de um tipo de design chamado *grunge*. Suas formas são recriações e releituras do design antigo, dos anos 50 e 60 especialmente, mas há um tom sujo e envelhecido que predomina nessas artes. Não se recria, portanto, o design dos anos 50 e 60, mas se inventa uma arte que mais parece ter sobrevivido, abandonada, no baú de alguém.

A fotografia como arte e como *hobbie* também vem materializando esse parasitismo do velho. Raramente um jovem tira fotos hoje com máquinas analógicas. Mais raro seria, portanto, o uso de câmeras de *Polaróide*, máquinas *Holga* ou *Lomo*. As *Holga* e as *Lomo* começaram a ser produzidas nos anos 80 como alternativa de baixo custo às câmeras comuns. As câmeras de revelação instantânea polaróide foram popularizadas no final dos anos 40. Cada uma produz um tipo de imagem muito peculiar, com suas cores e iluminação particular. Um polaróide é ainda mais interessante, pois o suporte da fotografia, a placa de polaróide, que sai imediatamente após a foto ser registrada, dá à imagem uma materialização única. A despeito de muitos artistas e curiosos de fato resgatarem o uso dessas máquinas mesmo com a popularização das câmeras digitais, hoje, com um computador e acesso a *softwares* específicos ou a sites que ofereçam dado serviço, é possível *transformar* uma foto comum, de um registro digital, em uma foto “estilo *holga*”, “estilo *lomo*” ou como se tivesse sido digitalizada a partir de um original em polaróide. A

tecnologia de filmagem e projeção *CinemaScope*, inventada no início dos anos 50, nos EUA, produzia imagens muito mais largas (as famosas *widescreen*) que o normal. Os filmes, no entanto, apresentavam problemas técnicos, como distorções no brilho da imagem e granulação muito alta. Hoje, quando se quer dar a uma imagem (fotografia ou vídeo também) uma “aura” de cinema norte-americano dos anos 50 e 60, basta usar o efeito *CinemaScope* que pode vir no programa da câmera ou como aplicativo em sites da Internet ou *softwares* de computador. Ao mesmo tempo em que esses recursos recriam um passado técnico reproduzindo problemas/erros/defeitos, características e/ou circunstâncias dos usos de equipamentos, reproduzem a própria ação do tempo sobre os materiais. É o caso de muitas das fotos que *simulam* polaróides quando reproduzem as cores desbotadas que as imagens teriam hoje, por exemplo.



FIGURA 6: Foto original; "Anos 60"; Polaroid "Anos 70"



FIGURA 7: CinemaScope; Holga; Lomo

Isso diz respeito a um outro aspecto da lógica midiática, que é relativo à tecnologia. Todas essas citações do passado ou retrospectivas do tempo estão ligadas, obrigatoriamente, a um contexto técnico e tecnológico. Contexto este que é tomado pelos media, tanto na produção de imaginários, de memória, de história na forma de registro, quanto no sentido político e social, em que dita comportamentos, determina modos de vida. Anderson (1999), quando afirma que a pós-modernidade é um “pacote tecnológico”, e não é apenas um conjunto de formas estéticas, falava da televisão como meio propriamente pós-moderno. E, dentro desse contexto, o meio mais poderoso. Esse pacote dita o conjunto de formas estéticas, cria imaginários, produz uma memória televisual que se confunde com a memória social. A memória da civilização pós-moderna quase toda passa pela memória construída pelas imagens técnicas e, dessas, preponderantemente pela televisão e pelo vídeo, meios e suportes próprios da pós-modernidade.

Com a explosão tecnológica na qual a televisão nos chega, vem uma época de uniformização gradual de usos da tecnologia e costumes ligados à cultura que se cria a partir daí. Uma uniformização que se dá entre os países antes chamados de Primeiro Mundo (especialmente EUA) e os ditos antigamente “em desenvolvimento” e de Terceiro Mundo.<sup>20</sup> Para Jameson (2006b, p. 113), o pós-modernismo é um momento em que debates sobre dominação cultural (Primeiro Mundo sobre Segundo e Terceiro Mundos) muito provavelmente percam o sentido. É quando “[...] o significado social e histórico investido na técnica ou inovação formal se perde

20 Cf. ANDERSON (1999, p. 141)

devido à generalização e à disseminação universal” (JAMESON, 2006b, p. 113). A cultura tecnológica “deles” é, também, a nossa cultura tecnológica. E os imaginários que se criam a partir daí, também. Assim como a imageria. Por isso o autor afirma:

Da mesma maneira que as técnicas modernistas, em uma fase tardia do capitalismo, se convertem no equipamento básico para a produção de mercadorias fetichizadas e de moda, agora, então, quando a iconoclastia formal e a subversão da representação perderam seu valor histórico como política cultural na metrópole, elas se convertem em uma tecnologia relativamente neutra que pode ser desenvolvida em qualquer parte do globo sem conseqüências políticas [...]. (JAMESON, 2006b, p. 113)

Com a tecnologia que se difunde e com as imagens técnicas cada vez sendo mais produzidas justamente por conta dessa difusão dos meios técnicos e barateamento das tecnologias de produção, reprodução, transmissão e consumo de imagens, pode-se dizer, sem medo de ser julgado como apocalíptico, que a realidade, a vivência concreta e material, passa sim por um processo de registro geral de tudo. Esse registro não mais funciona somente como puro registro, mas como forma de memória, como forma de produção de cultura. Praticamente tudo é estetizado pela imagicização ininterrupta, pela cultura dos media. A realidade é realizada nos media. E nossa memória de um acontecimento não é mais a memória do cérebro, mas a memória que o cérebro tem do registro que foi feito. Uma memória que é coletiva, para sujeitos que são múltiplos. Uma memória sem fronteiras e desterrada para sujeitos que são nômades. Quando Jameson (2006b) diz que o estético impregna tudo, é porque aquilo que não está em imagens, no pós-moderno, deixa de existir, não é pensado, se dilui.

Assim se dá a lógica midiática, a qual costura a cultura e perpassa as práticas contemporâneas. Como as mercadorias de que falava Marx, a realidade midiaticizada é o produto em torno do qual o capitalismo avançado gira. A sopa Campbell de Warhol faz parte disso quando torna um objeto de consumo carregado de sentidos (a forte industrialização dos EUA e seus enlatados por toda a parte e de toda ordem) em arte, a qual transforma o mesmo objeto de consumo e seus sentidos em um bem simbólico que, nos EUA ou no Brasil (onde não vemos sopas Campbell nas prateleiras de supermercado) são reconhecidos igualmente. Assim, a sopa enlatada torna-se história. A história “deles” e a “nossa” história.

A cultura do visível, como a descreve Jameson, permeia a lógica midiática, aglutinando nela fenômenos culturais e históricos que marcam o espírito do tempo. Esses fenômenos são abstraídos dentro da cultura e das relações sociais, são conceituais. Tais fenômenos, na pós-

modernidade, são coerentes com a lógica midiática e principalmente com a cultura do visível. Assim, são figuras abstratas, porém materializadas na expressão visual de uma época.

### 2.3.1 A lógica visual e as figuras da pós-modernidade

Omar Calabrese propõe, em seu livro *A idade neobarroca* (CALABRESE, 1987), “[...] procurar traços da existência de um “gosto” do nosso tempo nos objectos mais díspares [...]” (p. 9). A partir disso, desenvolve uma tese na qual procura responder sua indagação primordial: “[...] existirá, e qual será ele, o gosto predominante deste nosso tempo, aparentemente tão confuso, fragmentado, indecifrável?” (idem, p. 10). O que Calabrese “crê ter encontrado” é o que ele vai chamar de *neobarroco*. “No que consiste o “neobarroco” está quase dito. Encontra-se na procura de formas – e na sua valorização –, em que assistimos à perda da integridade, da globalidade, da sistematicidade ordenada em troca da instabilidade, da polidimensionalidade, da mutabilidade.” (CALABRESE, 1987, p. 10) O próprio autor chama sua tese sobre o neobarroco de uma “[...] tentativa para identificar uma estética social [...]” (p. 12). A pesquisa que Calabrese conduz a partir daí observa *figuras*, que seriam *manifestações históricas de fenômenos*, e *formas*, que ele chama de *modelos morfológicos em transformação*. Com isso, o autor pretende produzir um mapa de conceitos capazes de ilustrar o universal e o específico de uma época. A estética social de Calabrese é um esforço respeitável no sentido de descrever a pós-modernidade. Sua teoria metodológica baseada em figuras e formas é do que me aproprio aqui, em ordem de costurar todo o aporte teórico que vem sendo erigido até agora com as formas recorrentes que encontro nos filmes pós-modernos.

A apropriação que faço da abordagem de Calabrese parte de alguns pontos propostos em sua pesquisa, passa por conceitos da perspectiva jamesoniana já apresentados aqui e adapta alguns dos tipos e expressões que caracterizam a pós-modernidade segundo Maria Beatriz Rahde e Flávio Cauduro. Para esses dois autores, as representações visuais pós-modernas são caracterizadas por algo fundamentalmente diferente das representações visuais modernas. Seu trabalho, que tem como objeto e universo o design gráfico e a publicidade (impressa, especialmente), consiste na construção de uma tipologia. Tanto quanto das figuras e formas de Calabrese, proponho uma apropriação dessa tipologia aqui. Meu procedimento, no entanto, especialmente no que se refere ao trabalho de Rahde e Cauduro (2005), não será o

de adaptar uma tipologia para o audiovisual. O que Rahde e Cauduro estabelecem como tipos que caracterizam a expressão visual (gráfica) pós-moderna, eu uso como base para o desenvolvimento de *figuras*. Como em Calabrese, essas figuras serão a manifestação histórica (e cultural, eu acrescento) de fenômenos que formam a pós-modernidade. Na cultura do visível que predomina nesse período, essas figuras são diretamente manifestas em formas. Essas formas serão apresentadas, nesta tese, através das recorrências visuais encontradas nos filmes desde 1980 e organizadas nas estéticas que servem de categorização para essas recorrências – ou clichês - visuais e as quais organizam minha análise. Assim, adaptando algumas figuras de Calabrese, Rahde e Cauduro e acrescentando figuras trazidas pela teoria de Jameson, proponho uma reflexão sobre figuras que podem ser relacionadas, enquanto fenômenos históricos e culturais, às formas recorrentes nas visualidades pós-modernas.

Calabrese apresenta sua tese fazendo sempre a relação entre a figura e a forma. Para ele, a figura é de ordem geral, enquanto a forma é, obviamente, sua manifestação específica. Assim, quando vai falar de *repetição* como uma forma pós-moderna, sua figura correspondente é o *ritmo*. Em minha apropriação de sua metodologia e conceitos, as figuras com as quais trato são o conjunto do que o autor trata como figura e forma. Assim, seguindo o mesmo exemplo que acabo de mencionar, a figura da pós-modernidade seria a “repetição que é da ordem do ritmo”.

Cauduro e Perurena (2008) chamam de *retórica visual da pós-modernidade* algo que acreditam estar expresso no design contemporâneo, o que caracterizaria as imagens pós-modernas veiculadas pelas mídias visuais. A partir disso, delineiam uma espécie de processo no qual essas imagens se organizariam dentro do contexto histórico. Embora o objeto dessa caracterização seja a comunicação gráfica, considero suas observações pertinentes também para o audiovisual e as uso como forma de introduzir as figuras que apresento subsequentemente. Segundo os autores (CAUDURO; PERURENA, 2008, p. 115-6, grifos no original) que: “[...] a imagem pós-moderna tende à multimídia, à mistura, à hibridação, empregando diversas possibilidades expressivas visuais (fotos, desenhos, pinturas, gravuras, modelos 3D, vídeo, etc) e/ou acionando vários outros sentidos simultaneamente à visão (audição, tato, olfato, etc)”, sendo que esses híbridos perpassam boa parte da linguagem artística e midiática pós-moderna, manifestando-se na literatura, nos programas de televisão, nas artes plásticas e etc. Essas imagens tendem também “[...] ao cultivo da ambiguidade, da indefinição, da indeterminação, da polissemia, usando artifícios como falta de indicações verbais (anúncios exclusivamente pictóricos), ou excesso de significantes no

espaço e/ou no tempo (palimpsestos visuais, verbais e mistos, estáticos ou em movimento)”, algo que é sentido na própria sociedade, na forma com que as relações sociais e pessoais tomam, nas novas maneiras com que os papéis sociais vão sendo organizados. Elas também têm o objetivo de “[...] ampliar ao máximo as suas possibilidades conotativas, procurando avidamente a participação ativa do espectador nesse jogo indecível de interpretação, já que não há mais verdades únicas, permanentes, e universais, a serem propagadas ou encontradas [...], em uma era de grandes questionamentos das outrora verdades universais; assim como “[...] resulta muitas vezes da manifestação do efêmero, do transitório, do descartável, quando é transformada, entropicamente e ao acaso, pela ação dos agentes da natureza [...] ou interferências por agentes da cultura [...]”, ações e interferências essas que podem ser “[...] descoloração por iluminação solar, oxidação por ar e umidade, decomposição pelo calor atmosférico, etc. [...]” e “[...] vandalização por rasgos, pichações, superposições, fragmentações, demolições, etc.”. O tempo, assim como a memória, estão entre as grandes preocupações da pós-modernidade, especialmente em se tratando da ação degradatória desse tempo. A memória, como uma expressão formal, é característica da pós-modernidade justamente dentro dessa lógica midiática que torna tudo em memória coletiva, como que reunindo lembranças pessoais e históricas em um inventário de documentos, feito um álbum de fotos e recortes de jornal.

As imagens que os autores observam toleram também a “[...] imperfeição, da imprecisão, da poluição, e das interferências externas pós-produção (ruídos, deformações) pois essas expandem sua polissemia, originalidade e indeterminação [...]” (idem), assim como também “[...] aparece produzida por resultados criativos de jogos de significantes, sem regras muito fixas, que procuram incluir o espectador, valorizando os aspectos camaleônicos e interativos das representações (as mutações, os cambiamentos, as metamorfoses, as instabilidades) [...]”. Nesta cultura, as mutações também são sociais, onde os papéis intercambiantes praticamente definem as novas relações. São imagens que se apresentam, geralmente, “[...] com uma gramática esquizofrênica (incompleta, fragmentada, não-linear) ou repleta de representações cifradas e enigmáticas, como produzidas por grupos sociais considerados desviantes e transgressores [...] ou como representativas de estados oníricos (sonhos, pesadelos, devaneios) [...]” reforçando a esquizofrenia percebida por Jameson, e resultando, muitas vezes, da “[...] *différance* (a diferença e o deferimento de sentido), em oposição aberta ou ironizando sutilmente cânones e estereótipos visuais da alta cultura, através da valoração de manifestações visuais engajadas de minorias sociais (de homossexuais [*sic*], negros, índios, analfabetos, e similares) [...]”. na pós-modernidade, as diversidades encontram-se em pleno, e constante, processo de aceitação, num plano que segue as lutas

pelos direitos civis. É uma imagem que “[...] está ciente de seu status de simulacro, pois sabe, pelo pós-estruturalismo, que nenhuma representação tem acesso direto à realidade, sendo sempre uma interpretação ou invenção entre muitas possíveis (e quando prescinde de referenciais prévios dessa realidade) [...]” e é caracterizada pela falta de preocupação com “[...] sua pureza estilística ou em se apresentar como uma solução inédita de vanguarda, pois se sabe resultado da intertextualidade, da citação, da cópia, da hibridação de vários estilos diferentes disponibilizados por repertórios visuais de diferentes “histórias” [...], apondo-se também a todo tipo de purificação ou coordenação, “[...] pois quer ser fruto criativo do descontrole, da intuição, da improvisação, do inesperado, do aleatório, e ter ampla liberdade para misturar, hibridar, citar, incluir, quaisquer significantes que julgar oportunos, sem preocupar-se em ser objetiva ou funcionalista ou inteligível”.

A partir dessas coordenadas, que somam-se ao referencial trazido por Jameson e Bauman, organizei uma série de figuras onde essa *retórica visual* pode ser fundamentada.

#### **a) Apropriação, citação, repetição**

Nas artes visuais, a apropriação é uma das retóricas pós-modernas mais comuns. Como figura, manifestação histórica de um fenômeno, a apropriação e a citação tratam de um uso de referências visuais de outros materiais, repetindo em uma imagem o sentido que a outra já tem. Isso é repetido por toda a mídia. Segundo Cauduro (2009), a citação e apropriação foram popularizadas com a Pop Art, “[...] onde artistas como Andy Warhol utilizavam como matrizes imagens produzidas em escala industrial, e pertencentes ao cotidiano de quase qualquer cidadão, como imagens familiares de marcas muito conhecidas como a da Coca-Cola” (p. 116).

Um dos textos mais importantes sobre arte escritos no século XX trata justamente da reprodutibilidade técnica. O que Benjamin (1992) busca estabelecer em seu texto clássico é, em primeiro lugar, como a arte passa a ser pensada em uma era onde as obras de arte são reproduzidas facilmente. “A obra de arte é obra de arte quando é 'irrepetível'”, disse Calabrese (1987, p. 42) quando apresentou a primeira das formas propostas em *A era neobarroca*. Calabrese fala de uma atitude de grupos que elevam o produto de série (replicados) ao status dos produtos de culto, ato que se funda na produção de um valor estético que não está no culto, mas na fruição. Segundo o autor, a impressão que isso causa é confusa, ultrapassada e

não se adequa ao contexto de produção estética contemporâneo:

Confusa: porque aquela atitude, que não só é idealista, mas sobrevive em muitas outras posições filosóficas, tende a sobrepor, sem distinguir, diversas acepções de repetitividade. Ultrapassada: porque a atitude de idealização da unicidade da obra de arte foi sem dúvida subvertida pelas práticas contemporâneas, que já nos anos, com a invenção dos múltiplos, davam o golpe de misericórdia no mito do original, e que com muitas realizações apelidadas de “pós-modernas” exaltam a citação ou o *pastiche*. Finalmente, inadequada: porque o preconceito impede que se reconheça o nascimento de uma nova estética, a estética da repetição. (Calabrese, 1987, p. 42, grifo no original)

A repetição de que o autor trata aqui é tanto aquela relacionada à padronização (ou estandardização) de réplicas com base em um protótipo quanto os clichês (o modelo de história dos westerns, por exemplo) e continuações (as seqüências de filmes, entre outros tipos de continuação).

### **b) Hibridação, heterogeneidade, fragmentação**

Das retóricas visuais pós-modernas, a *hibridação* seria, segundo Cauduro e Perurena (2008), a que melhor representa o sujeito fragmentado, mutante e instável de que se fala na contemporaneidade. Na arte visual, manifesta uma rebeldia contra convenções de pureza estilística do período clássico e até da modernidade. Como caracterização da visualidade moderna, está presente sob várias formas. Segundo Cauduro e Rahde, as representações híbridas e heterogêneas surgem a partir de valores pós-modernos como o *inclusivismo* e a importância dada à *diferença*. Para os autores

essas imagens são naturalmente propensas à *mistura e à combinação das mais descontraídas possibilidades expressivas visuais numa única representação* (ex: mixagem de fotos, com desenhos, com impressos, com gravuras, com tipografia, com escrita manual, com pintura, com filmes, com videogravações, com esculturas, com objetos tridimensionais, e assim por diante). Elas também costumam *hibridar ou combinar simultaneamente estímulos sensoriais distintos dos visuais* (sonoros, tácteis, olfativos, gustativos, cinestésicos). Ao mesmo tempo, *mistura ou hibridação de gêneros* podem ser encontradas nessas imagens (desenho animado intercalado ou fundido com filmagem normal, jornal com vídeo, pintura com fotografia, tipografia com desenho, etc.) *ou de processos antagônicos de produção* (analógico & digital, por exemplo [...]). (CAUDURO; RAHDE, 2005, p. 200, grifos meus)

### c) Poluição, imperfeição, transgressão, entropia

Esse “respeito ao diferente” que é característico da pós-modernidade é do mesmo campo de sentidos da aceitação do acaso, das imperfeições, do ruído, outras características da experiência moderna que ganham forma na arte, principalmente a visual. Segundo os autores, é da natureza inclusivista de nosso tempo a não discriminação de significantes acidentais ou causais que o acaso produz. Ou, até, que sejam produtos do processo ou pós-produção da representação. A aceitação de algo que é *imperfeição* ou *poluição* se dá nas artes visuais, por exemplo, pela imprevisibilidade e multiplicidade de possibilidades de significação, as quais podem produzir contradições desconcertantes. (CAUDURO; RAHDE, 2005) O desconcerto, a provocação, a desestabilização talvez sejam os únicos e possíveis gêneros novos na ressaca das possibilidades. Uma forma de irritar os sentidos, de buscar mal-estar, desconforto, instabilidade. Um desconforto e mal-estar que são criados dentro de um desconforto e mal-estar que se engendra na modernidade, o mal-estar na civilização freudiano, segundo o qual estaríamos presos a um ideal de sociedade, a responsabilidades, a um modelo racional a ser seguido. O mal-estar da pós-modernidade é provocado no sentido de questionar o da modernidade, desestabilizar o racional moderno, desestruturar a perda do prazer pelo princípio segundo o qual deveremos agir socialmente dentro de um sistema (que nos oprime).

Ao mesmo tempo em que ruídos, resíduos, falhas, instabilidades (o *espaço off*, o *material bruto* e o *trabalho em progresso*) são permitidos, aceitos, assimilados e até estimulados nos produtos criativos pós-modernos com o intuito de desestabilizar o mundo racional moderno, são usados também, segundo Cauduro e Rahde (2005), como forma de expressão da fragilidade da vida e das coisas do mundo perante o tempo. O falível e o imperfeito, que a modernidade rejeita, acabam sendo valores estéticos na pós-modernidade, algo que se pode notar nas visualidades através de peças que exploram justamente a interferência do tempo, do acaso, do imprevisto da vida. Assim, estariam enfatizando a condição de transitoriedade da vida, de uma relatividade natural do mundo e, especialmente, dos sentidos.

A rejeição, na modernidade, da imperfeição, do casual, do imprevisto e do indeterminado manifestam um ideal criado por três condições que estão na gênese da modernidade: a pressão do capitalismo sobre o domínio do tempo, o controle sobre as coisas, a qualidade dos processos e produtos; a racionalidade instrumental que “funcionaliza” coisas

e pessoas em ordem de uma sociedade civilizada e contida, de um inconsciente dominado e controlado em suas pulsões; a crença na ciência e nos processos científicos que garante, cada vez mais, uma infalibilidade e invulnerabilidade do homem, que passa a controlar a natureza (a sua própria e a Natureza, como um todo) e que cria cada vez mais métodos de identificação, reconhecimento, classificação e ordenamento em compartimentações muito lógicas e dirigidas à precisão. Quando Bauman (2001) conceitua a pós-modernidade como modernidade líquida, estabelece justamente que há, ainda, uma modernidade, com seus traços fortes, mas ela se liquidifica onde é possível, tornando muito do que é compartimentado rigidamente em fluido, tornado o que é sólido em algo com tendências a se desfazer, permitindo ao que era racionalmente funcional e infalível a tentativa, o obscuro e indeterminado, o vulnerável à ação de qualquer agente (especialmente o tempo). A descrença na ciência como fomentadora de um homem cada vez melhor e infalível, que tem ápice no pós-Segunda Guerra Mundial, faz uma grande parte do racionalismo moderno ruir. As novas formas de relação com o trabalho e com o capital, a mobilidade física e cultural das sociedades e comunidades e a multinacionalização dos modos de vida derrubam estatutos criados até mesmo antes da era fordista, questionando a instrumentalização capitalista. As novas formas de vida e as novas relações também criam um outro tipo de psiquê, que é fomentada pelas lutas pelos direitos civis, por aberturas políticas, pela modificação radical nas relações baseadas em gênero e na forma com que a mulher exerce seu papel dentro da sociedade. As liberdades sexuais abrem uma nova perspectiva para um sujeito que, na modernidade, ainda estava atônito com as descobertas de Freud a respeito das pulsões e do inconsciente.

A perda do sentido de história, que Jameson (1996, 2006a) tanto enfatiza, e as próprias transformações tecnológicas forjam uma nova relação com o tempo. Ao mesmo tempo em que se relativiza esse tempo, se percebe, cada vez mais, a vulnerabilidade do homem e dos produtos criados por ele aos imperativos irredutíveis desse tempo. Se já é possível aumentar as expectativas de vida (e talvez justamente por causa disso), o tempo ainda destrói, decompõe, corrói e transforma. Quanto mais possibilidade de reversibilidade na técnica o homem pós-moderno cria, mais a irreversibilidade é enfatizada. Como na frase que abre e encerra o filme *Irreversível* (Gaspar Noé, 2002)<sup>21</sup> – que acaba sendo metaforizada pela

---

21 *Irreversível* fez parte da amostra de filmes que aqui analiso e deixou de o fazer muitas vezes. A experiência de desconforto com o filme seria um motivo para mantê-lo na lista, e foi justamente essa experiência que me impediu de vê-lo uma segunda vez (e outras vezes ainda) para proceder com a análise.

montagem – “o tempo destrói todas as coisas”. Calabrese (1987) menciona a questão do tempo como uma tendência neobarroca a tender para o limite. Capturo essa tendência nesta figura justamente por sua relação de distorção do tempo. Primeiro ele fala na câmera lenta, que desloca um limite de nossas percepções mas é cada vez mais aceito como uma percepção normal. “Ninguém se maravilha já ao observar ao retardador as fases importantes das partidas de futebol. E assim qualquer adepto confia à câmara o juízo sobre a equidade de uma direcção arbitral: como se na realidade fosse possível prestar atenção às acções no mesmo modo.” (CALABRESE, 1987, p. 66) A câmera lenta no cinema para acentuar a dramaticidade de uma situação é da mesma ordem de sentidos. A evolução das técnicas de representação muda a percepção do tempo, a partir de incorporações de seus tempos específicos. Para o autor, o videoclipe e os videogames estão na outra ponta dessa tendência ao limite: por aceleração.

#### **d) Transição, mutação, metamorfose, instabilidade**

O signo da modernidade líquida, segundo define Bauman (2001), é a fluidez, a mutação, a instabilidade. Isso é notado nas identidades, nos papéis sociais, nas relações pessoais e de trabalho e na nova relação com o tempo, como acabo de enfatizar. Diferente da figura anterior, no entanto, o que a tendência à mutação enfatiza não é apenas a destruição ou a decomposição pela ação do tempo ou por ação humana, mas a própria transição que as mutações e metamorfoses geral, assim como a instabilidade, que é o que está no interstício dessa mutação como uma das poucas *constantes* na pós-modernidade. A aceitação da mutação e da transição na pós-modernidade pode ser notada na profusão de projetos de arte e fotográficos onde a proposta estética gira em torno do registro de dias, meses, anos da vida de uma pessoa. Esses projetos fotográficos são abundantes na Internet.<sup>22</sup>

---

22 Títulos sugestivos como “she/he takes a photo of herself/himself everyday” reúnem vídeos e outros projetos que enfatizam essa aceitação e assimilação da transição, como Time of my life: <<http://www.youtube.com/watch?v=Bd4f2xeKg08>>; 9 months of gestation in 20 seconds: <<http://www.youtube.com/watch?v=aU6ojtBW0Qo&feature=related>>; Bald to Hair in 6 months, one picture everyday: <[http://www.youtube.com/watch?v=wdph\\_Eensrc&feature=related](http://www.youtube.com/watch?v=wdph_Eensrc&feature=related)>; Noah takes a photo of himself every day for 6 years: <<http://www.youtube.com/watch?v=6B26asyGKDo&feature=related>>; 32 year morph in 40 seconds: <<http://www.youtube.com/watch?v=W7w0d0nqJDM&feature=related>>; 136 Days In 12 Seconds - Body Transformation Time Lapse: <[http://www.youtube.com/watch?v=f1RYK\\_lybxA&feature=fvw](http://www.youtube.com/watch?v=f1RYK_lybxA&feature=fvw)>.

### **e) Pastiche, nostalgia, retrô/retroação, revival**

Essa figura pode ser compreendida dentro de duas questões relevantes da contemporaneidade, muito enfatizadas na perspectiva jamesoniana e mencionadas por Dubois (2004): o *parasitismo sobre o velho* (ver ANDERSON, 1999), que está manifestada na citação daquilo que já foi feito, da apropriação dos clássicos, no reuso e na reinserção do passado no presente; e o espírito de ressaca que nos coloca na situação limite de não ter mais nada a mostrar (tudo já foi feito, tudo já foi dito). Difere-se da pura e simples citação e apropriação, no entanto, porque carrega um sentido de *revival* do passado no presente. Como Cauduro acaba estabelecendo nesta retórica, não há preocupação com a pureza estilística porque o pós-moderno reconhece que é produto de citação, cópia e uma mescla de estilos já historicamente dados. Não há a possibilidade de vanguarda, e Bauman (1998) foi enfático a este respeito quando disse que a vanguarda não faz mais sentido na pós-modernidade. Vanguarda e pós-modernidade são conceitos que se anulam mutuamente. Com a perda do senso de história, e a impossibilidade de criação de novos estilos, o que resta, diz Jameson (2006a), é imitar os mortos. O conceito de *pastiche*, em Jameson (2006a, p. 25), consiste em “[...] falar através de máscaras e com as vozes dos estilos no museu imaginário”, o que, para a pós-modernidade, “[...] significa que uma de suas mensagens essenciais envolverá a falência necessária da arte e da estética, a falência do novo, o aprisionamento no passado”. O pastiche não é uma paródia, não é uma sátira, mas uma forma de experienciar o passado, revivendo-o. Não propõe a imitação cômica do que é normal (o que seria paródia), porque não há a concepção de algo normal que lhe precede (o que daria a essa citação, esse reuso, apropriação, um status, portanto, de anormal). O pastiche se faz no deslocamento de algo que já existiu no passado para o presente.

Em Cauduro e Perurena (2008), o conceito de retroação/retrô (ou revival) é encontrado na retórica visual pós-moderna na tentativa de “[...] reviver, emular visualidades tidas como ultrapassadas (portanto inutilizáveis) pelos modernistas, ou seja, existe agora um interesse renovado por estéticas passadas, levando a uma reapropriação e recontextualização do antigo [...]”.

### **f) Tecnologização, futurismo**

Ao estudar o design gráfico, Cauduro e Perurena (2008) observam uma tendência à

representação de elementos e códigos do fazer técnico:

As formas podem apresentar configurações baseadas em ângulos retos e de quarenta e cinco graus, de visual simplificado, que simulam os efeitos de ferramentas de desenho de baixa definição, alusivas aos primeiros computadores gráficos e aos primeiros jogos eletrônicos, das imagens chamadas *pixelizadas*. Mas também podem evocar estilos típicos de desenhos técnicos de engenharia e arquitetura, de manuais de instruções [...], bem como representações referenciadas em contextos de alta tecnologia, ou futuristas, associando-se assim a indicativos de evolução tecnológica. (p. 113, grifo no original)

Outra das figuras que permeiam a experiência pós-moderna está na relação cada vez mais estreita com as tecnologias, especialmente as digitais, e com a constante evolução das técnicas. As próprias relações humanas que se dão cada vez mas no âmbito virtual propiciam uma apropriação, assimilação, aceitação e difusão de códigos e linguagens técnicos e tecnológicos como expressão em vários âmbitos da experiência pós-moderna. O que a arte visual manifesta é justamente essa adoção como parte da estética futurista que predomina na experiência e acaba sendo refletida como estética, também, no audiovisual.

### 3 A CHEGADA DO TREM À ESTAÇÃO

#### Imagem e técnica, da Câmera Obscura até as polaróides de iPhone

Em primeiro plano, um carregador de malas traz consigo um carrinho vazio. Ao longo da plataforma, muitos homens e mulheres aguardam, lado a lado, o trem a vapor, que se vê chegando ao longe. Conforme o trem vai parando, ao largo da estação, os passageiros vão se encaminhando. Uma mulher de chapéu, com uma criança pela mão, corre, apressada. Homens e mulheres carregam sacolas. Alguns homens descem do trem. Uns vestem chapéu. Outros fumam charutos. Um pedaço do cotidiano na França de 1895 gravado em 50 segundos de filme para o que seria apenas uma apresentação dentre tantas outras apresentações de curiosidades.



FIGURA 8: L'Arrivée d'un train en gare à La Ciotat

Desde *L'Arrivée d'un train en gare à La Ciotat* (*A chegada do trem à estação*), um dos filmes que os Lumière projetaram na primeira exibição do cinema, em 28 de dezembro de 1895, o trem é um tema recorrente na história da sétima arte. Muitas vezes é possível perceber que sua

aparição, quase fantasmagórica, mas sempre simpática, é uma metáfora para a modernidade, mas também uma metáfora para o próprio cinema. Seja em que filme for, seja este um filme “de época” ou não. A roda (assim como o vapor) nos lembra as engrenagens que movem o mundo desde a Revolução Industrial, assim como a roda lembra os rolos de filme no projetor. Da janela do trem, o mundo passa, rápido, como a vida na esteira das fábricas ou as imagens na tela grande do cinema. O trem é uma alegoria que une, de forma até lírica, o cinema e a modernidade. O trabalhador moderno, o espectador de cinema, o viajante, o novo sujeito da modernidade. “[...] O trem continua a ser o lugar prototípico onde se elabora, em pleno século XIX, o espectador de massa, o viajante imóvel”, diz Aumont (2004, p. 53). O passageiro de trem, segundo o autor, aprende a olhar o espetáculo enquadrado, a “paisagem atravessada”. A estrada de ferro é uma das principais imagens da transformação que a Revolução Industrial provoca na experiência, segundo Gunning (2004). Ela depende da industrialização e também a põe em marcha. O trem marca uma nova relação com o espaço e o tempo, um desmoronamento das distâncias, uma nova percepção. É dessa transformação na percepção, que vem construindo, desconstruindo e reconstruindo a imagem desde o Renascimento, que trata este capítulo. Meu propósito é apresentar, contextualizar e discutir sobre uma *imageria cinematográfica pós-moderna*. Essa imageria, no entanto, não se ergue sozinha, do nada. Ela é, justamente, a ilustração do *depois*, a imagem que se constrói de todas aquelas que já foram construídas, ao mesmo tempo deixando referentes para trás, perdendo seu conteúdo pelo caminho. Se formos definir o pós-moderno em poucas palavras, seria algo como “aquilo que vem depois de tudo”. Não depois de tudo como em decorrência de tudo. É uma noção escatológica, no sentido de que vem como uma ressaca, vem depois de tudo o que já foi feito e em situação onde não há mais nada a se fazer. Philippe Dubois chama a isso de *quarto estado do cinema*.

Quatro são as eras do cinema, segundo Dubois (2004). O cinema primitivo, que o autor data entre 1895 e 1915; o cinema clássico, de 1915 a 1945; de 1945 até 1975 o cinema foi moderno; e, finalmente, o cinema maneirista, que é o cinema de 1975 até os dias atuais. O cinema primitivo é o cinema pré-Griffith, com planos-sequência brutos, em que da filmagem não se perdia nada (uma filmagem “em bloco”). A perfeita definição desse cinema, por Dubois (2004), é a do filme como “uma fotografia no tempo” (p. 145). A era clássica do cinema é, segundo o autor, o período da quebra do bloco, é quando se estabelece a montagem, as lógicas do corte, da decupagem, dos planos. A linguagem cinematográfica começa a ser fundada aqui. A partir do pós-guerra, até 1975, há uma nova ruptura. É o cinema moderno e suas “autórias”,

como os filmes Wellesianos, Bergmanianos, Resnaisianos, Fellinianos. É o cinema dos críticos como André Bazin e os *Cahiers du Cinéma*, e dos grandes movimentos, como o *neo-realismo* italiano e da *nouvelle vague* francesa.

O cinema moderno<sup>23</sup>, para Dubois, é um misto do cinema primitivo com o cinema clássico. Os filmes modernos são honestos. O que trazem está na superfície, na imagem. Isso é um retorno ao primitivismo. O cinema moderno é culto como os clássicos.

O que vem depois disso é o cinema pós-moderno que o autor vai chamar de maneirista (no sentido empregado nas artes plásticas, significando algo feito “à maneira de”). Ou, como passo a adotar aqui também, o “cinema do depois”. Esse cinema, para Dubois (2004, p. 149), seria o cinema dos anos 80:

O cinema “maneirista” é portanto, em primeiro lugar, um “cinema do depois”, feito por quem tem a perfeita consciência de ter chegado tarde demais, num momento em que certa perfeição já fora atingida em seu domínio. [...] o problema fundamental que se coloca para o maneirismo é o de como fazer ainda, como lidar com a tradição.

O cinema maneirista é um cinema que não sabe mais o que fazer, pois tudo o que havia para ser feito, já foi feito. É isso que explica o sinuoso, as anamorfozes, contorções e sofisticções impostas aos cineastas por eles mesmos, resultando em um cinema do artifício, da panóplia, do factício e do excesso (DUBOIS, 2004).

Esse cinema é sempre acompanhado do fantasma de seu passado. O filme em camadas do cinema maneirista é isso. Dubois (2004) fala em “imagem folheada”, uma imagem que tem sob sua superfície uma outra imagem. As várias camadas de imagens que deslizam umas entre as outras, formando esse cinema onde tudo já foi filmado e toda a imagem é uma imagem assombrada por todo um passado de imagens. Isso funda uma das características mais importantes desse cinema do depois, do cinema pós-moderno, que é figura central deste período e será crucial, mais adiante, para minhas análises. Esse cinema vive de parasitar o velho, de citar, de reviver o que já foi feito. Cria uma estética da citação, uma cultura cinematográfica do pastiche.

O autor, provavelmente pela época em que escreve esse texto, situa o *cinema do depois* em um período que vai até o final dos anos 80. Não considero, porém, que o cinema pós-

---

23 É importante dizer que o *moderno* aqui é uma demarcação de períodos dentro da história do cinema. O cinema é, em si, uma arte moderna, porque nasce na modernidade e carrega dela as principais características.

moderno tenha acabado. Diria até que ele se intensifica, enquanto estética, na produção cinematográfica dos anos 2000. Esse pós-cinema será ampliado aqui, reconhecido como o cinema contemporâneo. O “quarto estado” não apenas existe como é singular. E é isso que venho afirmar, discutir, analisar e compreender nesta tese. O objetivo de meu estudo, conforme exponho na introdução, é compreender a lógica; analisar a relação que essas formas têm com figuras recorrentes na cultura pós-moderna e enxergar que sentidos essas formas produzem. Não darei conta, é claro, de todo o cinema pós-moderno ou de todas as características desse cinema. Trata-se de um primeiro empreendimento no sentido de pensar aquilo que de mais recorrente o cinema contemporâneo apresenta em sua forma e estética, relacionando essas recorrências com as figuras que caracterizam a pós-modernidade histórica, social e culturalmente. Não por acaso, tanto a teoria de Jameson sobre a pós-modernidade quanto a tese de Dubois sobre o *cinema do depois* situam este período histórico em torno dos anos 80. A seguir, depois de fazer uma breve discussão sobre estética, proponho um retorno à Renascença, de onde pretendo começar a pensar uma mudança na percepção e na expressão visual que forja o homem moderno e é, de alguma forma, o que fundamenta a visualidade na pós-modernidade. Se Jameson se empenha em falar em uma cultura do visível e Debord enfatiza a sociedade do espetáculo, não é por outro motivo se não o de estarmos vivendo um estágio na história em que as imagens são o capital social ou mais importante, ou que mais circula. A fundamentação teórica pontuada historicamente leva em conta, também, a relação da arte com a ciência e com a industrialização da sociedade, algo crítico para o paradigma das imagens técnicas.

### 3.1 ARTE E ESTÉTICA: DA FILOSOFIA À CONSTRUÇÃO DO OLHAR MODERNO

#### 3.1.1 A estética da razão não-instrumental

Acredito que não faça sentido aqui fazer uma longa recuperação da filosofia para estabelecer o que, exatamente, trato por estética nesta tese. A própria relação entre arte e ciência, que vai sendo estabelecida ao longo deste capítulo, já trata de uma conceituação. Antes de falar de arte, busco trazer a base de minha perspectiva.

Compreendo, em primeiro lugar, que a estética é a área da filosofia que estuda os fundamentos da arte. Na Antiguidade clássica, fazia parte de uma tríade da filosofia onde estudava *o belo*, ao lado da ética, que estudava *o bom*, e da lógica, que estudava *o verdadeiro*. A filosofia faz uma relação com a arte no propósito de apreender seu conceito de verdade,

como vão estabelecer Adorno e Horkheimer (1985). Em seu não comprometimento com a razão instrumentalizada, embora a arte possa ser compreendida dentro da e pela ciência também, ela não é da ordem do racional, mas da ordem do sensual, como diz Marcuse (1981, p.163). Assim, a estética é, portanto, a disciplina da filosofia que dá conta de apreender o conceito de verdade inerente aos sentidos. Como *disciplina*, permeada de regras e métodos; sendo da *filosofia*, da ordem da busca pelos saberes. Trata-se, a experiência estética, de algo que envolve o que autores como Benjamin (1992) e Merleau-Ponty (2004) referem como *espírito*. Procura, assim, racionalizar ou pensar racionalmente sobre aquilo que provém, em primeira instância, dos sentidos, do espírito, da experiência subjetiva. O conceito de onde parto para pensar a estética é, portanto, do ramo do pensamento dedicado à arte e ao que ela evoca dos sentidos, enfatizando, nessa idéia, que ainda guarda muito da Antiguidade clássica, aquilo que diz respeito aos produtos visuais, o que é próprio do entendimento de estética que se faz a partir da modernidade.

Daí Benjamin chamar de estético aquilo que diz respeito ao campo das belas artes. Daí Adorno e Horkheimer talvez estabelecerem como oposição à barbárie, à qual a civilização ocidental moderna teria sido levada a partir do Esclarecimento, a arte que não se deixa instrumentalizar, que não se rende aos parâmetros socialmente aceitáveis. Para Adorno e Horkheimer (1985), o Esclarecimento, em lugar de nos levar, com o progresso da ciência, à emancipação humana, esteve envolvido sempre na geração de riquezas e produção de tecnologias, as quais, ainda assim, existem para fins bárbaros. Esse barbarismo seria o que, na visão de uma época que corresponde ao início de um *capitalismo selvagem*, os autores percebem na riqueza que dá poder a poucos e oprime muitos, a tecnologia que escraviza muitos e talvez nem liberte aos poucos que julgam estar sendo beneficiados por ela.

A dialética do Esclarecimento trata justamente do preço alto que o homem paga ao transformar a natureza em objetividade<sup>24</sup>. A sociedade industrial avançada, dizem os autores, torna o indivíduo supérfluo<sup>25</sup>. À essa sociedade interessa a massa justamente porque do ponto de vista racional, aquilo que serve objetivamente a um propósito, como um instrumento, não deve ter individualidade. A massa é melhor manobrada que um indivíduo porque ela é instrumento. A

---

24 Objetividade aqui compreendida, dentro dos próprios termos de Adorno, como em *objetividade do sujeito*, que diz respeito ao “sujeito empírico real” (seu outro lado seria a subjetividade do sujeito), em termos de materialidade e funcionalidade, instrumentalidade. Transformar a natureza em objetividade é usar a natureza, em sua materialidade, para um propósito. Sobre isso, ver mais em MAAR (2006).

25 Torna a *subjetividade* supérflua, portanto.

uniformização da percepção e da linguagem, dizem ainda Adorno e Horkheimer, é o que essa instrumentalização da razão – e a cultura de massas – provoca.

A arte, sendo subjetiva, sendo da ordem contrária à ordem racional, não se renderia a essa instrumentalização. É o que afirma Adorno em sua Teoria Estética (1970). Uma arte da natureza que fala, e que faz frente à sociedade administrada propondo uma nova relação que não a instrumental. Ocorre que a arte da qual Adorno fala em seus textos, especialmente em se tratando de desvendar a indústria cultural, é ainda aquela que se chama de bela arte (a arte moderna, especialmente). A arte que se opõe à barbárie que o Esclarecimento provocou não é a arte que diverte, como o seria aquilo que a indústria cultural produz. Divertimento para as massas, divertimento alienante, anestésico e idiotizante, diria Adorno. O prazer artístico advindo dessa arte que não é divertimento, não é aquilo que surge a partir dos meios de comunicação de massa. Daí Adorno estabelecer o cinema, claramente, como algo para idiotas ou algo idiotizante. (Cf. ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 99-138) A perspectiva de Adorno é trazida até aqui apenas porque muitos de seus conceitos são o ponto de partida da teoria jamesoniana. Não pretendo e nem seria possível discutir cinema em Adorno aqui, uma vez que não apenas seria inútil para esta tese como complexo, considerando as opiniões do autor sobre a sétima arte. Uso, no entanto, alguns de seus conceitos de arte e estética, numa tentativa de esclarecer de onde estou enxergando a estética, um dos pontos centrais em meu trabalho. Os conceitos de arte e de estética em Adorno estão diluídos em sua obra, assim como estão diluídos em *A teoria estética*, onde diz:

Na relação com a realidade empírica, a arte sublima o princípio, ali actuante do *sese conservare*, em ideal do ser-para-si dos seus testemunhos; segundo as palavras de Schönberg, pinta-se um quadro, e não o que ele representa. Toda a obra de arte aspira por si mesma à identidade consigo, que, na realidade empírica, se impõe à força a todos os objectos, enquanto identidade com o sujeito e, deste modo, se perde. A identidade estética deve defender o não-idêntico que a compulsão à identidade oprime na realidade. Só em virtude da separação da realidade empírica, que permite à arte modelar, segundo as suas necessidades, a relação do Todo às partes é que a obra de arte se torna Ser à segunda potência. As obras de arte são cópias do vivente empírico, na medida em que a este fornecem o que lhes é recusado no exterior e assim libertam daquilo para que as orienta a experiência externa coisificante.

As obras importantes fazem surgir constantemente novos estratos, envelhecem, resfriam, morrem. [...] Mas o acento posto sobre o momento do artefacto na arte concerne menos ao seu ser-produzido do que à sua própria natureza, indiferentemente da maneira como ela se faz. As obras são vivas enquanto falam de uma maneira que é recusada aos objectos naturais e aos sujeitos que as produzem. Falam em virtude da comunicação nelas de todo o particular. Entram assim em contraste com a dispersão do simples ente. Mas

precisamente enquanto artefactos, produtos do trabalho social, comunicam igualmente com a empiria, que renegam, e da qual tiram o seu conteúdo. (ADORNO, 1970, p. 15-6)

Adorno, assim, considera que a arte deve fugir da empiria. Para o autor, a arte é dada como conhecimento:

A arte nega as determinações categorialmente impressas na empiria e, no entanto, encerra na sua própria substância um ente empírico. Embora se oponha à empiria através do momento da forma - e a mediação da forma e do conteúdo não deve conceber-se sem a sua distinção - importa, porém, em certa medida e geralmente, buscar a mediação no facto de a forma estética ser conteúdo sedimentado. [...] Os ornamentos eram outrora, com frequência, símbolos culturais. Deveria efectuar-se uma referência mais vincada das formas estéticas aos conteúdos, tal como a realizou a Escola de Warburg para o objecto específico da sobrevivência da Antiguidade [*sic*]. Contudo, a comunicação das obras de arte com o exterior, com o mundo perante o qual elas se fecham, feliz ou infelizmente, leva-se a cabo através da não-comunicação; eis precisamente porque elas se revelam como refractadas. (idem)

Dessa forma, Adorno considera que dela emana um saber, que vem da realidade, porém esse saber é transformado. A relação entre a obra de arte, o saber, a realidade nesse processo de transformação do saber depende de uma forma, que a arte dá a esse conteúdo. Para Adorno, portanto, a estética refere-se ao conteúdo manifesto por uma forma, e a experiência estética seria da ordem dessa transformação da forma em saber por meio de um uso que articula razão e sensibilidade. A arte nem é sensibilidade apenas, intuição, nem é apenas razão. A intuição, a sensibilidade que emanariam da arte seriam a empiria da qual Adorno entende que a arte deve fugir. Disso compreendo, portanto, que se fosse apenas razão, seria instrumento, instrumentalizada. Neste caso, a obra de arte não passaria de objeto, servindo apenas como uma mercadoria.

Na sociedade do capitalismo avançado, o fetichismo que avalia as mercadorias conforme seu valor político, religioso, econômico e social (o fetichismo segundo Marx), não é o mesmo fetichismo na obra de arte. (ADORNO, 1970) Este fetichismo nega aquele quando nega seu princípio utilitário-mercantilista de *algo que é-para-alguém*. Algo que serve a algo. Assim, podemos presumir que Adorno diria que a arte não serve a nada (e ao mesmo tempo serve a algum fim, embora um fim que não se consegue determinar), em um conceito que torna a arte em algo acima de qualquer coisa mundana. Sim, pelo simples fato de que para Adorno a arte provoca um fetichismo de fuga. Um fetichismo diante do sublime. Uma fuga que é a fuga do racionalismo

instrumentalista e das relações capitalistas. Segundo o filósofo Verlaine Freitas, em sua obra *Adorno e a Arte Contemporânea* (2003, p. 27),

o conteúdo universal estético é alcançado pela extrema individuação, devido ao fato de que a arte moderna recusa uma comunicação social direta, para alcançar uma outra, por assim dizer, sublimada. A dimensão coletiva da arte, então, relaciona-se com o traço de universalidade da experiência que cada um pode ter dela. O caráter único da construção da obra, sua falta de determinação social imediata, parece ser uma radicalização da estrutura funcional a que todas as pessoas estão submetidas no sistema capitalista. Esse processo consiste em fazer com que todo o trabalho, que na realidade do mercado somente é mediado por sua funcionalidade externa, seja absorvido pela unidade da obra, que na sua suprema falta de utilidade acaba possuindo seu valor em si e para si mesma.

A arte moderna, para Adorno, tem um valor de resistência. Isso é algo que se nota especialmente ao analisar a biografia do autor. A perseguição do nazismo à arte moderna se dá por um choque entre estéticas contrastantes. A degeneração que a arte moderna representava para o nazismo não deixou de ser uma cruzada pessoal de Adolf Hitler, que perseguiu artistas com o objetivo de exterminar aquilo de desviante que a obra formalizava. Adorno, também perseguido pelo nazismo, vê nessa arte um manifesto, considera que ela tem a responsabilidade de tirar o homem de um estado de irrealidade. Se sua defesa da arte moderna é retroativa à perseguição nazista, também estabelece um modelo que acaba negando a arte pós-moderna, a qual, por mais que assuma características da moderna, é esvaziada em um formalismo estético sem a radicalidade (que, considero, seria política) do período anterior.

A indústria cultural nos força a todos a uma realidade falsa, uma nova realidade, dentro da qual viveríamos todos reprimidos de nossos verdadeiros desejos, ideais, individualidades. O desagrado e a desarmonia que estão na proposta fundadora do que de mais importante se produz na arte moderna é veículo de choque para nossa racionalidade capitalista, racionalismo instrumental, nossa razão social esclarecida de capitalistas avançados. É de onde a arte busca o sublime, o choque sensível, a chamada ao subjetivo. É de onde a arte retira a verdade. Da experiência estética esta arte tira a verdade que funda uma racionalidade mais racional que a instrumentalizada pelo mercado, pelo modelo industrial. (Cf. ADORNO, 1970; 2001 e ADORNO; HORKHEIMER, 1985)

Assim Adorno compreende a estética. Ao mesmo tempo como um atributo da arte sublime e transgressora da realidade racionalista capitalista, e como uma experiência subjetiva, espiritual (no sentido de intelectual) e sensual da contemplação dessa arte. Se dessa experiência,

para Adorno, é que surge a verdade, é porque é da não racionalização (e de não servir como instrumento) que surge o prazer primal e, portanto, autêntico, na contemplação. É nesse choque subjetivo que surge uma resposta em relação ao que a arte faz emanar. Assim, a estética seria da ordem da reação primal, para este autor, mas não apenas, pois esta seria a empiria vazia. Não poderemos esquecer que o paradigma que funda o pensamento de Adorno é um materialismo (marxista), portanto razão e sensibilidade estarão sempre perpassando uma à outra na obra e no próprio discurso de Adorno.

### 3.1.2 Aura e estética

Quando vai discutir aura e autenticidade, Walter Benjamin (1992) aborda essas questões mais profundamente e, por que não dizer, de forma mais sensível. Uma sensibilidade que é sugerida em Adorno, porém mais evidente em Benjamin. A obra de arte, ao ser “recebida”, segundo Benjamin, provoca duas situações que dizem respeito a fatores opostos, os quais dão conta do valor desta obra: como objeto cultural<sup>26</sup> e como “realidade exponível”. A partir disso, a estética idealista tradicional, que trata do belo, estaria alienada dessa dualidade. Hegel (BENJAMIN, 1992), no entanto, teria alargado a noção tradicional de estética idealista quando falou sobre a imagem como objeto de devoção que não necessariamente demandava beleza. A beleza da imagem, para Hegel, é o que “fala aos homens”. As belas artes surgem no âmbito do culto. Os tempos são outros, no entanto, como Benjamin demonstra que Hegel já reconheceu, e a impressão que as obras de arte produzem sobre quem as contempla é mais reservada.

O culto, no entanto, enquanto aquilo que não apenas valora como também justifica a produção artística, deve ser problematizado não como religioso apenas, mas como algo da ordem da evocação espiritual em outros sentidos, da ordem dos afetos. Quando fala sobre o surgimento da fotografia, por exemplo, Benjamin delineia este conceito ao dizer que este fazer estaria tornando mais importante o valor de exposição da obra que seu valor de culto. O retrato, diz o autor, teria desempenhado um papel central nos primeiros tempos da fotografia justamente na forma de uma espécie de resistência do valor cultural. O retrato (do rosto humano) representa na fotografia a imagem de culto porque existe em função da memória dos entes queridos, dos que se foram, dos que estão distantes. Benjamin considera isso, que diz

---

26 No texto a que tive acesso, a publicação de 1992 da Relógio D'água, de Lisboa, consta “objeto cultural” (p. 24, por exemplo). Uma leitura atenta e uma breve pesquisa sobre o original em alemão demonstra que trata-se de um erro, sendo o termo correto “objeto cultural” ou, ainda, “objeto de culto”.

respeito ao que chamo de afeto, como um último refúgio do valor de culto de que a imagem seria dotada. Isso quer dizer que, em Benjamin, a contemplação de culto, de afeto, devoção, de evocação do espírito que caracteriza o valor cultural opõe-se ao valor de exposição, o qual caracterizaria algo que não é arte pela arte, arte pela contemplação, mas arte para um propósito racional e instrumentalizado. A forma como o autor observa o retrato, inclusive, explica o antigo hábito de fotografar os mortos (não raro já em seus caixões, durante o velório) como forma de guardar a lembrança derradeira de um último suspiro de alma. Enquanto a forma do corpo, a carne, ainda mantém a aparência que a vida lhe dava, talvez fosse possível evocar, de sua imagem, o último instante do ente querido e, portanto, eternizar o momento.

“Na expressão fugidia de um rosto de homem, as fotos antigas dão um lugar à *aura* por uma última vez.” (BENJAMIN, 1992, p. 26, grifo no original) Quando o homem se ausenta da fotografia, diz o autor, o valor de exposição prevalece sobre o valor de culto. A discussão da aura benjaminiana não é, *per se*, importante para este trabalho. É da reflexão do filósofo a partir disso que nasce algo que considero um conceito de estética pertinente. Embora difuso e não nomeado como tal no texto de Benjamin, essa idéia de estética surge quando o autor trata da aura e da autenticidade na obra de arte. O interessante é que, quando trata de autenticidade e técnicas de reprodução, Benjamin vai tratar, também, da arte cinematográfica. As técnicas de reprodução, dizia ele, chegaram a tal ponto no século XX que não apenas são aplicadas às obras de arte do passado – modificando profundamente o modo como aquela arte influencia – como são, em si, impostas como obras de arte originais. O processo de popularização da reprodução das obras de arte é, não se pode negar, uma forma de democratização das artes sacras e de elite. Ou seja, de certa forma, seria o mesmo que dizer que é da natureza da aura na obra de arte um elitismo que torna a obra única e autêntica conforme a torna, também, intocada, inacessível e quase que desconhecida socialmente.

Para definir a aura, Benjamin fala sobre um *hic et nunc* (*aqui e agora*, grosso modo) que dá à obra a unicidade de uma presença. A aura, portanto, é algo do âmbito material, físico, concreto do instante – tempo e espaço – de sua criação pelo artista. A obra de arte ganha sua aura quando a mão do pintor toca a tela pela primeira vez com um pincel que vai pintar, também pela primeira vez, uma dada imagem que antes só existia na mente do pintor. A reprodução técnica tira da obra sua autenticidade porque a aliena daquele ponto no tempo e no espaço em que o artista cria a obra. “O que faz a autenticidade de uma coisa é tudo aquilo o que ela contém de

originariamente [*sic*] transmissível, desde a sua duração material ao seu poder de testemunho histórico”, diz Benjamin (1992, p. 19). A perda gradual da aura no contexto da cultura é um processo que funciona como sintoma, o qual ultrapassa, para o autor, o domínio da arte.

Está evidente que uma das coisas que perpassa o clássico texto de Benjamin sobre a obra de arte em tempos de reprodutibilidade técnica (publicado em 1936) é a percepção muito clara dos prenúncios da pós-modernidade. Embora um tanto quanto melancólico – em si o conceito de aura o é –, o texto de Benjamin não condena o cinema, nem o coloca na linha de tiro como o fez tantas vezes Adorno ou como o costumava fazer Baudrillard com relação às imagens de forma geral.

Uma noção interessante trazida por Benjamin para a discussão da autenticidade é a idéia de *ritual*, que é algo que se perde com o Renascimento. A função ritual da obra de arte perde sua razão quando a religião passa a ser dissociada do fazer artístico. A aura define na obra uma realidade longínqua. Seu valor cultural está em ser “inaproximável”, por mais que se possa estar próximo de sua realidade material. Benjamin fala do ponto no tempo e no espaço em que a obra foi criada, surgiu, tem sua origem única e autêntica. Não há nada de material na aura, portanto, pois o que é material pode ser transportado no espaço e no tempo, pode ser copiado. Ocorre que quando a perspectiva muda (literalmente) com relação à arte, e isso se dá no Renascimento, muda também – ou perde-se seu sentido – a idéia de aura. A partir do momento em que as imagens passam a ser pensadas como algo a ser *visto*, o que importa se estamos olhando para uma cópia perfeita de Da Vinci ou para uma obra pintada por suas próprias mãos? Alguns diriam – e eu concordo, até certo ponto – que se trata do afeto envolvido na experiência que é estar em contato com algo produzido pelas próprias mãos de Da Vinci, o grande gênio da arte. Mas uma pegada de Da Vinci na lama teria absolutamente o mesmo efeito, portanto. O que a Mona Lisa suscita, ela o faz pelo saber que a envolve e que diz tratar-se, aquele objeto, de uma cápsula do tempo onde está confinada, material e espiritualmente, a criação original de um gênio; ou é a beleza que dela emana?

Em uma passagem do texto, Benjamin demonstra o que muitos não compreendem em sua visão das técnicas de reprodução. Diz ele que as relações que devem ser discutidas ao se pensar em técnicas de reprodução tratam, pela primeira vez na história, da “[...] emancipação da obra de arte com relação à existência parasitária que lhe impunha seu papel ritual” (BENJAMIN, 1992, p. 23). O prazer estético, portanto, advém da contemplação da obra ou do saber que a obra é um pedaço repleto de aura que congela espaço e tempo na síntese de uma criação genial? Este prazer

é fruto da contemplação do belo ou do que provoca qualquer sentimento? Ele só é um prazer estético se originado em um impulso de culto religioso? A fotografia, continuaria o autor, questiona todo o suporte ritual da autenticidade, criando, assim, um fazer outro que fundamenta a autenticidade da obra de arte a partir das imagens técnicas, que é o fazer político. Pois bem, então Benjamin estaria dizendo que agora é o que a imagem diz, é sobre o que a imagem trata e o seu manifesto que a faz ter alguma autenticidade?

Adorno e Benjamin lançam questões importantes, mesmo que em suas discussões às vezes um pouco díspares. Uma delas é sobre a verdade que a obra suscita. A outra, diz respeito aos valores da obra. A estética é uma experiência e um atributo da obra. Como experiência, poderia, assim, suscitar uma verdade (“mais verdadeira que a verdade racional e instrumentalizada”) e mover afetos. Mesmo da fotografia os afetos podem emanar, como no caso dos retratos de entes queridos. Como atributo, algo inerente à obra lhe dá o poder de emanar um certo tipo de experiência, provocar um certo tipo de afeto ou afetar (e provocar) um certo tipo de sentido/sentimento. A questão a se pensar, a partir da fotografia, é o que determina, no material mesmo da imagem, a experiência estética. Com a fotografia, enfatiza Benjamin, pela primeira vez “[...] a mão foi isentada das tarefas artísticas essenciais, as quais, daí por diante, foram atribuídas ao olho fixado sobre a objetiva” (1992, p. 17).

Se essas tarefas artísticas são atribuídas ao olho-objetiva somente a partir da fotografia, a forma de pensar a imagem, no entanto, desloca seu foco da mão do artista para o olho ainda no Renascimento. Daí pensar este período como o início de uma mudança de paradigmas que vai culminar nas imagens técnicas em si. O real, ou a busca por expressar uma realidade, está no centro da discussão sobre estética, portanto, desde há muito. O contato com a realidade que se dá na arte e a partir dela provoca uma experiência estética peculiar. E é talvez a partir disso que resulta não apenas a imagem técnica, mas todo um esforço que vem desde a pintura, se pensarmos na discussão sobre a arte em sua busca por representar o real da melhor forma possível. Isso vai ter relação direta com uma das características mais claras da imagem audiovisual pós-moderna, que é a da tentativa de provocar uma espécie de choque com o real do e no que é registrado. Um choque que provoca, normalmente, mal-estar.

### **3.1.3 Da representação**

Aumont (2006), recuperando reflexões de Rudolf Arnheim, fala em uma tricotomia

entre os valores da imagem com relação ao real: a) valor de representação – a imagem representa coisas concretas; b) valor de símbolo – a imagem representa coisas abstratas; c) valor de signo – a imagem representa “[...] um conteúdo cujos caracteres não são visualmente refletidos por ela” (AUMONT, 2006, p. 79). Prosseguindo seu raciocínio, o autor apresenta três funções das imagens, a saber: a) simbólica (como a cruz cristã, por exemplo); b) epistêmica - “A imagem traz informações (visuais) sobre o mundo, que pode assim ser conhecido, inclusive em alguns de seus aspectos não-visuais” (AUMONT, 2006, p. 80); e c) estética – imagem com a função de oferecer sensações (geralmente agradáveis) específicas ao espectador (publicidade e arte têm essa função). Aumont destaca ainda o investimento psicológico sobre uma imagem, que, segundo ele, pode ser da ordem a) do reconhecimento – quando se faz uma identificação entre o que se vê na imagem e algo que se vê no mundo real; e pode ser da ordem da b) rememoração – algo que demanda processo um pouco mais complexo, mas que pode ser resumido na veiculação de um saber sobre o real e na esquematização e cognição, quando simplifica e legibiliza aquilo que representa.

Por que isso se torna importante aqui? Trata-se de uma base sobre a qual podemos pensar a relação entre real e imagem, entre imagem e espectador e, também, a estética. É imprescindível que entendamos, antes de falarmos aqui sobre o surgimento da imagem técnica e, mais adiante, sobre a estética da imagem técnica, o que é a representação. Ela é, dirá Aumont (2006, p. 103) “[...] um processo pelo qual institui-se um representante que, em certo contexto limitado, tomará o lugar do que representa”. Com ela, o espectador vê uma realidade que é ausente e que se oferece na forma de um substituto. “Só entendemos o que representamos. O olhar crítico sobre um fenômeno depende necessariamente da *construção* deste olhar, que passa pela tradução de um fenômeno em signos conhecidos.” (DUARTE; DE MARCHI, 2006, p. 134, grifo no original) Trata-se, agora, de pensar a figuração como lógica primordial, dentro da qual a representação está inserida. Segundo Edmond Couchot (1996, p. 39-40), a lógica figurativa ótica é uma *morfogênese por projeção*, que

[...] implica sempre a presença de um objeto real preexistente à imagem. Cria uma relação biunívoca entre o real e sua imagem. A imagem se dá, então, como representação do real. [...] A representação é poder passar de um ponto qualquer de um espaço em três dimensões a seu análogo (seu “transformador”) num espaço de duas dimensões.

Nessa lógica, diz o autor, há também o estabelecimento de uma relação imediata que se dá entre *objeto* “real”, sua *imagem* e o *sujeito* que organiza essa ligação. O alinhamento no

tempo e no espaço dessas três instâncias é feito pela representação. No caso da figuração de objetos que só existem na imaginação de um pintor, a lógica é a mesma, pois o objetivo da representação, diz Couchot, é provocar a *ilusão do real* no espectador. Assim, é premissa dada, desde antes do nascimento das imagens técnicas, que o representado é (ou deve ser) percebido pelo espectador como algo que existiu no real (o pintor pinta uma paisagem de sua imaginação como se ela estivesse de fato diante dele). Guardadas algumas proporções, isso a que damos o nome de *efeito de realidade* (a ilusão do real) é condição base para toda a representação. É daí que se fala, por exemplo, em *aderência ao real*. Toda figuração que se funda na ótica, segundo o autor, produz imagens que aderem ao real em cada um de seus pontos, devido à lógica projetiva. A imagem, assim, registra e fixa o real. Desde o *Quattrocento*, a pintura objetiva pintar a natureza em suas aparências, em suas formas e em sua *verdade*. As leis da perspectiva obrigam o pintor a se “conformar à verdade”, destaca Couchot (1996).

É parte do processo de apreensão das imagens, no entanto, a *ilusão*. Susan Sontag (2004, p. 169, grifo no original), diz, a esse respeito, que:

A realidade sempre foi interpretada por meio das informações fornecidas pelas imagens; e os filósofos, desde Platão, tentaram dirimir nossa dependência das imagens ao evocar o padrão de um modo de apreender o real sem usar imagens. Mas quando, em meados do século XIX, o padrão parecia estar, afinal, ao nosso alcance, o recuo das antigas ilusões religiosas e políticas em face da investida do pensamento científico e humanístico não criou – como se previra – deserções em massa em favor do real. Ao contrário, a nova era da descrença reforçou a lealdade às imagens. A crença que não podia mais ser concedida a realidades compreendidas *na forma de imagens* passou a ser concedida a realidades compreendidas *como se fossem imagens*, ilusões.

Entender a realidade *como imagem* é relacionar-se com o mundo por imagens, as quais o representam. A ilusão é um fenômeno provocado pela representação e, muitas vezes, é consentida e consciente, segundo Aumont (2006). Sontag (2004, p. 169-170) nota que essas relações são amplamente aceitas na modernidade:

[...] uma sociedade se torna "moderna" quando uma de suas atividades principais consiste em produzir e consumir imagens, quando imagens que têm poderes excepcionais para determinar nossas necessidades em relação à realidade e são, elas mesmas, cobiçados substitutos da experiência em primeira mão se tornam indispensáveis para a saúde da economia, para a estabilidade do corpo social e para a busca da felicidade privada.

As afirmações da autora, que reforçam a questão que proponho a respeito da lógica midiática – a

qual é instrumental de meu trabalho –, enfatizam também uma característica da modernidade que será potencializada no cinema pós-moderno. Por um outro lado, a ilusão que é da natureza do processo de apreensão das imagens tem uma razão um tanto quanto mais técnica que antecede toda a cultura do visível de que Sontag está tratando em sua abordagem. Para Aumont (2006), a ilusão das imagens deve ser considerada ao menos no que se refere ao aceite da *dupla realidade perceptiva das imagens*. Essa dupla realidade refere-se à percepção simultânea da imagem como superfície plana e também como espaço tridimensional. O conceito é uma proposta de Maurice Pirenne<sup>27</sup> e, segundo Aumont (2004), é um processo em que o olho percebe, concomitantemente, duas situações diferentes (e aparentemente contraditórias entre si). E, ambas, como reais. Para Pirenne, o que o olho escolhe naturalmente é a tridimensionalidade. Isso significa, portanto, que o que se olha é normalmente o que é representado, não a materialidade da representação. Essa ilusão de que faz parte a dupla realidade perceptiva, só se dá quando as condições psicofisiológicas são contempladas. É preciso que a percepção não possa distinguir dois perceptos (movimento aparente de movimento real, por exemplo, no cinema) e que o sistema visual possa interpretar o que vê como algo plausível (a verossimilhança funciona a partir disso). É preciso, também, que essa ilusão se dê dentro de um contexto sociocultural determinado, em que as imagens sejam admitidas dentro da cultura.

O que Pirenne estabelece de mais interessante em sua teoria é que o espectador percebe esse espaço da representação – ilusório – como principal, mas isso só se dá pela “consciência subsidiária” dos meios pelos quais essa ilusão se dá. O espectador não acredita, portanto, na realidade da representação apesar de estar ciente dos meios de produção dessa ilusão, mas justamente por causa do saber sobre esses meios. Estamos, é claro, falando de visão, de espaço, não do conteúdo, não daquilo que a ficção cria na representação, a diegese fictícia. A ilusão representativa é dada, assim, apenas após o aceite de certas convenções (como a perspectiva, por exemplo). (AUMONT, 2004) Esse processo é como que uma crente reivindicação do espectador – dramatizando, essa reivindicação ocorre de fato e, apesar da cena engraçada que gera, é extremamente ilustrativa do que digo aqui – dirigida ao filme: “por favor, mantenha a postura da técnica para que eu possa me iludir e ver o filme em paz”.

O cinema, dentre as artes da representação, só não produz ilusão maior que o teatro, conforme diz a tese de Arnheim (AUMONT, 2006), que situa, por outro lado, a fotografia como geradora de uma ilusão menor que a do cinema (bastante menor). A ilusão não clona objetos.

---

27 Compositor, filósofo e padre noruguês, falecido em 2008.

Conforme bem destaca Aumont, não é um processo de réplica de objetos, mas de criar um objeto, que é a imagem, que duplique a *aparência* do objeto o qual representa. Essa necessária relação entre o mundo real e sua representação, no entanto, nada tem a ver com “realismo”, que ocorre a partir de um conjunto mais ou menos complexo de regras sociais. Seu objetivo é a administração dessa relação que se dá entre o real e sua representação – sempre dentro do contexto desta sociedade específica.

Uma coisa, portanto, é a ilusão de real ou efeito de real, outra coisa é o realismo. Aqueles são da ordem do material e concreto da representação (a instância formal, poderíamos dizer), enquanto este é cultural, social e histórico (do mesmo campo da verossimilhança). A *impressão de realidade* sempre foi o capital da imagem cinematográfica. O filme é crível e seu contexto de exibição só colabora para que essa impressão – que já começa pelo *movimento aparente* – se dê. Mas, para além desse fenômeno, dois efeitos são de suma importância para este trabalho, e já foram devidamente observados em sua distinção anteriormente aqui: o *efeito de realidade* e o *efeito de real*. O *efeito de real* existe porque uma ilusão referencial é ali construída, e provoca, segundo Aumont e Marie (2003), sensação de que o que se mostra no filme de fato existe (ou existiu) no real. Se na fotografia a transposição para o papel congelava a imagem do mundo, no cinema o mundo é transposto para as imagens (quase) como é no real, ou seja, em movimento (mais tarde também sonoro e em cores). O efeito de real acontece quando temos a sensação de que o que estamos vendo existiu (materialmente) no real (AUMONT; MARIE, 2003). Ocorre a partir da crença no processo de captação, através da objetiva, da materialidade do real. Não há crença, por parte do espectador, segundo Aumont (2006), de que o que ele vê é o real em si, porém de que aquilo que vê existe ou existiu no real (no momento da captação). O *efeito de realidade*, diferentemente, está dentro do que alguns também chamam de *realismo*. Quando o que se vê é plausível, condiz com as experiências da realidade das pessoas, guarda verossimilhança com a realidade, chama-se *efeito de realidade*, “[...] produzido no espectador pelo conjunto dos índices de analogia em uma imagem representativa” (AUMONT, 2006, p. 111).

Dito isso, podemos pensar a *imagem* enquanto fenômeno dentro da lógica das representações. Lucia Santaella (2006) define pelo menos três domínios da imagem: imagens mentais ou imaginadas; imagens diretamente perceptíveis; e as imagens enquanto representações visuais. Desconsiderando as primeiras (pois não fazem parte deste estudo), pensemos as últimas como *duplo* das imagens diretamente perceptíveis. A reflexão da autora

se justifica enquanto analisa a distinção entre a imagem que percebemos diretamente no mundo e a imagem que a representa. Melhor dizendo: existe uma grande diferença de percepção entre vermos uma imagem diretamente no mundo e o duplo dela, seja este duplo uma fotografia, seja a imagem de cinema. “Toda imagem representada, ou seja, corporificada em um suporte de representação, coloca em ação conceitos representativos que são próprios daquele suporte ou dispositivo.” (SANTAELLA, 2006, p. 176) A intenção da autora é construir o percurso entre a imagem do mundo (o “real”), e a nossa percepção dela representada no suporte técnico (fotografia, cinema, vídeo/televisão, etc). O objetivo dessa construção de percurso é compreender o processo no qual está inserida a linguagem. Segundo a autora, as “máquinas semióticas de produção de imagens” técnicas já trazem introjetados os conceitos representativos, os quais devem ser minimamente conhecidos por aquele que vê essas imagens, sob pena de não serem decodificadas propriamente.

Os conceitos representativos introjetados nas máquinas têm ligação com o que Gombrich (1994 e 1987; AUMONT, 2006) estabelece como tese, de que toda representação é convencional, independente de ser analógica (a fotografia é uma representação analógica). A analogia, nesse caso, tem aspecto de espelho (mimese) e de mapa (referência). O mapa analógico é uma esquematização mental vinculada a uma esquematização universal que, ao simplificar a representação, a clarifica. É considerada realista a imagem que representa a realidade analogicamente e próxima de um ideal de analogia (Aumont cita a fotografia como exemplo perfeito desse ideal). Porém, enquanto a analogia é da ordem das aparências, do visual, o realismo diz respeito à informação que a imagem traz, o que tem relação antes com a inteligência. A imagem realista é aquela que fornece o máximo de informação *pertinente* sobre a realidade. Pertinente pois é preciso que essa informação sobre a realidade seja compreensível facilmente, aceita dentro de um contexto determinado. Ainda, é preciso compreender o realismo como uma noção ideológica. Segundo Aumont (2006), a noção de real, em si, já é ideológica. Trata-se de compreender o conceito (de real e de realismo) dentro da História e da cultura, enxergando-os como valor (ou não). Não é útil para esta tese, no entanto, discutir o real como fenômeno, nem como conceito filosófico, uma vez que o que se refere a isso é, cabe repetir, uma premissa desta tese. Dada esta breve discussão a respeito da imagem em alguns de seus conceitos mais importantes – o que me serve de base na abordagem que se segue – proponho, a partir daqui, uma recuperação histórica.

### 3.1.4 Da perspectiva à mudança de perspectiva

O desejo de capturar a realidade visual figurativa sempre foi motivo de busca tecnológica e, por isso, tem razão histórica. Desde o século XV, o principal objetivo de se conseguir a automatização na captura da imagem foi a eliminação da intervenção humana neste processo [...] [que] trazia interferências emocionais, desvirtuando a “verdadeira” imagem. (SILVEIRA, 2006, p. 202)

Antes de serem pintores, os precursores da automatização das técnicas de figuração eram engenheiros e cientistas com o domínio da física e da matemática. No *Quattrocento*, a automatização das imagens começou seu aperfeiçoamento (processo que ainda não teve fim) com a noção de *perspectiva de projeção central*, como afirma Couchot (1996). Alfredo Bosi (2006) afirmou que o nascimento da *perspectiva* se dá a partir do casamento entre pintura e ciência. Para o autor, a perspectiva é o “olhar da Renascença” (p. 74). Trata-se, o Renascimento, de processo cultural que abrange o período dos séculos XV e XVI, de uma revolução social, econômica (transição entre feudalismo e capitalismo) e artística que é resultado e também contraposição ao modelo feudal, clássico e clerical vigente na Idade Média<sup>28</sup>. Nasce um novo público, um novo gosto. E, assim, é fundado um novo tipo de olhar. O homem passa a ser o eixo da realidade e a Natureza passa a ser vista como algo a se desvendar, com método e de forma consciente. (MESTRES DA PINTURA, 1977) A obra de arte ganha uma concepção de “estudo da Natureza”. Se Leonardo da Vinci é representativo do período, é porque encarna o espírito do pintor-cientista, uma espécie de conceito que Aumont (2004) explica melhor como “pintor de estudos”. Pintar ou reproduzir pictoricamente a Natureza passa a ser parte de um processo de estudo do mundo natural como este se dá (ao olhar). O conceito de “pintor de estudos” vai ganhar – como será visto mais adiante – um equivalente na era das imagens técnicas, que é o de “olho fotográfico” (AUMONT, 2004). A Natureza, diz ainda o autor, ganha novo *status*, passando a ser representada como e com texto, o qual sempre irá exprimir algum sentido.

---

28 Cf. MESTRES da Pintura, 1977.

Assim, é possível dizer da preocupação que o Renascimento representa com a captura, registro e expressão da realidade. Os esboços e estudos de Da Vinci, que podem ser admirados como obra em si até hoje, indicam uma calculada relação entre o mundo e aquilo que o pintor coloca em suas telas. Não é por acaso que um de seus trabalhos mais famosos, ícone da ciência e da arte, é o esquema de *O Homem Vitruviano*. Naquela peça histórica da arte atemporal está resumido o desejo do artista de desvendar a Natureza (o corpo humano, neste caso) para

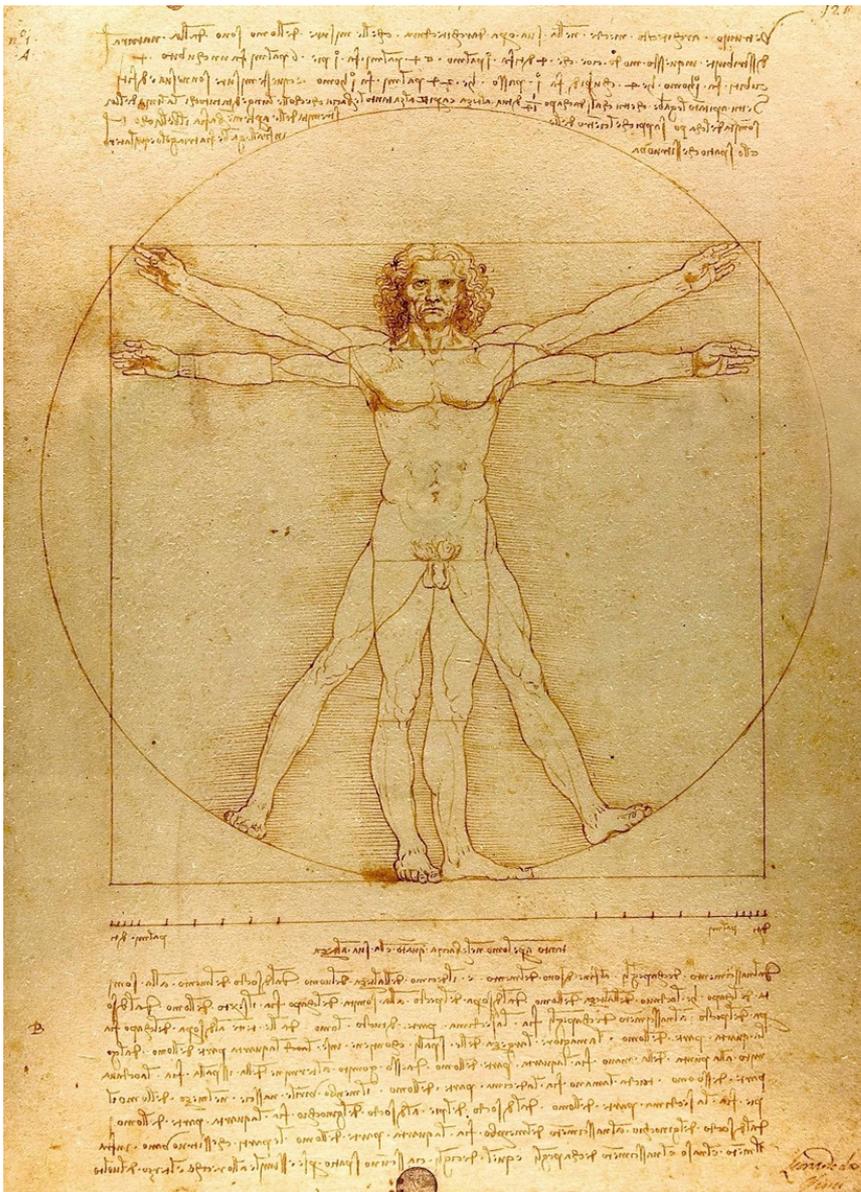


FIGURA 9: O Homem Vitruviano

representá-la de forma fiel, conforme o olho representaria se fosse possível a este capturar as imagens. É interessante afirmar isso, uma vez que é da mente e mãos de Da Vinci que surge a base da fotografia e do cinema – a idéia da câmara obscura – e também os princípios mais tarde aplicados à construção do cinematógrafo.

Aqui está a origem do olhar técnico, que mistura ciência e arte na tentativa de captar o mundo real. Segundo Bosi (2006), o pintor e cientista Leonardo da

Vinci “[...] dá ao olho o poder de captar a *prima verità* de todas as coisas”. Considerando a perspectiva como ciência do olhar, tomo esse nascimento técnico como o momento em que a

pintura passa a usar a mediação do olho para a transcrição do mundo real para a tela. O Renascimento estabelece uma relação com o humanismo e a perspectiva que é o que considero primordial para o entendimento da própria relação dada entre o olhar primeiro - a mediação técnica - e o resultado dessa soma, que seria a fotografia ou o filme, que produz, materialmente, um olhar segundo. A própria adoção da perspectiva como base e fonte da/na pintura renascentista revela o surgimento de uma relação que rompe com aquilo que até então era inquestionável, que era a imposição de Deus como centro do Universo e de “sua palavra” como verdade absoluta, dadas pela Igreja. A partir da Renascença, o ponto de vista muda completamente. Considerando o humano e tudo que lhe é referente como centro (como o pensar autônomo e científico) e o estudo da perspectiva como uma forma de método sobre a ciência do olhar, a partir daqui passa-se a pensar de forma mais objetiva nas relações do olhar com a realidade. “[...] Foi a função inteira do olhar que mudou”, afirmou Aumont (2004) sobre o período, que marca a passagem para uma pintura que “[...] supõe expressamente o olhar do espectador” (2004).

Muda, portanto, o pensar sobre o olhar que capta a realidade e, com a ciência do olhar, traduz o que se vê, sem estilizar aquilo que se vê. “Visão e entendimento estão aqui em estreitíssima relação: o olho é a mediação que conduz a alma ao mundo e traz o mundo à alma. Mas não é só o olho que vê; o entendimento, valendo-se do olho, 'obtem a mais completa e magnífica visão'.” (BOSI, 2006, p. 75) Meu interesse, nesta tese, por compreender mais a respeito do *olhar* se dá por dois motivos principais. Primeiro porque quando o pensar sobre arte muda seu foco da obra em si (no seu valor de culto ou até de exposição) para o olhar sobre a obra e, daí, para todas as coisas relativas ao olhar, há uma mudança radical do pensar sobre a própria imagem. Segundo porque uma das figuras recorrentes na imageria pós-moderna é justamente a marca de um olhar técnico que se faz presente nas imagens. A questão da perspectiva, portanto, é crucial aqui.

A invenção da *perspectiva artificialis* também propiciou que o mundo real (tridimensional) fosse traduzido, pelos pintores, para a tela (bidimensional). (SILVEIRA, 2006) Aqui está a semente para o olhar do cinema. A concepção da *câmara obscura*, difundida por Da Vinci, faz parte desse contexto que dá ao mundo, mais tarde, as imagens em movimento, a sétima arte.

É a perspectiva, no entanto, que funda o olhar que recebe as imagens em movimento. Este olhar percebe os movimentos, compreende, na bidimensionalidade da tela, uma tridimensionalidade virtual, próxima do mundo real, algo que é provocado pela impressão de

volume que os movimentos dão às imagens. Na Renascença, portanto, nasce, como um esboço bem acabado de Leonardo, a idéia que mais tarde o crítico francês André Bazin irá conceber como “janela aberta para o mundo”<sup>29</sup>, o olho como enquadramento, como janela, que absorve o real (o mundo).

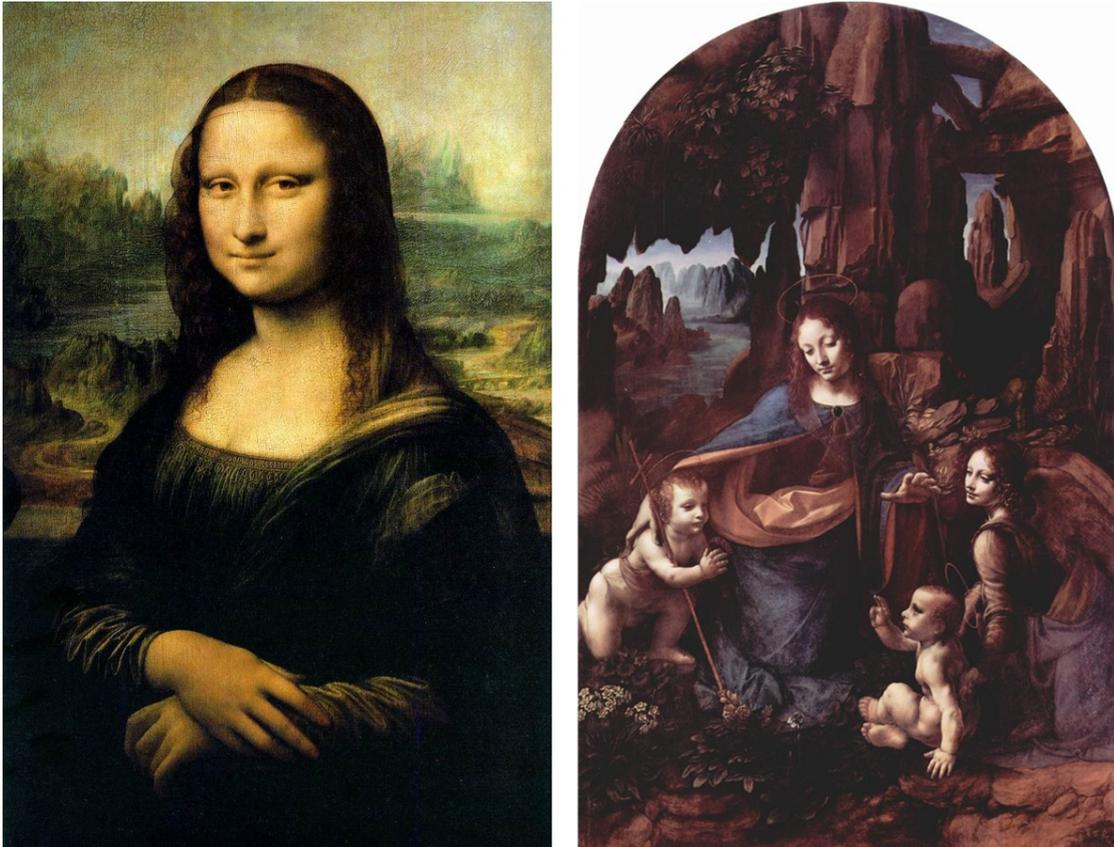


FIGURA 10: Monalisa; A Virgem dos Rochedos

O que é interessante observar a respeito da história da criação da perspectiva – pois esta é, na verdade, uma convenção, não uma descoberta – é que ela faz parte da fundação de um período que marca uma passagem histórica. Do obscurantismo da Idade Média para uma era onde o homem é investigador e a evidência empírica, que caracteriza o humanismo enquanto método, é somada às abordagens teóricas para a construção de uma ciência que é, até os dias de hoje, a base do pensamento ocidental. Leonardo da Vinci vai retomar o trabalho de Brunelleschi, Alberti e Paolo Uccello, desenvolvendo uma série de estudos, hoje conhecidos como “Regras de Leonardo” (AUMONT, 2004, p. 142), descritos em seu *Tratado de Pintura*. As regras, prescrições matemáticas, resultam no método da perspectiva, que Da

---

29 Sobre isso, ver AUMONT (2004).

Vinci cria em função da representação do tridimensional em superfícies bidimensionais. Para Aumont (2004, p. 142), tanto no real quanto no quadro – estamos falando aqui de pintura, ainda – é a perspectiva linear que permite que algo seja percebido em sua profundidade, sendo até mesmo “[...] o único fator que permite percebê-la *de modo idêntico* no real e no quadro” (p. 142, grifo do autor).

A perspectiva linear é também chamada de perspectiva *naturalis* por tratar-se da forma como o olho enxerga naturalmente o real, sendo, assim, a ciência do olhar natural, da impressão do mundo-luz sobre a retina. A perspectiva *artificialis*, por sua vez – conhecida também como *geométrica* – é a representação da primeira, consistindo na própria representação do tridimensional no bidimensional. A “essas perspectivas” vem somar-se a perspectiva *atmosférica*, técnica empregada e descrita por Da Vinci que determina que aquilo que está mais próximo do olho é representado com cores mais fortes e destacadas e contornos mais nítidos, ao passo que aquilo que está mais distante (e conforme for ficando mais distante) ganha contornos menos nítidos, cores esmaecidas e tonalidades mais azuladas (a quantidade de ar entre o observador e o objeto ser maior é o que determina, grosso modo, esta regra, que também é natural, uma vez que é assim percebida no real). A *Mona Lisa* e *A Virgem dos Rochedos*, duas das obras mais conhecidas de Da Vinci, ilustram bem a noção de perspectiva *atmosférica*<sup>30</sup>. Tratar uma figura como objeto real, na arte pictórica a partir do Renascimento, é submetê-la às leis da perspectiva, dirá Aumont (2006).

A perspectiva, como ciência, define o Renascimento de forma peculiar. O “espírito da época” está expresso na arte pictórica renascentista pelo óbvio direcionamento dado a esta arte pelo que ela influenciou o período social e culturalmente. A concepção do olhar renascentista se dá, por exemplo, no fascínio exercido pela matemática:

Os banqueiros desenvolvendo a contabilidade em partida dobrada, assim como os tanoeiros aplicando a geometria dos volumes, testemunham para Baxandall o gosto de toda a sociedade toscana do século XV por modelos matemáticos que, por outro lado, proporcionaram aos pintores inúmeros exercícios de virtuosismo às vezes inaudito em matéria de construção perspectiva [...]. (AUMONT, 2006, p. 187)

---

30 A Pixar Animations produziu um curta-metragem em 2005 (exibido antes do longa *Carros*) a respeito de dois músicos de rua que disputam as atenções (e moedas) de um menino. *O homem orquestra* se passa no período Renascentista e também ilustra (muito provavelmente de forma proposital) a técnica da perspectiva *atmosférica*.

Para Aumont (2004, p. 143), a criação da perspectiva *artificialis* por Leon Battista Alberti (primeiras formulações publicadas no *De Pictura*, de 1435) não pode ser considerada como algo isento, dada a coincidência de sua criação com a emergência do humanismo burguês. A perspectiva é, afirma o autor, uma técnica. Seu surgimento enquanto tal, no entanto, não está menos impregnado do ideário renascentista que, por sua vez, ainda carrega resquícios das crenças medievais. Considerando a ideologia do Renascimento, a idéia da perspectiva *artificialis* é crivada do humanismo e antropocentrismo que afloram no período, que estabelecem uma forma de representação do mundo, em última instância, estabelecendo o homem como centro, como ponto de vista principal. No que se refere à herança medieval, vide a forma com que Alberti pensa o ponto de fuga central, o ponto de vista, o ponto de onde parte o olhar sobre todas as coisas do mundo. Para Alberti, esse ponto dizia respeito ao raio divino (AUMONT, 2004, p. 115).

Prova do resquício medieval na nova ciência renascentista é a própria idéia do ponto de vista de Alberti, segundo quem o olho seria um farol que varreria o mundo visível formando, entre olho e objeto do olhar, uma *pirâmide visual*, cujo cume é o olho, e a base, o que se enxerga. Para Aumont (2006, p. 152), essa noção pouco científica é herdeira da crença medieval naquilo que permitia a visão: raios luminosos emitidos pelos olhos que encontravam os objetos. A idéia não é de todo inútil, já que, ainda segundo o autor, foi o que permitiu que a técnica da perspectiva fosse elaborada e, mais tarde, usada como um modelo aplicável (com ressalvas, claro) ao fazer fotográfico.

É a partir disso, também, que se compreende a noção de quadro como a temos hoje. É na Renascença que a percepção da moldura como marca de um olhar vai começar a ser delineada. A moldura nada mais seria que a materialização da pirâmide visual. Entendamos assim: o pintor deposita sobre o mundo o seu olhar individual e, assim, desenha um cone imaginário que parte, em cume, do seu olho e termina, em base, no objeto. Essa base determina tanto o que há dentro do campo de visão (a pirâmide) quanto o que está fora. Aumont vai aproximar esta idéia à da metáfora da “janela [aberta] para o mundo”, tão usada por André Bazin no século XX para a crítica de cinema, mas criada no período renascentista (2006, p. 153). O autor chega a mencionar a incidência, nas pinturas do final e do pós-renascentismo, a representação do que seria um corte no espaço a partir do arbitrário e espontâneo corte que fazemos individualmente com o olhar, com nosso processo de aplicação da pirâmide visual ao mundo visível. O processo, mais tarde, será percebido por Bazin a respeito do cinema, cujo olho móvel e variável seria o que mais se equivaleria ao nosso olhar (AUMONT, 2004, p. 51). Bazin também parte da perspectiva para as

imagens técnicas quando compara seu automatismo ao automatismo fotográfico. (AUMONT, 2004, p. 143)

Algo que é da natureza da arte pictórica, e que depois passa a fazer parte da fotografia e do cinema, a moldura (o enquadramento), é, para Aumont (2006), um indicador de visão e uma abertura que dá acesso ao mundo imaginário. “Reconhece-se a célebre metáfora da moldura como 'janela aberta para o mundo', retomada com tantas variantes e que remonta pelo menos a Leon Battista Alberti, o pintor e matemático do Renascimento que foi um dos codificadores da perspectiva.” (AUMONT, 2006, p. 147)

Tratava-se essencialmente para a pintura de imitar a natureza tal como esta se mostrava através do dispositivo perspético, de imitá-la em suas formas e aparências (especulares) mas também em sua verdade. Pintar obedecendo às leis da perspectiva era imitar a imagem criada naturalmente pelo espelho e conformar-se, desta maneira, à verdade. (COUCHOT, 1996, p. 44)

A moldura, conceito e objeto, é aquilo que define que a imagem tem limites. No período renascentista, no entanto, aquilo que se escolhe representar está dentro do quadro. Como diz Gullar, “o mundo está dentro da tela” (2006, p. 220) no quadro da Renascença. A moldura, dirá ainda Aumont (2006, p. 144), é o limite sensível da imagem. Isso não quer dizer que antes da arte renascentista não existissem as molduras. O que se estabelece depois do período medieval é o pensar que considera a moldura. Considera-se, portanto, aquilo que está dentro e o que está fora de quadro. Com o lugar do espectador estabelecido, e a moldura sendo cada vez mais reconhecida como um limite também simbólico, cria-se a noção de que há uma convenção no ato de olhar uma imagem pictórica. Essa noção, como bem demonstra Aumont (2006, p. 147), é algo trazido até os dias de hoje. Vemos primeiro o emolduramento das obras de arte, depois a profusão de molduras nas casas burguesas e também a “moldura” nas fotografias “caseiras” reveladas até a década de 70. Vemos também a própria moldura a que o cinema, o vídeo e a TV submetem as imagens em movimento. A imagem emoldurada é a imagem que deve ser vista, é este o significado da moldura e, virtualmente, do quadro.

Algo em *As Meninas*, tela que Diego Velázquez pintou em 1656, sempre fascinou os estudiosos da imagem e pensadores, como Michel Foucault (1999). A mim, o que mais fascina em *As Meninas*, além da óbvia meta-imagem enquanto conceito premente na tela do espanhol, é que todos me olham enquanto observo a tela. Minha existência, como observadora, sempre esteve pressuposta nessa imagem. Foucault (1999) fala da reflexividade que há na obra, na qual um pintor retrata a si mesmo: um quadro está sendo pintado dentro do quadro. A exemplo dessa obra, o que o quadro figura é índice do sujeito que está no que Machado (2007) chama de “compartimento anexo”. Aqui começa, portanto, a instância chamada de *quarta parede*, esse “[...] lugar que em todo quadro figurativo é sempre um 'buraco', isto é, um *campo ausente*” (MACHADO, 2007, p. 73, grifo meu) Essa quarta parede, reservada ao espectador, é uma ausência, uma lacuna, que o “Grande Ausente” preenche. A ausência, no entanto, não é simplesmente uma não-coisa. O autor irá evocar o lugar e significado do “número” zero na matemática, explicando melhor essa “ausência presente”, dizendo que o zero é algo que existe, porém que marca a falta de algo, a lacuna.

Michel Foucault (1999) dedica, em *As palavras e as coisas*, um espaço e um tempo consideráveis a analisar *As Meninas*. Trata-se não de um esforço crítico sobre uma das obras de arte mais importantes do período, mas de uma reflexão sobre a representação no período clássico e um momento divisor de águas que parece fundante da modernidade, quando a era da representação dá lugar à era do sujeito. Ao mesmo tempo, na tela de Velázquez, estão dadas as noções clássicas de representação e, no que parece ser um discurso secundário que vem, aos poucos, à tona na observação do quadro, os prenúncios desse sujeito da modernidade. Na noção clássica de representação, o lugar que a moldura demarcava era do representado. Ao colocar o pintor no centro de sua representação, Diego Velázquez já antecipa uma ruptura nas noções clássica e moderna. Não vemos a tela que ele pinta, mas o enxergamos, no centro do quadro, olhando para nós. Esse olhar chama ainda uma outra dimensão, que todos os personagens da tela vão replicar e reforçar: o observador. Em um breve instante o pintor (no quadro) desvia o olhar do que ele representa e mira, como se fosse direto nos olhos, o observador. A impressão que se tem é de que as câmeras foram desligadas e o ator pode, agora, agir como uma pessoa normal. O que o observador de *As Meninas* está presenciando é o *espaço off* da representação clássica. Foucault (1999, p. 20-1) encerra sua análise abrindo a discussão sobre as representações e sobre o sujeito moderno em seu livro, justamente enfatizando a ruptura nessas duas noções que o quadro acaba por representar:



FIGURA 11: As Meninas

Talvez haja, neste quadro de Velásquez, como que a representação da representação clássica e a definição do espaço que ela abre. Com efeito, ela intenta representar-se a si mesma em todos os seus elementos, com suas imagens, os olhares aos quais ela se oferece, os rostos que torna visíveis, os gestos que a fazem nascer. Mas aí, nessa dispersão que ela reúne e exhibe em conjunto, por todas as partes um vazio essencial e impiedosamente indicado: o desaparecimento necessário daquilo que a funda - daquela a quem ela se assemelha e daquele a cujos olhos ela não passa de semelhança. Esse sujeito

mesmo - que é o mesmo - foi elidido. E livre, enfim, dessa relação que a acorrentava, a representação pode se dar como pura representação.

Essa ruptura é reforçada na percepção, no quadro, de uma presença que não poderá ser jamais desconsiderada nesta obra, embora não apareça, materialmente. A *presença*, como fato ou como efeito, é importante aqui porque é a primeira instância por onde se pode apreender a realidade através da imagem técnica. Toda a imagem pressupõe a presença indiscutível de um olhar. Velásquez evidencia isso em sua tela, algo que sequer era imaginado antes. Mas o que é sutil em *As Meninas*, depende de uma sensibilidade analítica, em outras imagens fica marcado materialmente, e isso é crucial para esta tese. Nem toda imagem, no entanto, carrega a marca dessa presença. Não é mais da presença de um realizador que estamos falando. Não se trata de pensar a tela marcada pelas pinceladas do gênio da pintura, nem perceber a aura do autor na obra de arte. Não se trata de buscar na fotografia, no vídeo, no filme, a marca de uma autoria, os arremates da produção. Trata-se de buscar na imagem a marca de alguém que olha essa imagem. Se esse alguém não é o realizador, quem primeiro olha a imagem; e se o espectador existe como tal – para aquela imagem especificamente – apenas depois de sua feitura; de que marca estou falando? A presença deixada no ato mesmo do registro da imagem que é, ao mesmo tempo, lacuna e substância. Lacuna porque dá ao espectador um lugar assegurado no momento do registro; substância porque é uma presença que se materializa na imagem técnica através de sua própria lógica e linguagem.

Teríamos aqui um problema de coerência, grosso modo, se analisássemos a impossível concomitância de ambos os tipos de presença. Se o cinema lança mão da lacuna, é porque oferece ao espectador um lugar privilegiado de testemunha dos fatos considerando que estes acontecem independente daquele. A quarta parede é uma lacuna porque deve funcionar mesmo como interferência nula. Quando se vê um filme de ficção se espera, por tradição, por lógica, por esperança do regime de suspensão de incredulidade, que “a história” aconteça como se fôssemos, os espectadores, testemunhas nulas (e caladas) do que ocorre. Já a marca, a substância, a materialidade da presença constrói, na imagem, um espectador que nela interfere ou que nela está referenciado. O produto do registro é marcado pelo olhar do espectador, por sua presença. Como se faz isso, se o espectador existe apenas depois? Marcas estéticas e técnicas são deixadas na imagem por um sujeito com o qual o espectador irá se identificar, com intenções de aproximação e/ou índices que criem uma relação pessoal entre imagem e espectador.

A arte pictórica do Renascimento tanto estabeleceu um conceito de realismo nunca antes pensado que a arte renascentista virou sinônimo de “realista”. E é a partir desse modo de olhar que surge a *anamorfose*, no século XVI, uma perversão ou relativização do realismo quatrocentista. Segundo Machado (1996), a anamorfose perverte os cânones da perspectiva geométrica. Há um deslocamento, diz o autor, do ponto de vista original que, no entanto, não o elimina, construindo um duplo olhar. Este modelo, no entanto, só vem reforçar o realismo do olhar perspectivista renascentista, funcionando como um duplo bizarro<sup>31</sup>, um reflexo distorcido, um lugar de alucinação e ilusão de ótica.



FIGURA 12: Os Embaixadores

31 Nos quadrinhos, Superman tem um duplo antagônico seu, que é o o seu eu Bizarro, que representa tudo aquilo que o super-herói não é. Não diria que o bizarro (barroco) é um reflexo contrário à figura/conceito real, mas uma subversão, a qual, por natureza, sempre parte do original, sobre ele se constrói e não o elimina.

Uma das marcas da visão renascentista está justamente no estabelecimento de um ponto de vista, que é o que a perspectiva sempre vai sugerir. O ponto de vista cria, nesse novo olhar, o que mais tarde vem a ser o lugar do espectador, mas, como também acontece nos primórdios do cinema, esse, no Renascimento, é ainda um lugar fixo e calculado. É um espaço racional e organizado, diz Gullar (2006, p. 220). Todo esse cálculo muda (como ocorreu também com o cinema) no período Barroco da arte pictórica.

O que é importante reter aqui, portanto, em se tratando do olhar renascentista, é a emergência do lugar do espectador provocada pelo uso da perspectiva e, acima de tudo, a relação que se estabelece com o mundo real a partir da técnica sistematizada por Da Vinci. As funções visuais e representativas da moldura, diz Aumont (2006, p. 148), são dirigidas ao espectador:

Em seu livro *The power of the center* (1981), Rudolf Arnheim estuda, sob esse ângulo, a relação entre um espectador concebido sobre o modelo de um “centro” imaginário referindo inteiramente a si o mesmo mundo visual, e uma imagem na qual, por isso, os fenômenos de centramento desempenham um papel preponderante. [...] Para ele, há na imagem vários centros, de diversas naturezas – centro geométrico, “centro de gravidade” visual, centros secundários da composição, centros diegético-narrativos – e a visão das imagens (artísticas, no caso) consiste em organizar esses diferentes centros com relação ao centro “absoluto” que é o sujeito espectador. (AUMONT, 2006, p. 148, grifo no original)

O enquadramento, termo que começou a ser usado com o cinema e que hoje designa a porção de imagem captada tanto na fotografia quanto no cinema, na TV e na videografia (as imagens técnicas), é a relação entre um olhar (um olho fictício, o autor) e os objetos organizados dentro de um cenário. É, “[...] nos termos de Arnheim, uma questão de centramento/descentramento permanente, de criação de centros visuais, de equilíbrio entre diversos centros, sob a direção de um “centro absoluto”, o cume da pirâmide, o Olho” (AUMONT, 2006, p. 154).

A noção de ponto de vista, a noção de equivalência entre o olho de quem produz a imagem e o olho de quem a vê, é um legado da Renascença para as artes pictóricas – servindo de base para as imagens técnicas, séculos depois. O ponto de vista é, essencialmente, algo individual e subjetivo. Quando Aumont (2006, p. 156) cita três significados para o termo “ponto de vista” está confirmando esta afirmação, uma vez que, para ele, o conceito pode designar local imaginário (ou real) de onde uma cena é vista; a forma específica e particular

de acordo com a qual se pode considerar uma questão; e/ou uma opinião ou sentimento a respeito de algo.

O surgimento do espectador um lugar (como alguém que ocupa um lugar), na arte renascentista e no pensar sobre ela, costuma ser ignorado nos compêndios de arte, apesar de ser tão crucial quanto a perspectiva. Aumont (2006) diz que o espectador constrói a imagem. Mas qual é o lugar dele? Por qual marca é possível perceber essa construção? Uma imagem, diz Aumont (2006), nunca pode representar tudo. É o espectador que intervém na imagem com seu saber prévio e preenche suas lacunas de não-representação. Quando, no realismo, uma cena é representada em preto e branco (fotografia e cinema alargaram essa noção, uma vez que a arte pictórica não abre mão de uma mínima palheta de cores), o espectador age por sobre a imagem dotando-a de cor, por exemplo, como é o mundo real. Esse exemplo de processo mental demonstra o ato projetivo do espectador. Essa projeção feita sobre a imagem depende um tanto das lacunas que a imagem possui, mas muito mais do saber prévio que o espectador investe na cena, no ato interpretativo (sentido rígido aqui, o ato de olhar).<sup>32</sup>

Se o que nos interessa aqui é principalmente compreender o olhar dentro do contexto das imagens técnicas, a necessidade dessa arqueologia mais profunda se demonstra quando observamos, bem antes da “descoberta” ou invenção da fotografia, um tipo de “olhar fotográfico” que vem criar um contexto histórico e cultural onde a fotografia é propiciada. Falo especificamente da *câmera escura* (*câmara obscura* ou, ainda, *camara oscura*), a primeira máquina de visão a partir da qual se pensa o olhar fotográfico. O Renascimento é o berço dos experimentos que resultam nessas máquinas, as quais se utilizam da perspectiva enquanto referencial teórico e modelo de visão que libertará o olhar das amarras do obscurantismo clerical. Dispositivos como a câmara obscura ajudam a fundar, conforme menciona Dubois (2004), uma forma de representação baseada na reprodução do visível. Essas *technè optikè* reproduzem o que se vê (grosso modo estaríamos lidando, aqui, com o que é o real, o real é aquilo que se vê) ao mesmo tempo em que representam esse visível – por representar, aqui, quero dizer o processo mental/intelectual de “elaboração” do visível, no sentido de que criam, ou interpretam, o mundo que se dá a ver por meio desses dispositivos. Para Couchot,

---

32 A isso se dá o nome de “regra do etc”. A esse respeito, ver AUMONT, 2006, p. 88.

na *camara obscura* a projeção se dá por meio de um raio luminoso que emana do objeto a ser figurado e vem bater no fundo da caixa preta, através do orifício mínimo que desempenha a função de centro de projeção. No dispositivo de anteparo de vidro de Leonardo da Vinci ou do tecido, transparente e estendido, de Alberti, a projeção se faz por meio de um raio imaginário que parte do olho e se reúne a cada ponto do objeto, depois de ter interceptado o plano da vidraça ou do pano (na verdade, esse raio percorre o caminho inverso ao da luz). O olho funciona, então, como centro de projeção e deve permanecer necessariamente imóvel. O pintor traça manualmente a lápis os contornos do objeto, percebido através do anteparo de vidro ou tecido, nesses suportes. (1996, p. 39, grifo no original)

Embora seja o prenúncio de uma cultura cujos modos de ver acabam culminando na fotografia, a câmara obscura é simplesmente uma máquina de ver, ainda não de registrar. Como instrumentos, dirá Dubois (2004), essas máquinas organizam o olhar, pré-figuram a imagem, imitam a função do olho humano. Deste modo, são espécies de próteses para o olho, mas nunca dispositivos de inscrição (ou seja, de registro). Essas máquinas são instrumentos que funcionam como intermediários entre o homem e o mundo no processo de representação. Do tempo das câmaras obscuras até hoje, a distância entre o homem e o real só aumenta.

Se a imagem é uma relação entre o Sujeito e o Real, o jogo das máquinas figurativas, e sobretudo seu progressivo incremento, virá cada vez mais distender e separar os dois pólos, como um jogo de filtros ou de telas se adicionando. Se a câmara escura permanece ainda uma máquina de visão simples, não distanciando demais o Sujeito do Real (a distância do olhar é uma medida muito humana), e se ela permanece uma máquina prévia, autorizando em seguida plenamente o contato físico do desenhista com a materialidade da Imagem num gesto interpretativo central, é evidente que a evolução ulterior das outras “máquinas de imagens” vai modificar consideravelmente esta relação com o Real. (DUBOIS, 2004, p. 38)

Trata-se, portanto, de uma questão central na ciência das imagens a partir do Renascimento o contato ou a aproximação do real. Real este, aliás, tratado em sua respeitável dimensão conceitual no mesmo nível de Imagem e Sujeito: Dubois (2004) os coloca como instituições no momento em que os nomeia com letra maiúscula. A câmara obscura é o início dessa tríade – Real, Imagem, Sujeito -, da qual o triângulo vem se abrindo mais e mais ao longo dos últimos séculos.

Enquanto o Renascimento cria um lugar para o espectador, delineia a noção de enquadramento e estabelece, na arte pictórica, um “sentido de real” que pode ser chamado de

“janela aberta para o mundo”; o Barroco, enquanto gênero estético nas artes pictóricas, vai criar um *tipo de espectador* e sua situação específica e também trabalhar a noção do que está fora do quadro. (GULLAR, 2006, p. 220) O espectador criado no tipo de olhar que o Barroco estabelece é o que chamaríamos hoje de *espectador presumido*, um espectador marcado, de alguma forma, dentro do quadro, ainda que não apareça claramente ou de forma perceptível. (ver GULLAR, 2006, p. 188) O ponto de vista do espectador da Renascença era determinado e imóvel. No Barroco, o olhar se dá de vários pontos de vista. Gullar (2006, p. 220) vai destacar essa característica do olhar Barroco, acrescentando que a cena barroca é representada como se fosse a apreensão de uma máquina fotográfica. O autor menciona o paradigma da máquina fotográfica, pois aqui o dispositivo capta o mundo em um enquadramento sem apagar, no entanto, a existência de um espaço fora de quadro, o que é muito importante para a compreensão dessa nova forma de olhar e, especialmente, de que lugar toma esse espectador. A arte pictórica barroca representa o mundo em seu enquadramento de “janela aberta”, considerando que nem todo o mundo está circunscrito dentro dos limites estabelecidos pelo pintor. A metade de um corpo representada, parte de um objeto, etc., não apenas sugerem que há um limite, mas que não há apagamento do que está em seus arredores, do lado de fora. A circunscrição que o quadro determina, nesse período histórico e estético, começa a formar o espectador de cinema. Esse espectador é aquele que enxergará um rosto em *close* e saberá, sem muito pensar, que há, para além do quadro-limite da tela, um corpo.

Essa impressão de que o pintor apreendeu apenas um pedaço do mundo, diz Gullar (2006, p. 220), onde o quadro diz que o mundo está fora dele, é uma forma de comprometimento com a realidade que caracteriza o Barroco. Na Renascença, o mundo dentro do quadro significava uma abstração muito grande e uma pretensão de controle da realidade. Para este autor, no entanto, o Barroco explora a ilusão de ótica. Apesar do comprometimento com a realidade, existe na arte barroca uma busca que caracteriza essa categoria estética como algo que propõe a vertigem, o delírio, o desequilíbrio e, sendo assim, a ilusão. Se considerarmos o valor do olhar na construção da realidade, como bem atenta o autor, teríamos que considerá-lo como igualmente fator importante na construção da irrealidade. “O sentido do real depende basicamente do olhar, o que eu vejo me dá a realidade muito mais que outro qualquer sentido, tudo bem. Mas o olhar, por isso mesmo, me dá também a irrealidade mais do que qualquer outro dos sentidos meus.” (GULLAR, 2006, p. 220-1)

O modernismo, na arte, não marca a produção de um período histórico, mas indica um valor que pode ser aplicado a algumas obras, as quais tenham características modernas enquanto “movimento estético”. Charles Harrison (2001) pondera que a arte moderna é comumente associada a um “[...] colapso do decoro tradicional na cultura ocidental, que previamente conectava a aparência das obras de arte à aparência do mundo natural” (p. 9). Segundo o autor, formas, cores e materiais são distorcidos, produzem versões exageradas da natureza ou fazem combinações inusitadas que geralmente provocam um afastamento entre essa arte e a experiência visual. Daí a às vezes impertinente ligação entre o abstrato e a arte moderna. Quanto mais a imagem se parece com nada do mundo real, mais moderna ela tende a parecer. É daí que surge a idéia – a qual Adorno mesmo irá ajudar a sedimentar, como foi visto anteriormente – de que a arte moderna não tem compromisso com o mercado ou com as lógicas capitalistas de forma geral.

Entre os séculos XVII e XVIII, a cultura europeia tinha como tradição e padrão a arte clássica grega e romana, a qual servia de parâmetro de valoração de todas as obras. Assim, para ser considerado relevante no mundo da arte, para obter patrocínio ou ser bem avaliado, o artista havia de passar por esses padrões, obedecendo a algumas regras de autoridades clássicas:

A partir da metade do século XVII, na França, e do final do século XVIII, na Inglaterra, essa autoridade e esse senso de continuidade, eram sobretudo delegados às academias (a Académie des Beaux-Arts em Paris e a Royal Academy em Londres), que ainda tinham a importante função de representar padrões de competência profissional para potenciais compradores e mecenas. (HARRISON, 2001, p. 16)

Assim se cria o parâmetro segundo o qual uma obra pode ser definida como modernista. A frustração com essa rigidez clássica e a determinação de que o valor individual deveria ser expressado convenciona, no final do século XIX, segundo o autor, uma “indole modernista”. Havia a percepção de que o presente estava sendo representado pelo passado (pelo continuísmo da tradição clássica) e, assim, não era identificável com a tendência dominante na cultura. Porém isso já estava em curso como uma insatisfação geral, e não apenas uma mobilização entre artistas inconformados:

Se o modernismo foi à época antiacadêmico em suas origens e desenvolvimento, como em geral o foi, isso não ocorreu simplesmente

porque alguns artistas se recusavam a conformar-se aos estilos clássicos. Ocorreu, isto sim, porque todo o modo de existência em que se realizavam as intuições críticas modernistas era incompatível com o mundo de valores que as academias representavam. (HARRISON, 2001, p. 17)

De todas as características que marcam o modernismo e, também, a arte moderna, as mais relevantes são a confiança no progresso científico como caminho para uma melhoria na sociedade humana e, em paralelo, um compromisso com um ceticismo iluminista que tende a valorizar a experiência direta (vívida) como verdadeira fonte de conhecimento; e um rompimento com as formas aristocráticas do classicismo. Ambas as perspectivas são fruto indiscutível daquela época (séculos XVIII e XIX), mas podem ser sintetizadas em uma busca que define o modernismo, que é a busca pelo real, pela verdade. É claro que entre a crença medieval na verdade contida nas palavras de Deus e no que advinha do sagrado e a busca por uma verdade que move o modernismo há mais de um rompimento. O modernismo também rompe com os ideais renascentistas na arte, ainda que estes estivessem construídos sobre um casamento entre arte e ciência. O que guia a arte moderna, no entanto, não seria exatamente a forma correta que iria expressar o mundo real tal qual este se apresentava. Considero que o grande salto modernista está fundamentado em dois pontos que serão, também, importantes para que se compreenda o cinema pós-moderno.

Um desses pontos diz respeito ao valor que a experiência sensível passa a ter. O valor e a originalidade dessa experiência não era concebido em termos (puramente) fisiológicos, mas enquanto experiência instrutiva para a imaginação, diz Harrison (2001). “A reivindicação que a pintura impressionista ainda faz a nossa atenção, por exemplo, não é a de que seus assuntos e motivos são invenções originais, mas de que os seus vários efeitos têm a sua origem na 'verdade' da sensação [...]” (HARRISON, 2001, p. 30) A verdade dessa sensação é garantida e inquestionável por ser, a sensação, involuntária.

O segundo ponto é relativo ao conceito de “formas significativas”. A relação da arte com as formas da natureza passa a ser negada em função de algo que é ligado à forma, mas agora é da ordem do sensível. A ruptura com a arte clássica se dá sob a crença de que o critério para valorar a obra não deveria ser sua semelhança com a natureza – e por “natureza”, naquele período, se queria dizer o mundo – ou a atenção às normas clássicas. O conceito de “formas significativas”, que Harrison (2001) apresenta citando críticos da época – e colocando-os em perspectiva e sob questionamento, é verdade – era relativo à significação

emocional não advinda do conteúdo da obra, mas de sua forma. Tem relação com a resposta emocional à obra. Não ao que é representado nela, mas à forma com que é dada essa representação, algo ligado à composição e ao estilo da obra em si. Trata-se, a “forma significativa”, de algo que provoca um *efeito estético*. A qualidade da obra de arte modernista, portanto, não está em seu tema, mas no efeito que provoca, na reação emocional que suscita. Esse entendimento está ligado ao “abandono do compromisso com o realismo”, como diz Harrison. Segundo os críticos da época, só assim a estética era realizada.

Aqui, a arte moderna está completamente em acordo com o espírito da época. Ben Singer (2004), quando define conceitos que dominam o pensamento moderno (a modernidade segundo uma concepção moral e política; cognitiva; e sócio-econômica), abre uma quarta concepção de modernidade ao fazer uma análise mais cuidadosa das obras de Walter Benjamin, Siegfried Kracauer e Georg Simmel: o conceito *neurológico* de modernidade. Singer diz que, na perspectiva desses autores, a modernidade deveria ser compreendida como um registro caracterizado por choques físicos e perceptivos dentro do ambiente urbano. A modernidade concebida como um “bombardeio de estímulos” transforma a experiência subjetiva, intensificando a estimulação nervosa de forma nunca antes vista. A metrópole moderna, a grande cidade do início do século XX, uma figura que simboliza a modernidade de forma muito rica, é também uma metáfora do próprio cinema. Quando não do cinema como um todo, do próprio cinema pós-moderno como o pretendo apresentar:

O rápido agrupamento de imagens em mudança, a descontinuidade acentuada ao alcance de um simples olhar e a imprevisibilidade de impressões impetuosas: essas são as condições psicológicas criadas pela metrópole. A cada cruzar de rua, com o ritmo e a multiplicidade da vida econômica, ocupacional e social, a cidade cria um contraste profundo com a cidade pequena e a vida rural em relação aos fundamentos sensoriais da vida psíquica. (SIMMEL, 1950<sup>33</sup>, apud SINGER, 2004, p. 96)

Dentro do contexto histórico, o viés econômico dá conta de “explicar” o caos na cidade grande via êxodo das comunidades rurais, aumento da população, intensificação das atividades comerciais e do trabalho nas fábricas e complexificação do trânsito. Isso tudo forja o homem moderno e, claro, o olhar moderno. Mas é, mais especificamente, o nascimento de uma estética moderna que surge em decorrência de uma demanda. O hiperestímulo cria a ansiedade por mais e mais profundo estímulo. As concepções de Kracauer e Benjamin sobre a

---

33 SIMMEL, Georg. The Metropolis and Mental Life. In: WOLFF, Kurt H. *Sociology of Georg Simmel*. Nova York: Free Press, 1950. p. 410.

metrópole moderna são – e não apenas a este respeito – o prenúncio do que seria erigido como a própria condição pós-moderna com suas intensidades e sobrecargas sensoriais, como menciona Singer (2004, p. 106):

A cidade moderna parece ter transformado a experiência subjetiva não apenas quanto ao seu impacto visual e auditivo, mas também quanto as suas tensões viscerais e suas cargas de ansiedade. A experiência moderna envolveu um acionamento constante dos atos reflexos e impulsos nervosos que fluíam pelo corpo “como a energia de uma bateria”, tal como descreveu Benjamin.

Cabe ressaltar aqui, mais uma vez, que este referencial teórico não apenas cria uma fundamentação para a tese como pontua as figuras importantes da pós-modernidade que vou relacionar, na análise, com a forma dos filmes. O modernismo é, nesse sentido, um contexto rico de onde vão surgir algumas das figuras mais presentes na produção cultural e nas práticas pós-modernas. Toda a relação direta que muitas características do modernismo têm com os fundamentos básicos do pós-modernismo é, óbvio, devida ao fato de que a pós-modernidade nasce dentro da modernidade, a partir dela e, em muitos casos, convive com ela.

A “sutileza” na existência do pós-modernismo é delineada por caracterizações variadas, como “crise de autoridade cultural”, “mudança da produção para a reprodução”, “descrença nas metanarrativas”, “descentramento”, “antiestética”, “esquizofrenia” e “simulação”, segundo o que diz Eleanor Heartney (2002, p. 6-7). A autora prefere abordar a pós-modernidade examinando situações que são definidas como pós-modernas (um procedimento que considero, também, pós-moderno):

Considerem, por exemplo, a exclusão da imprensa das cenas reais de carnificina durante a Guerra do Golfo de 1991. No lugar delas foi mostrada uma gravação, realizada pela aeronáutica, do visor do equipamento de tiro dos aviões. Isso resultou em uma guerra que acabou na televisão como um videogame de golpes cirúrgicos em alvos abstratos, bidimensionais. (HEARTNEY, 2002, p. 7)

A autora segue com o panorama citando mais dois exemplos. O primeiro, o de uma comunidade criada na Flórida (EUA) como alternativa às cidades norte-americanas em ordem de fugir da criminalidade nelas crescente. Celebration, a comunidade, é uma criação da Disney, e oferece a seus moradores a possibilidade de um retorno a uma era amável que, na verdade, só existiu nos filmes. O segundo exemplo fala de uma atração turística prestigiadíssima na França: as cavernas de Lascaux. Não existiria nisso nada pós-moderno

(talvez nem mesmo moderno) se a visitação aos painéis de pinturas rupestres registrando a caça no período paleolítico não fosse, na verdade, e sabidamente, uma cópia das cavernas originais, fechadas em 1967, feita em uma pedreira próxima ao local. Digo sabidamente porque não é escondido dos turistas (pelo contrário) que as cavernas visitadas são cópias. Isso não diminui, no entanto, a atração que exercem. O que caracteriza esses três exemplos como pós-modernos, diz a autora, é a “[...] remoção de uma realidade cuja ausência nem mesmo é sentida” (2002, p. 7). Portanto, continua a autora, elas sustentam “[...] um dogma pós-moderno de que a nossa compreensão do mundo é baseada, antes de mais nada, nas imagens mediadas. Cada uma afirma a noção de que vivemos dentro da esfera da influência de uma mitologia invocada para nós pela mídia, pelo cinema e pela publicidade” (idem).

Não por acaso Jameson e Bauman vão resgatar um termo usado por Freud no início do século XX, então aplicado à civilização moderna, para falar do terceiro estágio do capitalismo – o capitalismo tardio, o capitalismo consumista: mal-estar. Ao reconhecer um fim da arte, Jameson vai diagnosticar a pós-modernidade a partir de sintomas como os já citados aqui, os quais emergem com a atual conformação do capitalismo, o qual se manifesta por este já citado também mal-estar. O pastiche (Cf. JAMESON, 2006a) é evidenciado aqui. A arte pós-moderna não passaria de um parasitismo do passado em citações sem referência de um todo que faz parte da expressão cultural ocidental. Adorno diria que essa arte tem a aparência da arte moderna, mas, vazia, não é um manifesto. A idéia geral de que não há mais nada a se fazer, especialmente em se tratando de estilos na arte e mesmo no cinema de forma geral, torna o pastiche em uma imitação de estilos do passado. Essas imitações não se colocariam como imitações, nem pretendem enganar. Fazem um mal-apanhado de estilos, os requeentam e pretendem, por meio dessas expressões vazias de reivindicações ou de crítica, pegar emprestada essa voz do passado sem ter um texto para proferir em seu discurso.

Um outro conceito usado por Jameson, aplicado à arte pós-moderna, contribui para um entendimento mais amplo e concreto da noção de pastiche. A esquizofrenia a que o autor se refere como sendo um dos traços da produção artística contemporânea é um termo emprestado da psiquiatria, embora não defina uma condição patológica, e sim uma manifestação de seus sintomas. Heartney (2002) diz que Jameson vai tomar emprestada a descrição de Jacques Lacan da doença para formular o conceito que define a esquizofrenia pós-moderna como a impossibilidade da união coerente entre significantes materiais desconectados, descontínuos e isolados. Motivos históricos retirados de seu contexto e

espalhados livremente pela arte ilustram o conceito.

O deslocamento faz parte da arte pós-moderna e nela cria sentido a partir de um vazio de sentido.

Os antiestetas haviam se interessado pela negação da estética sugerida na famosa apresentação de Duchamp de um urinol comum como obra de arte. Os críticos do mercado acreditavam que o gesto de Duchamp, em vez de esvaziar a arte, havia conferido a famosa aura de Walter Benjamin a uma modesta peça de encaimento. (HEARTNEY, 2002, p. 41)

A relação da arte com o mercado está entre as características mais profundamente debatidas a respeito da arte pós-moderna. Não necessariamente porque uma materialização do próprio mercado esteja lá no centro da constatação do filósofo Arthur Danto sobre “o fim da arte”. Heartney diz que enquanto para Danto o “fim da arte” marca o fim do modernismo, aquilo que o inspira a proferir sua máxima – a *Brillo Box*, obra de Andy Warhol de 1964 – marca o início do pós-modernismo. A própria arte levanta a questão acerca de seu status ontológico. De que se trata “isso”? De uma caixa de sabão ou de arte? Talvez a natureza da obra de Warhol seja justamente a pergunta, e não a imitação de um produto de consumo posto no lugar da e como arte. De qualquer maneira, esse questionamento não paira, na pós-modernidade, sem a interpretação de que vivemos a era do vazio. A crítica por trás desse conceito de vazio, de ausência de alma da arte é uma crítica sociológica e algo filosófica. Em

última análise, é uma crítica à fetichização dos objetos de consumo produzidos pela cultura de massa.



FIGURA 13: Caixa de Sabão Brillo

Por outro lado, a *Caixa de Sabão Brillo* de Warhol toca em uma questão nevrálgica no seio da pós-modernidade, no estágio de ressaca moral em que se encontram as utopias, do estado de descrença e esvaziamento das grandes narrativas. A obra de Warhol aponta para uma sociedade do capitalismo consumista em pleno frenesi da

fetichização dos objetos de consumo. Uma sociedade que vive uma relação amoral com os bens materiais de consumo e uma relação confusa e complexa com os bens simbólicos de consumo. De repente a compra de um produto, alardeado pela propaganda massiva veiculada nos media, passa a servir a um propósito mais profundo que a simples satisfação de uma necessidade concreta e material. Consome-se não o produto, mas a imagem que se tem – ditada pela propaganda e por todo o aparato midiático – de si associada àquele produto.

Se formos sintetizar o nascimento da imagem pós-moderna em um objeto, acredito que seria mais apropriado que esse objeto fosse o resultado de uma conjunção de dois tipos de imagens. É razoável que essas imagens sejam modernas, logicamente, mas que nessa conjunção marquem, para cada uma individualmente, o início de um novo paradigma. Acredito que a imagem que melhor expresse o nascimento da imageria pós-moderna seja *Díptico de Marilyn*, a obra que Andy Warhol lança no ano da morte (1962) da atriz e mito hollywoodiano Marilyn Monroe. Trata-se de um trabalho em acrílico sobre dois painéis que servem de suporte a várias reproduções iguais de uma fotografia do rosto de Marilyn. Ao mesmo tempo um símbolo sexual e uma representante de um momento importante da cultura



FIGURA 14: Díptico de Marilyn

de massa, Marilyn, única, de carne e osso e única em sua singularidade entre tantas musas menos populares, é replicada diversas vezes sobre uma tela, como se fosse para uma série de rótulos de um produto.

Embora, em si, a fotografia seja moderna, aquilo que representa acaba sendo apropriado pela pós-modernidade de uma forma peculiar.

“Os pós-modernistas críticos consideram a mediação da realidade o fato central da vida contemporânea e a fotografia o exemplo central da mediação.” (HEARTNEY, 2002, p. 33) É da natureza da fotografia que se possa fazer um sem número de cópias idênticas e de boa qualidade a partir de um único negativo, o que se conforma com a idéia pós-moderna de não originalidade e não exclusividade. Além disso, continua a autora, “[...] como a fotografia, embora manipulada, está no cerne da maior parte da publicidade e da mídia, ela proporciona o conduto mais penetrante à ideologia, tornando-a propícia à desconstrução” (idem). Para a autora, uma terceira característica torna a fotografia essencialmente pós-moderna, que é a destruição do ideal moderno de remover da arte referências externas, uma vez que mesmo a fotografia mais abstrata ainda assim é a fotografia de alguma coisa. Warhol se apropria de fotografias produzidas para o jornalismo ou a publicidade – supostamente pedaços da realidade, e o são, em certo sentido –, porém, para usar uma perspectiva benjaminiana, concede a elas uma certa alma usando, ainda, tinta, por exemplo, em suas peças. A história moderna das imagens técnicas, portanto, são daqueles mastros da modernidade de que a pós-modernidade se vale para sua propulsão. Daqui em diante, os termos que devem ser discutidos estão todos fundamentados em um paradigma, que é um divisor de águas na história da imagem e da própria modernidade: a imagem técnica.

## 3.2 MODERNIDADE, IMAGEM TÉCNICA E PÓS-MODERNIDADE

### 3.2.1 Três paradigmas, três lógicas, cinco ordens maquinais

Muitos teóricos pensaram a imagem a partir de diversos pontos de vista, sempre levando em consideração sua origem, gênese ou materialidade. Philippe Dubois (2004), pensando a partir da máquina, estabelece a natureza das imagens técnicas a partir da *ordem* das máquinas que as produzem e as separa pelo *programa* – de *reprodução* ou de *concepção*. Lúcia Santaella e Winfried Nöth (2008) propõem três *paradigmas* das imagens (a partir do *Quattrocento*, pelo menos). Edmond Couchot (SANTAELLA; NÖTH, 2008) divide as imagens em dois tipos, conforme o *processo* da técnica. Paul Virilio estabelece três *lógicas* para as imagens. Para organizar tais concepções, crio a tabela que se segue:

DUBOIS		SANTAELLA	COUCHOT	VIRILIO	
câmara obscura/ pintura/ pictografia	reprodução	máquina de Ordem 1 pré-visão	paradigma pré-fotográfico	representação	lógica formal
fotografia		máquina de Ordem 2 inscrição	paradigma fotográfico		simulação
cinema		máquina de Ordem 3 recepção			
televisão/ vídeo		máquina de Ordem 4 transmissão			
infografia (pixel)	concepção	máquina de Ordem 5 concepção	paradigma pós-fotográfico		lógica paradoxal

FIGURA 15: Paradigmas das imagens técnicas

Para Dubois (2004), enquanto as máquinas de pré-visão intervêm no que ele chama de “montante” da imagem e as de inscrição (fotográficas), que intervêm durante a própria constituição da imagem; a máquina de ordem três, o cinematógrafo, dá início à fase maquínica da visualização, é uma máquina de recepção das imagens. Essas só podem ser vistas, diz o autor, por intermédio da máquina, em função do fenômeno da projeção (a fotografia é vista em seu objeto mesmo, sem auxílio da máquina que a produz). Lógico que podemos pegar o rolo de filme e ver, fotograma a fotograma, a imagem que o cinematógrafo imprime, mas a propriedade do cinema, que é a imagem em movimento, só pode ser vista a partir da máquina, e dentro de um processo que envolve a projeção. Segundo a proposta de Santaella e Nöth (2008), a imagem do paradigma pré-fotográfico é aquela feita artesanalmente, dependendo da condição de um indivíduo de concatenar imaginação e habilidade manual. A imagem fotográfica (fotografia, cinema e vídeo) é a que, segundo a autora, abarca todas as imagens geradas por “[...] conexão dinâmica e captação física de fragmentos do mundo visível, isto é, imagens que dependem de uma máquina de registro, implicando necessariamente a presença de objetos reais preexistentes” (SANTAELLA;

NÖTH, 2008, p. 157, grifo meu). O vídeo, que a autora inclui nas imagens do paradigma fotográfico, para Dubois (2004) é parte das imagens produzidas pelas máquinas de ordem quatro. O autor cita televisão, primeiro, e depois vídeo, como adventos relacionados à ordem quarta das máquinas de imagem. Se a fotografia é a encarnação (material, que tocamos, objeto com o qual temos um “contato íntimo”) do que já deixou de existir, um objeto que possuímos como algo pessoal; e o cinema, também imagem do passado em produto acabado e projetada em espaço fechado, é a “imagem de sonho”; o vídeo e a televisão são caracterizados pelo autor como imagem que pode ser transmitida para todos os lugares ao mesmo tempo. Veja: a) para todos os lugares e b) ao mesmo tempo. A isso, se acrescenta sua propriedade de registrar-transmitir-ser recebida em tempo simultâneo. Na poética de Dubois, “a imagem-tela ao vivo da televisão, que não tem mais nada de *souvenir* (pois não tem passado), agora viaja, circula, se propaga, sempre no presente, onde quer que seja. [...] Imagem amnésica cujo fantasma é um 'ao vivo' planetário perpétuo, ela abre a porta à ilusão [...] da co-presença integral” (2004, p. 14, grifo no original).

Couchot, segundo Santaella e Nöth (2008), vai dividir as técnicas de figuração em duas instâncias: a representação, que abrange pintura, fotografia e cinema; e a simulação, referente ao vídeo e às imagens infográficas (sintéticas). Os autores, no entanto, questionam que as imagens tidas pelo autor como de simulação não sejam de representação. Eu questionaria, também, a inclusão do vídeo como simulação. A menção dessa divisão, aqui, se dá por uma espécie de dever de recuperação teórica, mas principalmente porque a idéia de Couchot demonstra uma preocupação importante dentro da teoria da imagem, que é a preexistência de um objeto que seja da realidade visível. A representação, para este autor, ainda segundo Santaella e Nöth, requer esse objeto preexistente. O que seria o vídeo, então, que não uma representação?

Embora careça de maior explicitação, a “logística” da imagem, proposta por Paul Virilio, parece ter alguma propriedade. A imagem de lógica formal se circunscreve à gravura, pintura e arquitetura, tendo fim no século XVIII. Fotografia e cinema são da lógica dialética, o que, dizem Santaella e Nöth (2008), surge entre ciência e arte, em um período em que a representação vai se tornando aos poucos em *apresentação*. A era da representação teria fim, assim, com a lógica paradoxal, o encerramento da modernidade. Videografia e infografia são as imagens de lógica paradoxal de que trata Virilio (2002). O que é muito importante na teoria de Virilio sobre a logística da imagem é a compreensão de um conceito de presença.

O *paradoxo lógico* é finalmente o desta imagem em tempo real que domina a coisa representada este tempo que a partir de então se impõe ao espaço real. Esta virtualidade que domina a atualidade, subvertendo a própria noção de realidade. Daí esta crise das representações públicas tradicionais (gráficas, fotográficas, cinematográficas...) em benefício de uma apresentação, de uma *presença paradoxal*, telepresença à distância do objeto ou do ser que supre sua própria existência, aqui e agora.

É esta, finalmente, a 'alta definição', a alta resolução não tanto mais da imagem (fotográfica e televisiva), quanto da própria realidade. (VIRILIO, 2002, p. 91, grifos no original)

Não interessa, para este trabalho, abordar a infografia, a não ser por questões de contexto. Portanto, aquilo que diz respeito à imagem como concepção, das máquinas de ordem cinco (DUBOIS, 2004); e ao paradigma pós-fotográfico (SANTAELLA; NÖTH, 2008), será deixado para outras reflexões. Interessa, sim, pensar a fotografia, o cinema e o vídeo/televisão enquanto registro, recepção e transmissão, respectivamente (DUBOIS, 2004); assim como buscar amparo teórico no que diz respeito ao real, ao referente, à presença, questões pertinentes ao paradigma fotográfico. Vamos a isso, então.

Segundo Ferraz (2006), a descoberta da fotografia é um marco da modernização da percepção, é uma “[...] reconfiguração radical do sistema óptico e do modelo epistemológico vigentes nos séculos XVII e XVIII [...]” (p. 234). Tom Gunning vai dizer que ela é um dos emblemas mais ambíguos da experiência da modernidade. O capitalismo moderno é marcado por uma “[...] tensão entre forças que desfazem formas mais antigas de estabilidade para aumentar a facilidade e a rapidez da circulação e as forças que procuram controlar e tornar tal circulação previsível e, portanto, rentável” (GUNNING, 2004, p. 37-8). Séculos antes da fotografia, a percepção tinha relação com o dispositivo da *câmara obscura*, sistema no qual “[...] a produção da imagem estava referida a leis óticas ligadas a uma física dos raios luminosos [...], sem qualquer interferência humana, assegurando-se, desse modo, a crença em um sujeito e um objeto dados a priori, em uma relação de exterioridade [...] entre ambos”, continua Ferraz (2006, p. 234).

Aparentemente, o significado das imagens técnicas se imprime de forma automática sobre suas superfícies, como se fossem impressões digitais onde o significado (o dedo) é a causa, e a imagem (o impresso) é o efeito. O mundo representado parece ser a causa das imagens técnicas e elas próprias parecem ser o último efeito de complexa cadeia causal que parte do mundo. [...] Aparentemente, pois, imagem e mundo se encontram no mesmo nível do

real: são unidos por cadeia ininterrupta de causa e efeito, de maneira que a imagem parece não ser símbolo e não precisar de deciframento. (FLUSSER, 2002, p. 13-4)

A relação das imagens técnicas com a objetividade é uma definição que deve ser ressaltada, pois ela é paradigmática. Um divisor de águas se estabelece quando surge a fotografia, a primeira imagem técnica (considerando imagem produzida e fixada a partir de dispositivo técnico). Para o autor, a função das imagens técnicas reside na emancipação da sociedade do pensar conceitual.

Os textos foram inventados, no segundo milênio A.C., a fim de *desmágicizarem* as imagens (embora seus inventores não se tenham dado conta disso). As fotografias foram inventadas no século XIX, a fim de remágicizarem os textos (embora seus inventores não se tenham dado conta disso). A invenção das imagens técnicas é comparável, pois, quanto à sua importância histórica, à invenção da escrita. (FLUSSER, 2002, p. 16-7, grifos no original)

Segundo sugere Aumont (2004), não é apenas para livrar o pensamento ocidental de ter que pensar conceitualmente, nem apenas em função da remágicização dos textos, que surge a fotografia. Apesar de as condições químicas terem se dado na Antiguidade, a fotografia vai ser “inventada” como procedimento técnico em um contexto social e histórico em que era desejável, diz o autor. Para ele, a fotografia nasce de um caldo cultural destilado a partir de uma revolução ideológica na pintura ocorrido entre o final do século XVIII e o século XIX. Trata-se, a revolução, de uma mudança de *status* do *esboço* para *estudo*. O esboço é registro de realidade modelada pelo projeto de quadro, enquanto o estudo é o registro da realidade “como ela é”. O estudo já foi mencionado aqui, quando falei da união da arte com a ciência, processo que se dá no período renascentista. O que é importante a respeito desse novo modelo expressivo é que seu objetivo é captar a primeira impressão sobre algo. Aqui se funda o olhar fotográfico, quando se concebe “[...] o mundo como campo interrompido de quadros potenciais, esquadrihado pelo olhar do artista que o percorre, o explora e repentinamente pára para recortá-lo, 'enquadrá-lo'” (AUMONT, 2004, p. 49). Aumont nomeia isso como nascimento de uma “ideologia fotográfica da representação”.

A fotografia como evidência, como Gunning (2004)<sup>34</sup> gosta de mencionar, é uma recorrência que acaba por definir seu lugar na modernidade. O crédito de verdade de uma

---

34 Sua abordagem da fotografia se dá, neste texto específico, a respeito do papel da técnica na investigação criminal no final do século XIX.

fotografia é maior, já que seu testemunho é tecnológico, e não humano. Isso abre espaço para a crença de que a imagem fotográfica é verdade porque o aparelho “não pode mentir”. A esse respeito, Leo Charney e Vanessa Schwartz comentam que “[...] a indistinção entre representação e realidade conduziu a um aspecto crucial da modernidade – a crescente tendência de entender o 'real' somente como suas re-apresentações” (2004, p. 24). A compreensão desse “real” passou a se dar por meio dessas representações a tal ponto que “[...] o 'real' tornou-se inconcebível e inimaginável sem a presença verificadora da fotografia” (idem).

O paradigma fotográfico, dizem Santaella e Nöth (2008), trata de técnicas óticas de formação de imagens por meio de impressão da luz. Cinema e vídeo potencializam essas técnicas, não modificando a essência fotográfica da gênese dessas imagens. Fotografia e cinema tratam de registro sobre suporte químico (luz sobre cristais de prata), enquanto o vídeo, sobre suporte eletromagnético (modulação eletrônica). Essa “coalisão ótica” do paradigma fotográfico a que se referem os autores ao citar Couchot trata de um enfrentamento entre o sujeito e o real, mediado pelo olho-cérebro e pelo olho-máquina, este uma prótese daquele. Esse processo sempre irá pressupor uma relação com o real, já que a imagem que se origina daí é um duplo do mundo, uma emanção física do objeto, traço direto, fragmento, vestígio do real. Enquanto é, do real, uma marca e uma prova, segundo a autora, a imagem fotográfica é a encarnação da separação entre real e seu duplo. A fotografia (cinema e vídeo inclusos) é um “[...] pedaço eternizado de um acontecimento que, ao ser fixado, indicará sua própria morte. No instante mesmo em que é feita a tomada, o objeto desaparece para sempre” (SANTAELLA; NÖTH, 2008, p. 165). A lógica dessa afirmação, no entanto, não considera a questão da presença que a imagem televisiva reclama (ou, melhor, presença que é criada em efeito). Mais adiante essa questão será abordada e discutida.

Se ambas as imagens – cinema e vídeo/TV – partem, como a fotografia, de um objeto real no mundo, suas materialidades de imagem se distanciam pela diferença de suporte entre o filme-película e o vídeo-fita magnética. O movimento do cinema não existe, reforça Dubois (2004), em nenhuma imagem real. A imagem em movimento existe em nosso cérebro, fruto de um efeito propiciado tanto pela biofísica do olhar quanto pela percepção intelectual das imagens. Nesse sentido, a imagem cinematográfica é quase tanto imagem mental (dada em nossa imaginação ou por nossa intelecção) quanto é a imagem concreta (aquilo que enxergamos, em movimento, no mundo). A imagem do fotograma, que lhe dá base, que é a

unidade da imagem cinematográfica, é, no entanto, material. O filme-película tem cada fotograma do filme impressionado em sua materialidade visual. A base da imagem eletrônica do vídeo e da TV, não é, pelo contrário, algo visível em sua materialidade. Não há fotograma, não há unidade visual que serve de base ao movimento.

Por isso Dubois (2004) chama a imagem de vídeo, a imagem eletrônica, de “mero processo”: é um “sinal”, um impulso elétrico que serve para transmitir e propagar informação visual. Esse impulso elétrico (soma de sinais de luminância, crominância e sincronização, segundo o autor) não é visível senão como impulso elétrico. Não como imagem. Na banda magnética de uma fita de vídeo o que existem são impulsos elétricos codificados. Pode ser identificada “[...] àquilo que aparece numa tela catódica, isto é, ao resultado de uma varredura (dupla e entrelaçada) em alta velocidade, numa tela fosforescente, de uma trama de linhas e pontos, por um feixe de elétrons” (DUBOIS, 2004, p. 64), que produz uma aparência de imagem. Isso explica o autor chamar a imagem de vídeo de “síntese de tempo” em nossa percepção. Não é uma imagem que existe no espaço, e sim uma que existe apenas no tempo. A imagem do vídeo só funciona se transmitida.

Diferente da televisão dos primórdios, porém, a imagem do vídeo pode, antes de ser transmitida, ser *registrada*. Desde a primeira transmissão mundial, em 1936 (das Olimpíadas de Berlin), quando a TV tem origem como sistema, até a invenção do vídeo, que se dá apenas em 1960, a televisão era uma “máquina ao vivo”. Entre um advento e outro, durante 24 anos, a televisão captava imagens, as transmitia, mas não as registrava. (DUBOIS, 2004) Se hoje o significado profundo (e até afetivo) do “VIVO” que vemos na tela de nossas TVs em uma reportagem, por exemplo, é o que é, isso se deve principalmente à origem do termo, de uma época em que não apenas a realidade visual e a imagem televisiva se pareciam no que diz respeito à sua natureza intangível, mas eram, de fato, ambas intangíveis no mesmo nível. O que se via pela TV até 1959 era visto apenas uma vez; e o que acontecia, o erro, o imprevisível, o inesperado, também. De 1936 até 1959 se viveu a era das imagens em tempo real e “sem edição”. O real acontecia, o real era captado pela TV, o real era transmitido e visto pela TV, o real se tornava passado, apenas acessável em nossas memórias. No que se refere à memória técnica, à memória-arquivo, a TV era o que nos termos grandiloquentes de Dubois (2004) podemos chamar de uma “máquina de esquecimento”. Até aí, era o cinema o responsável pela memória-arquivo no que tange a imagem em movimento.

A televisão “[...] suprime o prazo de registro da imagem próprio ao cinema e opera

uma aproximação definitiva entre a imagem e o real, o momento de sua captura e o momento de sua re-apresentação” (COUCHOT, 1996, p. 41). Até a TV, os processos morfogênicos da imagem continuam se dando a partir de uma emanção luminosa, o que, segundo Couchot (1996), as coloca no mesmo nível de aderência ao real. “A televisão faz com que a imagem se cole imediatamente ao real, através do espaço e do tempo, mas essa contigüidade só é possível porque o enquadramento espacial e temporal (automático) da imagem, imposto pelas tecnologias da Representação, não se modificou.” (COUCHOT, 1996, p. 41)

Desde a fotografia, acompanhamos a rápida transformação dos paradigmas de olhar que fazem a transição entre modernidade e pós-modernidade. Tudo o que pensarmos sobre as imagens, e esse século (XX) “dedicado” a elas, tem origem no século XIX, quando o surgimento das imagens técnicas faz eclodir uma revolução não na forma de produzir imagens, mas na maneira como essas imagens são olhadas. Por isso, depois de pensarmos o berço do paradigma fotográfico, precisamos dar conta desse novo olhar que surge daí. Isso se dá quando, como afirma Crary (2004), nas primeiras décadas do século XIX, há um rompimento com o regime clássico de visualidade.

“A segunda metade do século XIX constitui um limiar histórico crítico, em que qualquer diferença qualitativa considerável entre uma *biosfera* e uma *mecanosfera* começou a dissipar-se”, diz Crary (2004, p. 68), sobre o que ele chama de processo de “instrumentalização da visão humana”. Se a fotografia surge, como técnica, em um período em que a sociedade estava pronta para seu novo paradigma, o cinema nasce no perfeito contexto do cotidiano moderno, segundo o que afirma Cohen (2004). A fatia – em movimento – que o cinematógrafo arranca do cotidiano para levá-lo ao espetáculo do final do século XIX, para o olhar do homem moderno, é o desejo satisfeito de um período histórico ímpar, em que olhar e real são o fazer e o objeto que definem uma era. Isso é o prenúncio do homem que busco curiosamente compreender: alguém que vive de, para, com e pelas imagens com um profundo interesse e ávida necessidade do real. Não é de hoje, muito menos é “da pós-modernidade”, a gênese do homem orwelliano que vive no mundo de *1984*, no mundo do panoptismo universal; nem é tão novidade o sujeito fetichista que produz, coleciona e vive no mundo das imagens. É costume dizer, hoje, que somos vigiados, vivemos sob os desígnios do espetáculo e que não há mais cotidiano que não seja transformado em imagem consumível. A questão é que “este mundo” não é novo. Já existe há algumas gerações, até. A diferença é que

não existia a Internet ou até mesmo a TV como formas muito rápidas de se espalhar e obter informações.

“O processo de modernização da percepção, ao longo do século XIX, está intimamente ligado à alteração radical do estatuto da imagem na virada do século XIX ao XX.” (FERRAZ, 2006, p. 233) Aquilo que relacionamos comumente como características da pós-modernidade (descentramento do sujeito e fragmentação, por exemplo), diz a autora, estão no cerne da transição pela qual passaram a percepção e a cognição no século XIX. O contexto dessa mutação seria o surgimento da industrialização das formas de contemplação e, o que acredito ser o principal, a aceleração da produção e do consumo nas metrópoles, que passaram a crescer vertiginosamente na época.

Segundo Crary<sup>35</sup>, a modernização da percepção, inseparável do desenvolvimento e disseminação de transportes mecanizados nas cidade, bem como da invenção de novas tecnologias de produção e reprodução de imagens (fotografia, estereoscópio, cinema, por exemplo) – diz respeito a uma reconfiguração radical do sistema óptico e do modelo epistemológico vigentes nos séculos XVII e XVIII, vinculados ao dispositivo da *câmara obscura*. Nesse sistema e modelo, a produção da imagem estava referida a leis óticas, ligadas a uma física dos raios luminosos (leis de reflexão e refração), de base newtoniana, sem qualquer interferência humana, assegurando-se, desse modo, a crença em um sujeito e em um objeto dados a priori, em uma relação de exterioridade – portanto, não problemática – entre ambos. (FERRAZ, 2006, p. 234, grifos no original)

Como já vinha expondo desde o capítulo 2, é no âmbito do que Ferraz chama de “ampla mutação de cunho epistemológico” que novos dispositivos ópticos são desenvolvidos e saem dos laboratórios para a exposição em feiras populares e o uso em casas da burguesia. Tais dispositivos estão inseridos no contexto cultural do espetáculo e são relacionados aos novos regimes de atenção. Gunning (2004) enfatiza essa definição de “modernidade” que ultrapassa uma determinação por período histórico, afirmando que trata-se, para além, de uma mudança na experiência. A Revolução Industrial está na nascente, é claro, dessas mudanças que culminam na modernidade, uma vez que estamos falando de um período onde o paradigma da produção, circulação e consumo muda radicalmente. Não é por nada que a ferrovia é um símbolo tão poderoso do período. Não apenas por metáfora, a estrada de ferro encarna as práticas modernas na nova dinâmica relativa aos tempos, às distâncias, às lógicas de circulação. O homem moderno nascido aqui não dedicará às tarefas comuns o mesmo tempo

---

35 Ferraz cita Jonathan Crary, historiador cujo artigo em *O cinema e a invenção da vida moderna* (2004), é citado aqui.

que dedicava antes, as distâncias diminuem consideravelmente, a possibilidade de mobilidade expande tanto a experiência dos corpos quanto das mentes. O homem moderno não mais deve ser escravo de tempos e locais. Acessos a culturas diferentes provocam uma permeação entre hábitos, religiões, filosofias.

Para Calabrese (1987), a superação dos limites da percepção do tempo, que é uma característica da pós-modernidade, se dá em função de uma nova visão de mundo. Um dos aspectos dessa nova visão de mundo diz respeito ao sentimento de verificabilidade do real:

As novas tecnologias audiovisuais anulam a confiança na verificação pessoal dos factos. Não é a visão directa do jogo de futebol que dá a ilusão da verdade, mas a sua re-visão na televisão ao retardador<sup>36</sup>. A técnica de representação produz objectos que são mais reais do que o real, mais verdade do que a verdade. Mudam, deste modo, as conotações da certeza: ela já não depende da segurança nos próprios aparelhos subjectivos de controlo, é delegada em qualquer coisa de aparentemente mais objectivo. No entanto, paradoxalmente, a objectividade assim atingida não é uma experiência directa do mundo, mas sim a experiência de uma representação convencional. A incredulidade de S. Tomé está definitivamente ultrapassada. Acreditamos nos milagres não por lhes tocarmos, mas sim se alguém no-los vem contar: por isso, ao retardador. (CALABRESE, 1987, p. 69)

Depois da fotografia, e principalmente com o cinema, a imagem passou também a ter valor de memória, de documento (no cinema, documento quase vivo) de uma era, de uma sociedade, de modos de vida. O fascínio pelos filmes da época se dava muito pela função utilitária da memória arquivada em pequenas fatias do real dotadas, até, de movimento. (ver COHEN, 2004) O século das imagens é, também, o século da memória, o século da evidência histórica irrevogável, o século do documento universal. Jeannene Przyblyski (2004) chega a afirmar que o ato de fotografar pode ser um modo de ocupar a história, transformando-a em artefato no momento em que a torna visível.

É claro que essa disposição para a visibilidade muito se relaciona com uma ampla convicção cultural não apenas quanto à aptidão da fotografia para a descrição topográfica e fisionômica, mas também quanto à facilidade com que a fotografia, com base em sua propensão silenciosamente mecânica para “contar a verdade”, lidava com as demandas mais complexas relacionadas à posse e à presença. Essas demandas foram parte integrante da invenção do meio. Também estão associadas a uma noção, que surgiu naquele momento, sobre um outro tipo de narração – que ligava a vivacidade exterior da fotografia ao relato de um evento específico. (PRZYBLYSKI, 2004, p. 291)

---

36 *Retardador* é a câmera lenta.

Parte disso está na história da criminologia, como já foi comentado anteriormente. Muito do que hoje pensamos a respeito do homem enquanto identidade civil está em uma estranha, porém lógica, convergência entre o advento da fotografia, as novas formas de organização social, o modelo econômico capitalista que despontava e o regime industrial que passava a dominar a experiência moderna. A moderna preocupação com a classificação pode ser notada pela nova abordagem policial e pelo uso sistemático que se dá à fotografia nesta época, que passa a ser parte do discurso de controle e poder. O vínculo da fotografia com seu referente a torna ferramenta da criminalística, especialmente por sua natureza icônica e indicial (ver GUNNING, 2004). Se por um lado a grande cidade tornava os indivíduos, imersos em multidões, menos individuais, por outro a fotografia deu a esses rostos muito parecidos uma identidade única. Ainda que dentro de um regime que nasce de uma preocupação jurídica em dotar as pessoas de identidades inegáveis e evidentes. Técnicas modernas armam novas formas de controle, as quais a fotografia propiciou. Nasce um novo conceito de *individual*, assim como nasce uma nova forma de vigilância.

As tentativas para restabelecer os traços da identidade individual sob a obscuridade de uma nova mobilidade foram centrais [...] para os processos reais de identificação policial. [...] Nesse sentido, o processo de identificação criminal representa um novo aspecto da disciplina do corpo que simboliza a modernidade. (GUNNING, 2004, p. 39)<sup>37</sup>

O surgimento do cinema se dá depois do surgimento do espectador de cinema. Antes mesmo de os Lumière levarem seu *cinematographo* a público, gêneros literários e espetáculos populares (além de exposições de variedades) formavam esse espectador em uma gramática que funda a linguagem do cinema. Os *Panoramas* são exemplo máximo disso. Para Schwartz (2004), a Paris do final do século XIX encarna uma experiência imersa na cultura do espetáculo. “A vida real era vivenciada como um *show*, mas, ao mesmo tempo, os *shows* tornavam-se cada vez mais parecidos com a vida.” (SCHWARTZ, 2004, p. 337) A partir disso, a autora relaciona o “primeiro cinema” dentro do “gosto do público pela realidade”. O que isso nos diz? Não apenas define a modernidade, mas a pós-modernidade como caldo depurado dela. Não apenas aponta uma evolução de uma produção visual que ganha os contornos de

---

37 Neste artigo, Tom Gunning traça um interessante histórico, repleto de fotografias da época, a respeito do sistema de identificação policial que a invenção da fotografia permitiu, articulando a técnica com o surgimento de um novo pensar sobre o controle, o poder político sobre o corpo e as individualidades e, principalmente, sobre a experiência moderna da eterna, universal e certa vigilância. O Panóptico é um indício, no século XVIII, desse novo pensar.

uma necessidade cada vez maior de realidade, de acesso ao real: simplesmente estabelece o cinema como a resposta técnica a um ávido desejo pelo real que, como já disse e repito, não é de hoje, mas de antes do nascimento de minha bizavó.

O cinema está inserido em um conjunto de transformações, segundo enfatiza Hansen (2004), que são sociais, políticas, econômicas e culturais. Essas transformações dizem respeito à modernidade e o cinema passa a ser compreendido como parte do contexto da experiência moderna. Aqui, o cinema

[...] figura como parte da violenta reestruturação da percepção e da interação humana promovida pelos modos de produção e pelo intercâmbio industrial-capitalista; enfim, pela tecnologia moderna, como os trens, a fotografia, a luz elétrica, o telégrafo e o telefone, e pela construção em larga escala de logradouros urbanos povoados por multidões anônimas e prostitutas, bem como por *flâneurs* não tão anônimos assim. Da mesma forma, o cinema surge como parte integrante de uma cultura emergente do consumo e do espetáculo, que varia de exposições mundiais e lojas de departamentos até as mais sinistras atrações do melodrama, da fantasmagoria, dos museus de cera e dos necrotérios, uma cultura marcada por uma proliferação em ritmo muito veloz – e, por conseqüência, também marcada por uma efemeridade e obsolescência aceleradas – de sensações, tendências e estilos. (HANSEN, 2004, p. 406)

Esse *flâneur*, como o descreveu Benjamin (2000), é o novo espectador da modernidade, é o sujeito que sai às ruas, que flana pelas calçadas das grandes cidades, olhar fixo a destrinchar o espetáculo do fim do século XIX, um “fotógrafo” que observa, classifica, apreende e esmiúça a vida moderna, quando a diferença toma conta de um mundo cada vez mais plural. É o pormenor que procura o *flâneur*; o detalhe, o aprofundamento. É aqui que podemos identificar esse homem que busca o real em suas últimas conseqüências, um homem cujo olhar “fotografa” o mundo e apreende cada ponto dessa figura em um exercício de busca pela verdade interior das coisas. Nunca o real se deu tanto a ver, nunca o olhar buscou tanto conhecer, nunca o olho exercitou tanto seu poder, nunca uma habilidade humana – a ciência – foi tão soberana antes, por meio de uma onividência. E com ela, a onisciência. E, assim, a onipresença. Não bastava a mobilidade, a velocidade, a possibilidade. Ao homem moderno estava para pertencer o mundo. Nesse sentido, o cinema, como ainda afirma Hansen (2004), representa “[...] a epítome de um novo estágio na ascensão do visual como discurso social e cultural [...]” (p. 406). O cinema responde a uma crise da visibilidade e está no centro de uma “mobilização estrutural do olhar”, lugar do qual esse *flâneur* é parte na busca de um lugar e tempo imaginários, numa reviravolta das coordenadas espaciais e temporais.

(HANSEN, 2004)

Junto ao *flâneur*, nada mais definidor da Europa do final do século XIX, nascente da era da bizarraria – e véspera do neo-barroco como estética e filosofia –, que o panoptismo<sup>38</sup> dos Panoramas<sup>39</sup>. Nada mais que uma nova estética, uma nova narrativa, o Panorama encarna a busca ávida do *flâneur* por tudo conhecer, ver, apreender – exercício levado às últimas conseqüências da vigilância. O mundo que se espetaculariza é o mundo que também vigia. Tudo é visível, tudo nos vê – como na frase de Klee, sobre os objetos que agora o percebem (VIRILIO, 1996). Assim como o homem moderno está flanando pelo mundo que agora se oferece em espetáculo, está expondo sua individualidade, sua figura, sua ação. Ao pensar nessa *flânerie* que é a experiência moderna na Europa do final do século XIX, Schwartz (2004) resume, em poucas linhas, algumas das coisas que estão na base da tese que proponho, ou seja, o interesse pelo real, o olhar, o espetáculo e a vigilância:

Em três terrenos de prazer popular na França do fim do século XIX – o necrotério de Paris, os museus de cera e os panoramas – observo a *flânerie*, que começou a ser usada para descrever o olhar novo do espectador pré-cinematográfico, em seu contexto próprio como uma atividade cultural para os que participavam da vida parisiense, e afirmo que o fim do século XIX ofereceu um tipo de *flânerie* para as massas. Mas também relaciono essa *flânerie* à nova imprensa de grande tiragem que funcionou como um resumo impresso do olho errante do *flâneur*. O espetáculo e a narrativa estavam inseparavelmente ligados na florescente cultura de massa de Paris: o realismo do espetáculo, na verdade, quase sempre dependia da familiaridade com as narrativas supostamente reais dos jornais. (SCHWARTZ, 2004, p. 338, grifos no original)

Esses três “terrenos de prazer popular” de que fala a autora revelam um “gosto” que, logo adiante, na pós-modernidade, vai permear um produto muito consumido. Não que seja novidade o interesse humano pelo mórbido, nem que seja totalmente pós-moderna a busca por experiências-limite. É o que está no cerne mesmo desses interesses e buscas que define a – ou pode ser dado como característica da – pós-modernidade: a busca por apreender o real. Mas mais encharcado de real, de intenso real, que o objeto de tabu. Não é por acaso que morte e sexo – talvez os dois maiores tabus da sociedade humana – são constantemente narradas em sua potência de verdade e real. Vide a pornografia e seus níveis de realismo a cada dia mais aprofundados. Vide a emergência e o sucesso sempre recobrado e renovado de gêneros da

38 Sistema daquilo que tem por base o Panóptico, que é, por sua vez, qualidade daquilo que dá “visão total”.

39 Panorama: do grego, vista total. Um “panorama” é algo que permite uma vista de um conjunto. Segundo Aumont (2004), as raízes etimológicas gregas da palavra significam onividência.

imageria como as fotos de acidentes trágicos, os “documentários” sobre morte com estética construída sobre a violência gráfica, os *snuff movies*.<sup>40</sup> Vide, principalmente, a potencialização do contato com a morte que, na falta da experiência direta e concreta, produz uma busca ou curiosidade exacerbada pelas gravações que mostrem o momento mesmo da morte de alguém.

O necrotério de Paris acabou se tornando em um dos espetáculos turísticos mais famosos da época, atraindo visitantes de todos os tipos, e constando nos guias da cidade como parada obrigatória aos visitantes da cidade-luz. A gratuidade da visita tornava o espetáculo ainda mais popular. O argumento do município para tais exposições era plausível: os anônimos ali depositados esperavam por identificação, e os visitantes poderiam dar nome aos corpos ali expostos, eventualmente. É certo o que a autora afirma, sobre a identificação dos mortos anônimos ter virado show. Mas teria virado show, e teria se dado, em primeiro lugar, como exposição, não fosse a cultura da época e daquele mundo estar “pronta” para isso? “Muitos comentaristas sugeriram que o necrotério satisfazia e reforçava o desejo de olhar que tanto permeou a cultura parisiense do fim do século XIX.” (SCHWARTZ, 2004, p. 340) Foi nesse período, conforme afirma a autora, que a opinião foi substituída pela *verdade* nos jornais: era a chamada “era da informação”. “Algumas pessoas acreditavam que a popularidade das visitas públicas ao necrotério, como o próprio interesse nos jornais, originava-se do interesse público pela assim chamada realidade”, continua a autora (2004, p. 341) Nada ilustra melhor a relação do cinema com essa nova cultura que o fato mencionado pela autora como divisor de águas entre os historiadores de cinema: em 1907, o necrotério parisiense teria fechado principalmente em função de uma nova atração, que havia direcionado o público para as cada vez mais numerosas salas de cinema.

Os museus de cera também revelam um gosto (ou uma busca) por eventos representados com fidelidade e precisão, servindo também de ilustração, ou mesmo encenação, daquilo que os jornais escreviam. Os panoramas, no entanto, parecem ter revelado

40 A Internet potencializou tanto a oferta quanto a procura por esse “produto”, as fotografias de pessoas destroçadas em guerras, brigas, acidentes, depois de cometerem suicídio e etc. Em 1996, um ano depois de a Internet ser popularizada, lembro de acessar meu e-mail na faculdade e receber uma mensagem cheia de anexos, os quais eram nada menos que as fotos dos corpos dos integrantes da banda Mamonas Assassinas, mortos em um acidente de avião. Quase 10 anos mais tarde tive o choque de ver um dos vídeos que os terroristas da Al-Qaeda divulgavam, mostrando o momento em que decapitavam o jornalista Daniel Pearl. Uma série norte-americana de documentários chamada *Faces da Morte* (o primeiro filme é de 1978, dirigido por Conan Le Cilaire) ficou famosa nos anos 90 com cinco vídeos onde um apresentador comandava um espetáculo que reunia gravações das mais variadas: desde suicídios, mortes rituais e acidentes bizarros até autópsias e investigações em cenas de crimes. Os *Snuff Movies* são vídeos cujo argumento envolve violência, como qualquer filme de ficção. A diferença é que são filmes onde as mortes são reais. O filme espanhol *Tesis* (que irei analisar na tese) trata do assunto.

esse espectador de cinema que aí se formava. Eram encenações, em sua maioria de eventos reais (batalhas, crimes e etc.), que atraíam as multidões por sua característica representação realista. Os crimes lidos nos jornais eram levados à espetáculo nessas exposições. Enquanto que no final do século XVIII eram retratadas basicamente paisagens, no final do século os eventos reais passaram a dominar o programa dos panoramas, que chegaram, poucos anos antes da exibição do *cinematographo*, a ser dotados de movimento. Alguns panoramas usaram filmes, no lugar das telas, para simular movimentos, como o de uma paisagem vista da janela de um trem em marcha. (SCHWARTZ, 2004) A tridimensionalidade desses quadros e, por último, sua versão com telas “passando”, em simulações de movimento, criaram o espectador moderno que receberia, em 1895, o invento dos irmãos Lumière.<sup>41</sup>

Para Virilio (2002), a verdade do mundo finalmente se mostra a partir do advento da fotografia. Isso coloca uma questão importante em perspectiva, a partir dos anos 30 do século XIX: a fidelidade (e objetividade) do registro fotográfico *versus* a subjetividade da mão do pintor. “Na altura do início do século XIX, a isenção humana do processo de reprodução do mundo perceptivo visual era necessária para a [...] duplicação do mundo visível [...]”, o que relacionava obrigatoriamente a fidelidade da imagem ao nível de formalidade e automação do procedimento fotográfico (SILVEIRA, 2006, p. 202). O olho da objetiva é aquele que organiza, recorta o espaço e fixa o tempo, eterniza o instante único (ver VIRILIO, 2002, p. 41). Virilio (2002) é quem afirma que a fotografia é *prova* da existência de um mundo objetivo, apesar de admitir que a afirmação é mais da época que dele próprio. Por isso cabe aqui fazer um questionamento da afirmação: como provar a existência de um mundo objetivo enquadrando-o, recortando-o? A questão, ainda confusa, pode ser esclarecida pelo que Vernet (1995, p. 134) chamou de “jogo de palavras ruim” entre a “objetiva” (da câmera) e a (suposta) objetividade daquilo que ela registra. Virilio (2002) irá sugerir<sup>42</sup> que ao registro fotográfico haja a atribuição de um poder totalizante por sua presunção de neutralidade. É a técnica, a ciência, que lhe dá essa presunção. Ao crer tanto na câmera cinematográfica enquanto aparelho científico, quanto na câmera fotográfica, o crítico André Bazin funda seu pensamento, escrevendo sobre a vocação ontológica da fotografia e do filme a partir dessa

---

41 Para mais sobre os Panoramas e a formação do espectador de cinema, ver Aumont (2004, p. 54-65)

42 Ver p. 43.

lógica.<sup>43</sup> A fotografia é ontologicamente objetiva, diz a tese de Bazin (AUMONT, 1995; 2006) em *Ontologia da Imagem Fotográfica*. No entanto, só podemos julgar a fotografia como “perfeitamente objetiva” em função da ideologia da arte, segundo a qual o papel da arte é representar e até exprimir o real. “[...] Para Bazin, o principal é de fato o evento como pertencente ao mundo real ou a um mundo imaginário análogo ao real, isto é, enquanto sua significação não é 'determinada *a priori*'” (AUMONT, 1995, p. 73, grifo do autor). Ele acreditava no “[...] evento real em sua 'continuidade' [...]” (1995, p. 74).

O que se chama de “gênese fotoquímica” da imagem fotográfica (ou da imagem do cinema) cria o paradigma da imagem técnica, que é a idéia do real diretamente impresso no fotograma. Fotografia (e, mais tarde, filme) torna-se documento e testemunha, objetivos e irrecusáveis (VIRILIO, 2002), testemunha de uma presença que passou (JAGUARIBE, 2007).

Silveira (2006), que segue a mesma linha de compreensão, abordando a gênese da fotografia como mecânica, descreve três correntes de pensamento geradas por essa lógica, segundo as quais: a) a fotografia é um espelho da realidade (*mimese*); b) a fotografia interpreta e transforma a realidade (*desconstrução*); e c) ela é um *traço* do real (idéia baseada nos índices da semiótica de Charles Sanders Peirce). A idéia de *mimese* considera que se confia na fotografia como se confia nos próprios olhos – afirmação trazida por Silveira (2006) a partir de Flusser, que critica essa noção (ver SILVEIRA, 2006, p. 204).<sup>44</sup> O papel de testemunho e documento passa a ser desempenhado pela imagem fotográfica a partir do final do século XIX, quando a fotografia começa a ser usada para registros científicos e para outros fins, como propiciar ao público o acesso a imagens como as de guerra, por exemplo<sup>45</sup> (imagens, em geral, de violência e morte).

“As fotos objetificam: transformam um fato ou uma pessoa em algo que se pode possuir”, afirmou Susan Sontag (2003, p. 69). Para a ensaísta norte-americana, é central o papel que as câmeras fotográficas desempenharam nas guerras do início do século XX, assim como no registro de vários tipos de violência e crueldade ao longo desse mesmo século – a exemplo das imagens dos condenados à morte, sentados nas cadeiras de execução, olhando

---

43 Sobre isso, ver AUMONT et al. (1995).

44 Segundo SILVEIRA (2006), André Bazin e Roland Barthes também acreditavam na *mimese*, assim como Walter Benjamin.

45 Ver p. 205 de SILVEIRA (2006).

para as lentes. Sontag fala de uma sensação de *náusea*, provocada pelo olhar de alguém que já é morto quando o vemos, mas que permanece como olhar na eternidade (eterno, e cruel, devir de morte?). Para a autora, as guerras mais importantes dos séculos XIX<sup>46</sup> e XX, até a I Guerra Mundial (1914-1918) não tiveram uma cobertura jornalística de fato. As imagens da I Guerra tinham “teor épico”, raramente mostrando os verdadeiros horrores da guerra. O aprimoramento do aparato técnico, como destaca a autora, é o que vai fazer com que nasça a verdadeira cobertura jornalística de guerra: “[...] câmeras leves, como a Leica, com filmes de 35 milímetros que podiam bater 36 fotos antes de ser preciso recarregar [...]” (SONTAG, 2003, p. 22). A Guerra Civil Espanhola (1936-1939) teria sido a primeira a receber uma cobertura jornalística pelos moldes como a entendemos hoje, e o trabalho dos fotógrafos era publicado em jornais e revistas pelo mundo todo. Para Sontag, a evolução do jornalismo de guerra é percebida pelo período que separa esta guerra, com preponderância sobre a fotografia, e a Guerra do Vietnã (1964- 1975), que foi a primeira a ser televisionada e transmitida para o mundo, com imagens coloridas. A evolução da técnica, que acompanha a evolução da linguagem, marca uma terceira e concomitante evolução: a da representação da guerra nos media. Com a cobertura televisiva no Vietnã, afirma Sontag, “[...] batalhas e massacres filmados no momento em que se desenrolam tornaram-se um ingrediente rotineiro do fluxo incessante de entretenimento televisivo doméstico” (2003, p. 22).

É preciso que fique claro que as imagens fotográfica e filmográfica são o resultado de olhares subjetivos, os quais fazem escolhas subjetivas que refletem na imagem, como é o caso do enquadramento. Tão necessário quanto essa compreensão, porém, é o entendimento de que a impressão de transição total ou quase entre mundo real e registro fotográfico ou filmográfico é o que faz com que, a partir do século XIX, a imagem técnica produza sempre um sentido de acesso ao real que ela organiza.

Desde a invenção da fotografia, sua ontologia é discutida, e a gênese mecânica dessas imagens está, normalmente, no cerne desse debate. Conforme enfatiza Silveira (2006), a tecnologia aqui acaba por tornar-se transparente, o que “impede” a interferência emocional humana. Interferência que André Bazin chamou de “floreios da intervenção artesanal”, segundo a autora. Barthes radicaliza essa noção quando afirma que uma vez análoga

---

46 Como a Guerra Civil Americana (1861-1865) e a Guerra da Criméia (1854-1856).

mecanicamente do real, a imagem fotográfica é plena, já, de sua substância, barrando qualquer segunda mensagem. A própria idéia, de antes do século XIX, de um dispositivo (a câmara obscura) que livrasse a pintura do compromisso documental (SILVEIRA, 2006) já coloca expectativa sobre a fotografia quando de seu surgimento. Isso se demonstra pela função de “testemunho do mundo físico” que as fotografias passaram a desempenhar em relatórios científicos, por exemplo. A máquina, continua ainda a autora, está submissa às leis da física e da química, o que lhe dota da habilidade de fidelidade para com o real.

Não é surpresa, portanto, que a fotografia tenha tomado um rumo documental. Susana Jordan (2006), por exemplo, chega a enfatizar uma certa divisão entre cinema e fotografia entre os pólos, respectivamente, da ficção e do documental. Essa divisão é tão bem aceita que, ainda hoje, costumamos relacionar a imagem fotográfica ao jornalismo, enquanto que o cinema estaria associado ao entretenimento. É claro, como vai sugerir Boris Kossoy (2002), que ser documento não tira da fotografia sua qualidade de representação, que por sua vez é, além de registro, uma forma de criação sobre um real dado. Nisso, o autor retoma os conceitos de *primeira* e *segunda* realidades, aplicando-os à fotografia. A primeira realidade é o assunto em si, algo que é, agora, sempre passado. É uma realidade da qual a fotografia (a máquina, o ato, todo o aparato) faz parte apenas por um instante – o instante em que o real impregna o filme. A partir disso, o assunto é passado. A segunda realidade diz respeito à fotografia ela mesma, em sua materialidade e na imagem bidimensional que ali existe. Nessa segunda realidade, o assunto está presente apenas na qualidade de representado. Como assunto representado, é definitivo, diz o autor.

Sua instância é, agora, a de documento. Não há mais possibilidade de acessar o passado, a primeira realidade, pois a fotografia representa, de modo geral, um passado que só se atualiza como representação. Como documento. No momento exato em que a foto se faz, do ponto de vista mecânico e químico, a realidade (uma primeira realidade) passa à mediação (uma segunda realidade). Por isso, aliás, Kossoy (2002) usa conceitos de primeira e segunda *realidades*, não de primeiro e segundo *reais*.

Dubois não compra nem a idéia da mimese e nem a radicalidade da desconstrução, reconhecendo que ao mesmo tempo em que a fotografia e seu referente se relacionam por uma contigüidade física e isso a torna em testemunha do referente, a foto não é perfeitamente parecida com este. Sendo um traço do real, a fotografia é um índice, pois possui ligação física com o referente. A questão da “pregnância do real”, portanto, toma seu contorno definitivo, a

partir do momento em que se compreende a noção de “traço de real”, se relativiza a idéia de analogia total dada pelo conceito de mimese e se nega (talvez) a filosofia da desconstrução. (ver SILVEIRA, 2006) A noção de “pregnância do real” está diretamente ligada à gênese automática da imagem fotográfica e à noção de aderência do real. Há, nesse processo, um tipo de “conexão fenomenológica”, como menciona Przyblyski (2004), onde o que “foi visto” adere à fotografia como signo indicial. É daí que Barthes vai brincar com a história da arte, fazendo referência à obra de René Magritte, quando diz que um cachimbo, na fotografia, “[...] é sempre um cachimbo, intransigentemente” (1984, p. 15).<sup>47</sup>

Essa compreensão da fotografia como sendo de natureza teoricamente não-simbólica, como destaca Flusser (2002), faz com que o observador confie na fotografia tanto quanto naquilo que vê. A imagem técnica é apreendida, assim, não enquanto imagem, mas enquanto visão do mundo. Mas o próprio Flusser vai refletir, mais adiante, sobre as fotografias em preto e branco. Preto e branco, para ele, são conceitos da teoria da Ótica – da qual o processo técnico da fotografia se vale para produzir imagens fotográficas em tons de cinza. Isso retira o “automático” do conceito de gênese da imagem fotográfica (no caso das fotografias em preto e branco). Vamos ignorar, também, que a impressão de cor que se dá no papel fotográfico também é uma leitura convencional das máquinas, que “traduzem” informações sobre cor do mundo para a fotografia, não havendo exatamente a *apreensão* (automática) das cores. Me atenho ao que Flusser menciona, apenas, pois considero, para este trabalho, uma reflexão importante. A análise lógica do mundo e depois sua síntese, diz ele (e isso compreendo como o processo de registro fotográfico), não resulta em uma reconstituição desse mundo. O que Flusser quer dizer é que a máquina analisa logicamente (tecnicamente) o mundo e sintetiza, em duas dimensões, em um papel, em tamanho proporcional, essa análise. No caso da fotografia em preto e branco (melhor seria dizer em tons de cinza, ou escala de cinza, como se usa nas artes gráficas), a imagem que resulta do processo de apreensão/registo não é automática. Daí o autor dizer que a fotografia em preto e branco tem a cor da teoria. As fotografias não coloridas são “imagens de teorias (óticas e outras) a respeito do mundo” (2002, p. 38)

A crítica da fotografia já havia denunciado suas imagens em preto e branco como “falhas” no processo, uma vez que assim não espelharia o real perfeitamente, mas o

---

47 Na tela *La trahison des images*, datada de 1928 ou 1929, Magritte marca a história da arte moderna com a figura de um cachimbo, embaixo da qual escreve “isto não é um cachimbo”.

interpretaria (ver SILVEIRA, 2006). Continuemos a ignorar que as cores também são interpretações lógicas no processo fotográfico. Primeiro porque há que se considerar nossa capacidade de abstração, que está indissociável do processo de recepção das imagens fotográficas e das imagens em movimento também. Segundo, porque existe ainda outra questão a ser considerada a respeito do olhar sobre as imagens técnicas. Trata-se do que é convencional, marcado pela cultura, que é, afinal, o que preenche o espaço entre o objeto/assunto e o olhar da objetiva e, também, o que está intermediário entre a imagem (fotográfica, filmográfica, videográfica, etc.) e o olhar de quem as percebe, recebe, observa.

O que Silveira (2006) propõe é justamente pensar naquilo que Flusser estabelece como nossa capacidade de abstrair o fato de que vemos uma imagem bidimensional (na fotografia ou na tela de cinema ou, ainda, na TV) e, também, de reconstituir a tridimensionalidade dessas imagens (isso nos faz apreender a imagem técnica como um duplo do mundo). “Se a fotografia em preto-e-branco abstrai as cores do real, além de duas das quatro dimensões espaço-temporais, de acordo com Flusser, nossa imaginação as recompõem, complementando-a ou *abstraindo-a* cromaticamente.” (SILVEIRA, 2006, p. 213, grifo no original) Isso quer dizer que também reconstituímos as cores do mundo ao vermos fotografias em preto e branco.

Se fazemos, por um lado, essa reconstituição, de modo que o real do mundo continua, grosso modo, sendo compreendido como automaticamente apreendido pela máquina; por outro também nos habituamos a enxergar a fotografia em preto e branco como ainda mais real que a colorida. Lembremos do que Jordan (2006) menciona sobre a fotografia ser entendida, convencionalmente, como um engajamento com o mundo. Desde muito cedo a fotografia ganhou o estatuto de documento, e os usos dela, ao longo do século XIX e XIX, reforçaram isso. Segundo Guimarães (2003), “[...] da mesma forma que a mídia muitas vezes utiliza a imagem 'pb' para representar a segunda realidade (principalmente sonhos ou textos da memória) [...], utiliza-a também para representar a realidade 'crua' [...]” (p. 83). Essa relação – imagem em preto e branco e realismo – deve muito ao imaginário criado através do tradicional vínculo que as fotografias em preto e branco têm com os jornais impressos e as gravações ou filmagens em preto e branco com as reportagens e os documentários. O autor diz ainda que o “pb” é relacionado a uma fidelidade à informação (quando a cor, no imaginário, está relacionada, no extremo oposto do jornalismo, à publicidade – por analogia,

à ficção, no oposto do documental).



FIGURA 16: Bebê, em foto de tons frios e cor "lavada"; criança, com tonalidades amareladas e magentadas; adolescente, na cor típica das fotografias do início dos anos 80: tons frios e opacidade

Não é apenas o preto e branco que vai dotar de realismo a imagem fotográfica, mas a cor também pode agregar à imagem algumas informações que, convencional/cultural e historicamente podem fazer com que se creia em uma autenticidade, por sugestão de acesso ao real em sua estatura de vulnerabilidade às leis naturais. Fotografias antigas guardam marcas de seus usos (vá até seu álbum fotográfico com películas e veja se suas fotos de infância não estão marcadas pela cola do plástico protetor) e, também – e principalmente – do tempo. As cores desbotadas evidenciam a tecnologia de pigmentação usada na sua impressão, ou o tipo de papel onde foram impressas, como se vê na figura a seguir.

Cada tonalidade, desde mesmo as fotografias em preto e branco, marca uma data nas fotografias que nos serve, culturalmente, de registro de tempo. É só assim que podemos afirmar que somente o real, somente na vida real, as fotografias sofrem essa ação. Ou na “vida real” ou quando se quer representar um objeto do mundo real. Uma fotografia pode se dizer fruto de um registro de época só pela coloração que aparenta.

*A qualidade técnica da imagem [...] guarda em si sua história e, portanto, pode ser utilizada para esse propósito. [...] a comparação entre as imagens em seqüência de todas as copas [do mundo de futebol] anteriores em que a seleção brasileira foi finalista [1950, 58, 62, 70, 94 e 98] [...] denota a evolução da técnica da televisão e das artes gráficas ou o envelhecimento e*

*descoloração do material guardado em arquivo, e conota o colorido de época que já faz parte de nosso imaginário. A década de 1970, de cromatismo rico e intenso, por exemplo, é apresentada e representada por um colorido desbotado, quando se reproduzem imagens documentais, e por um colorido intenso, quando se assume apenas a referência ou a reconstituição de objetos culturais para a atualidade. (GUIMARÃES, 2003, p. 84, grifos meus)*

A adição de realismo que o cinema faz sobre a fotografia, como venho discutindo, é óbvia: fotografias são registros “congelados” de um mundo que se move, enquanto o cinema é o registro do próprio mundo em movimento. É a duração e o movimento que dotam a imagem cinematográfica do realismo que ela oferece, especialmente quando devolve ao mundo real que essas imagens buscam impressionar em película – através da projeção – duas dimensões incontestes do que entendemos por real: o tempo e o espaço. O tempo é percebido pela duração e é, grosso modo, um tempo real. O espaço, a tridimensionalidade do mundo real, é percebido em ilusão. Aquilo que demandava nossa imaginação para dotar a imagem fotográfica de uma terceira dimensão, no cinema não é mais necessário, uma vez que o movimento nos dá a impressão de tridimensionalidade. Não por ilusão no sentido de simulação. As imagens cinematográficas não simulam (ou não simulavam, até bem pouco tempo) a tridimensionalidade do mundo. Só percebemos o mundo em suas três dimensões *de fato* de uma forma: pelo tato. Para além disso, a tridimensionalidade do mundo real é percebida pelos nossos olhos da mesma forma que a tridimensionalidade do mundo representado na película. Isso graças ao fato de – como já foi mencionado aqui, o cinema simular nossa visão.

Para Joel Black (2002), a concepção tradicional realista dos filmes foi rebaixada pela idéia de filme como arte. A noção de “fatia da realidade” já caiu por terra entre os teóricos contemporâneos, mas ainda assim se concorda que o filme impõe um efeito realista ao espectador. Esse efeito, porém, seria psicológico, causando ilusão de realidade ou aparentando naturalidade. O efeito de realidade do filme é reduzido pelos teóricos da atualidade para “efeitos realísticos”. Muda totalmente a noção e, portanto, a relação do filme com o real.

Reagindo contra a forte reivindicação da realidade dos teóricos clássicos, teóricos contemporâneos reduzem, assim, o “efeito de real” do filme ao psicologicista “efeitos realísticos”, ignorando o grau com qual cada filme, adotando as tecnologias de registro fotográficas e mais tarde fonográficas, molda e fixa a exata noção de realidade em si pelo registro aparentemente

objetivo, imagens indiciais do mundo-como-ele-é. (BLACK, 2002, p. 03, grifos no original)<sup>48</sup>

E quando Black (2002) fala em “século da realidade”, está fazendo referência ao modo como as tecnologias de registro mudaram nossos modos de ver e, principalmente, nossos modos de lidar com a realidade. Teoricamente, estamos vivendo em uma era onde falta pouco para que o audiovisual se transforme em tecnologia de experiência física, material, para além da visual e auditiva. O cinema ajuda a moldar a noção de realidade dos espectadores, e hoje, mais do que nunca, os filmes fazem referências que os colocam, mesmo que implicitamente, na potencialidade de serem dados como documentais. Não é mais possível, continua o autor, e tampouco significa mais nada, classificar os filmes dentro da dicotomia tradicional “ficção x não-ficção”. Black (2002) pondera que hoje os efeitos especiais não são usados para a criação de mundos irreais, mas para a criação de uma grande ilusão de realidade, da “verdade” como espetáculo visível. Algo que ele chama de “efeito de realidade” (p. 08). Aquilo que o autor estabelece como “efeito de realidade”, no original em inglês “*reality effect*”, é o que em português tem sido tratado como “efeito de real”<sup>49</sup>.

O autor faz uma diferença entre os meios de registro e os meios de representação<sup>50</sup>, chamando de *realismo referencial* o “documentar coisas reais” e de *realismo perceptual* quando se faz com que as coisas pareçam reais. Caso extremo, citado pelo autor, de nossa confiança (fé cega, eu diria) naquilo que é registrado em imagens (e também em sons), foi a decisão da Câmara da Educação do estado do Kansas (EUA), em 1999, de remover a teoria do Big-Bang do currículo de ciências de suas escolas porque não havia sido gravado (registrado). A decisão foi revogada dois anos depois, porém ilustra, de forma quase surreal, a experiência de nosso tempo. “[...] Somente o que pode ser *filmado* existe, ou ao menos pode ser conhecido com certeza” (BLACK, 2002, p. 08, grifo meu<sup>51</sup>, tradução minha)<sup>52</sup>, é a visão dos que o autor chama de

---

48 Reacting against the strong reality claims of classical theorists, contemporary theorists thus reduce the “*reality effect*” of film to psychologistic “*realistic effects*,” ignoring the degree of which film, adopting the recording technologies of the photograph and later the phonograph, shapes and fixes the very notion of reality itself by registering seemingly objective, indexical images of the world-as-it-is.

49 É importante fazer essa distinção, que talvez seja apenas uma questão de particularidade do idioma, embora no inglês existam os termos *effect of reality* e *effect of real*, correspondendo aos conceitos em português.

50 *Recording medium* e *representational medium*, respectivamente, no original em inglês.

51 Grifo “filmado” porque o autor, certamente, está fazendo referência ao “gravado” enquanto “registrado”. Filmado é, a rigor, todo registro feito em filme (película).

52 Only what can be filmed exists, or at least can be known with certainty.

*literalistas.*

A realidade, no cinema, só pode ser vista como efeito. Falta-lhe a característica mais importante da TV, que é a possibilidade do imediatismo. O imediatismo reduz a mediação que a edição e o tempo representam (e que são da natureza do cinema), aproximando o que é registrado ainda mais do espectador. O que se chama de gravação “captada em vídeo”, da TV-realidade leva, segundo o autor, uma marca de sua própria verdade estética: “[...] câmera instável, estática e falhas técnicas, time codes, e outras técnicas estéticas que sugeriram que a gravação não é produzida em estúdio [...]” (GILLESPIE, 2000<sup>53</sup>, p. 40, apud BLACK, 2002, p. 17, tradução minha)<sup>54</sup>. Ainda citando Gillespie, Black diz que o realismo que a TV-Realidade (Reality-TV) “[...] não é alcançado removendo toda mediação da imageria para de alguma forma revelar uma “realidade” não adulterada – um feito impossível. Na verdade, tende a exigir *mais* mediação para afirmar que essas imagens são reais” (Ibidem, grifos no original, tradução minha)<sup>55</sup>

Ana Amado (2005) diz que, no cinema documental, “[...] fatos e ações são verdadeiros porque existentes e não imaginados, mas também são submetidos a arranjos e jogos de verossimilhanças que, ao menos, comovem no seu afã de autenticidade e evidência” (p. 226). Isso demonstra o quanto, mesmo com todas as garantias circunstanciais de veracidade daquilo que é registrado (me refiro ao documentário), ainda se utiliza a técnica e a estética no audiovisual com o propósito de provocar crença em uma autenticidade do que é veiculado. “A tradição do documentário está profundamente enraizada na capacidade de ele nos transmitir uma impressão de autenticidade”, disse Nichols (2005, p. 20), o que demonstra as ditas garantias circunstanciais de veracidade. No ficcional isso não é muito diferente. Antes, porém, de buscar unir ambos os “gêneros” em meu objeto de estudo, é necessário que se tenha clara a diferença existente entre vários dos termos aqui levantados. Veracidade, verdade, verossimilhança, autenticidade, realidade, real, efeito de real e efeito de realidade não podem ser confundidos nem funcionar como sinônimos em se tratando de imagem.

Segundo Miriam Rossini (2006), a imagem cinematográfica já possui caráter documental,

---

53 Tarleton Gillespie, “Narrative Control and Visual Polysemy: Fox Surveillance Specials and the Limits of Legitimation,” *The Velvet Light Trap* 45 (Spring 2000): 40.

54 [...] shaky camerawork, static and technical glitches, time codes, and other aesthetic techniques that suggest that the footage was not studio-produced [...].

55 [...] claim of realism is not achieved by stripping the imagery of all mediation to somehow reveal an unadulterated “reality” - an impossible feat. In fact, it tends to require *more* mediation to assert that these images are real.

uma vez que produz uma ilusão espaço-temporal (em função do movimento). “A imagem cinematográfica mudou a idéia de verossimilhança, pois nela existe a coincidência entre o objeto representado (o referente) e a sua representação.” (ROSSINI, 2006, p. 241) O primeiro problema – que normalmente é de sintaxe e não de semântica – reside aqui. Consideramos, como já foi mencionado, que o real não existe senão em experiência imediata, em estado essencial. E que tudo que dele resulta em relação ao homem, o único ponto referencial que iremos considerar, é *realidade*. Apreender o real já é torná-lo realidade. A confusão entre os termos, no entanto, pode nos trazer luz sobre o problema de pesquisa desta tese e as premissas que o antecedem. O efeito de real nada mais é que uma ilusão de experiência imediata do real, e isso se dá, sempre, pela mediação. Em última instância, é a técnica ou a estética usadas sobre e sob as imagens que provoca (ou não) o efeito de real. No efeito de realidade, não estamos falando de técnica, estética ou suporte. Estamos, antes, falando daquilo que é registrado. Se o ator convence, torna plausível seu personagem, por exemplo. Se as locações são naturais, ainda mais. *A priori*, um efeito de realidade equivalente poderia se construir na literatura ou no teatro. E serve, normalmente, ao “gênero” ficcional. O que é registrado, no documental, já tem garantida a crença de quem vê, uma vez que saber se tratar de uma não-ficção garante, já, a crença na autenticidade daquilo sobre o que o filme trata (dispensando, assim, a plausibilidade). O saber implícito do espectador com relação à gênese da imagem é o que provoca sua convicção no real daquilo que a fotografia (e, depois, o filme) mostram. (AUMONT, 2006) É necessário, apenas, que se mostre, se é a intenção do filme, que a relação do “real” com o espectador se dá com o mínimo de mediação possível. Isso, ironicamente, se faz também mostrando as marcas de mediação.

Considerando o filme como imagem mecânica, Rossini (2006) afirma que a narrativa não parece descrever o real, mas apreendê-lo em sua totalidade, intacto:

O cinema possibilita, portanto, uma apresentação, uma apreciação realista do referente, que se coaduna com a noção de real moderna, conforme estabelece Roland Barthes (1988): ou seja, o real não parece, é de determinada forma. Isso acontece porque no cinema a referência ao real é direta, aparentemente sem mediações. (ROSSINI, 2006, p. 240)

Pela coincidência entre o referente e sua representação é que o filme documentário, diz Rossini (2006), serve de testemunho dos fatos que mostra. Essa é sua maior garantia de credibilidade. A imagem fornece maior quantidade de recursos para a construção do efeito de real, como pelas reiterações de signos já fixados no imaginário, como as imagens captadas com

câmera na mão. Como já se falava sobre o espectador de cinema que surge na modernidade, fruto de uma cultura de massa do fim do século XIX, o contato com a imagem técnica provoca uma superação de espetáculo e narrativa na busca por um efeito de realidade (CHARNEY e SCHWARTZ, 2004) que vem já da própria experiência com a fotografia. Przyblyski menciona os “efeitos de instantaneidade” que os borrões e imperfeições nas fotografias (os instantâneos) provocavam. Esses “ruídos” e “erros” atestavam que a fotografia havia sido feita no local e sem condições ideais. Na época, eram tidas, essas fotografias, como “imagens residuais” sem significado, mas o que torna interessante a situação é que eram toleradas e desculpadas pelos espectadores por já estarem compreendidas dentro da prática da fotografia como uma aberração inevitável causada pelo olho mecânico. Mas a partir disso, como ainda destaca a autora, esses efeitos passaram a produzir um outro sentido, dando a essas imagens residuais o estatuto de registros de episódios em tempo real:

De maneira geral, essas fotografias testemunham a tendência crescente durante as décadas de 1860 e 1870 de voltar a câmera para eventos contemporâneos, assim como o desejo popular de que a câmera, incômoda e pesada como era, estivesse presente quando acontecimentos significativos estivessem ocorrendo. (PRZYBLYSKI, 2004, p. 293)

A imagem instável, tremida, das tomadas cinejornalísticas da II Guerra Mundial<sup>56</sup> tornou-se “[...] sinônimo de uma filmagem, de uma tomada real, não ensaiada, não mediada” (WINSTON, 2005, p. 17), uma “marca central da verdade cinematográfica” (WINSTON, 2005, p. 18). A autenticidade tanto do registro quanto do que é registrado é atestada, assim, pelo efeito de real que a técnica acaba criando e que posteriormente ficou por conta do recorrente uso da “estética da câmera na mão”. Essa “forma de mostrar o real”, os horrores reais da guerra, ficou fixada no imaginário mundial desde os anos 40 a partir de sua reiteração em filmes documentais e com sua simulação em filmes ficcionais. Essa autenticidade, portanto, se refere ao caráter de “atestado” da presença de um mediador no local dos eventos. O sentido de testemunho, algo que o documentário objetiva, é ratificado pelo efeito de presença, que constrói a circunstância de tempo simultâneo entre fato e narrador e entre o fato e sua transmissão, como será visto mais adiante, neste trabalho.

O cinema herda da fotografia sua relação com o real e com a objetividade da captação mecânica das imagens do mundo. Mas instaura algo novo, justamente em função do movimento, que o localiza, de forma diferente da fotografia, porém, como advento da modernidade. Já

56 Algo que se deve ao advento das câmeras mais leves.

quando de sua invenção, o cinema esteve relacionado a sensações intensas e vívidas. Segundo Singer (2004), desde o início o filme tinha algo de “estética do espanto”, o que lhe era atribuído tanto no que se referia à forma quanto em se tratando de conteúdo. Antes da narrativa se estabelecer no cinema, na primeira década do século XX, era predominante a excitação como sensação ligada ao “cinema de atrações”. Benjamin e Kracauer compreendiam o poder do cinema de transmitir sensações, como choques “viscerais” e “superabundância visual”, além de uma velocidade nunca antes vista, como um sinal dos tempos. Segundo Singer, para esses autores, o “[...] sensacionalismo era a contrapartida estética das transformações radicais do espaço, do tempo e da indústria” (2004, p. 115).

A estética da excitação superficial e da estimulação sensorial, afirmou Kracauer, assemelhou-se ao tecido da experiência urbana e tecnológica. Benjamin considerou esse conceito uma década mais tarde, em dois de seus ensaios: um de 1936 sobre a obra de arte e outro de 1939 sobre Baudelaire. (idem)

O cinema é algo relacionado às mudanças na percepção (no olho e no olhar, assim como na cognição que opera sobre esse “aparelho” e esse fazer) que são profundas na modernidade (especialmente no século XIX). Para Benjamin, segundo cita Singer, essas mudanças eram experimentadas tanto em escala individual, por esse homem que circula na grande cidade, quanto em escala histórica. Neste caso, pela massa que circula nas cidades na modernidade. Singer traça esse paralelo entre cinema e vida moderna relacionando o ritmo formal do cinema e a fragmentação própria do audiovisual com a intensidade sensorial e os choques dessa experiência histórica a que chamamos modernidade. A esteira rolante e a metrópole, diria Benjamin, treinaram os sentidos humanos, mudando o tempo do organismo, que passa a ser sincronizado com o tempo acelerado do mundo. Como já mencionado anteriormente, isso gera cada vez mais demanda por novos e mais intensos estímulos, pois, como ainda diriam Benjamin, só essa hiperestimulação poderia corresponder ao que esse aparelho “calibrado para a vida moderna” exigia.

Isso criou uma concepção de espectadorialidade que, até dentro do campo da medicina, passou a ser reconhecido como “fatigada” ou “blasé”, em função do desgaste físico ao que o hiperestímulo e as pressões da vida moderna os sujeitava. É interessante como ciência e arte unidas caracterizam de tal forma a modernidade que o cinema acaba servindo como contexto para estudos multidisciplinares como a própria adaptação que Benjamin faz da teoria que Freud expõe em *Além do princípio do prazer*. Segundo o psicanalista, a ansiedade seria uma adaptação

do cérebro humano para a defesa contra choques traumáticos. Traumas severos, segundo sua teoria, construída a partir de experiências com soldados na I Guerra Mundial, ocorriam entre os que não esperam o acontecimento terrível. Os que, em sua ansiedade, o recriam, ensaiam, esperam, não sofrem traumas tão profundos. Assim, entendeu Freud que a ansiedade é um mecanismo de autopreservação. Disso, Benjamin intui que o cinema seria a forma de arte que acompanharia o homem moderno pelos constantes perigos que a modernidade engendra. (SINGER, 2004)

Tendo sido estabelecido como gênero a partir da década de 20 do século passado, o documentário tem como pioneiros principalmente John Grierson e Dziga Vertov<sup>57</sup>. A escola britânica de Grierson ia no sentido contrário à estética, caminho seguido pelos soviéticos (Vertov). A busca por uma *antologia da visão pública*, segundo a nomeou Virilio (2002), marca a substituição da crença na objetividade da câmera pela crença em sua inocência. O objetivo de Grierson, para Winston (2005), não era o da evidência icônica, mas da evidência do real captada nos traços desse real pela objetiva e no valor de semelhança com a realidade construído pelas narrativas. John Grierson vai dizer que o documentário é um tratamento criativo da realidade (WINSTON, 2005). Já Vertov pensou o método do “cine-olho”, cujo cerne era a antropomorfização da câmera. “Sou o cine-olho. Sou um olho mecânico. Eu, uma máquina, mostro-lhe o mundo como apenas eu sou capaz de vê-lo”, disse Vertov (1984<sup>58</sup> apud STAM, 2003, p. 60). Ambas as “correntes” acabam por influenciar o documentário até hoje, especialmente as vanguardas que originaram, nos anos 60, o *cinema direto* (corrente nascida nos EUA) e o *cinéma vérité* (da França). Considerando suas formas de olhar, a vertente francesa ganhou o apelido de “mosca na sopa” - porque o observador está incluído na cena -, enquanto o cinema direto ficou conhecido como “mosca na parede” - cuja observação não é percebida na cena.<sup>59</sup> No cinema direto, a responsabilidade das imagens captadas é tão importante que “o direto” é caracterizado pela ausência de narração.

É a partir dessa base que as estéticas documentais se desenvolvem, todas com o

---

57 Cf. ROSSINI (2006).

58 VERTOV, Dziga. (1984) **Kino-eye**: The writings of Dziga Vertov. Trad. Kevin O'Brien, org. Annette Michelson. Berkeley: University of California Press.

59 Cf. WINSTON (2005).

propósito de construir, engendrar ou “captar a verdade e o real”<sup>60</sup>, uma vez que este não se dá por si só. No cinema documental, “[...] fatos e ações são verdadeiros porque existentes e não imaginados, mas também são submetidos a arranjos e jogos de verossimilhanças que, ao menos, comovem no seu afã de autenticidade e evidência” (AMADO, 2005, p. 226). “A tradição do documentário está profundamente enraizada na capacidade de ele nos transmitir uma impressão de autenticidade”, disse Nichols (2005, p. 20). Essa construção do real para o documento evidencia um olhar que marca nas imagens seu tempo e seu espaço. O que funda a verdade de uma imagem, disse Jost (2004), não é a imitação, mas o estatuto imagético de testemunho ocular. Isso quer dizer que a maior garantia de veracidade de um documento é a prova de que um sujeito esteve presente diante dos acontecimentos, a prova de um olhar que, a priori, seria o da câmera. Segundo Nichols (2005), o repórter presente na cena do acontecimento é quem obtém a história verdadeira, pois ele está lá. Os documentaristas, afirmou Nichols, “[...] muitas vezes assumem o papel de representantes do público” (2005, p. 28). Se no jornalismo fato e relato simultâneos produzem o efeito de acesso ao real, ao aproximarem no tempo quem relata do que é relatado, ratificando, assim, “[...] a aparência do acontecimento acontecendo [...]” (BERGER, 1996, p. 189), no documentário há a simulação, por meio de estratégias formais, dessa aproximação. Essa imagética do olhar documental é o que propicia o conceito de sujeito-da-câmera, criado por Sobchack (2004).

A lógica que permite pensarmos em um sujeito que carrega uma câmera e que é dotado de subjetividade e a marca nas imagens, coloca em perspectiva, porém não contradiz, a lógica que funda o cinema como um todo: a *identificação primária*. Trata-se de uma identificação do olhar do espectador com o olhar da câmera, processo que, no cinema documental, funda a noção de *presença*. O plano, segundo Machado (2007), já pressupõe um *sujeito que o olhou* primeiro para que ele pudesse ser contemplado pelo espectador, um sujeito que existe *como lacuna* no cinema. Assim se dá a construção de um sujeito no interior das imagens, o qual cede seu lugar a nós. A presença, dentro da imagem, assumida pelo espectador, garante um efeito de acesso à verdade<sup>61</sup>, ao evento enquadrado, um efeito de não-mediação. O sujeito-da-câmera é a representação visível da visão (SOBCHACK, 2004).

A presença que se faz marcada na imagem pelo sujeito que a registra seria o que

---

60 Sabe-se, e não procuro negar isso neste trabalho, que captar o real e, principalmente a verdade são coisas impossíveis. O uso, aqui, se refere ao intento dos documentários.

61 Ver WINSTON (2005).

chamo de “efeito-sujeito” (PENKALA, 2009), com base em Ismail Xavier (2006). A câmera produz um “olhar sem corpo” (XAVIER, 2006), que é uma lembrança de que há um sujeito fora de campo que olha essa cena, opera essa máquina de visão e que nos oferece o registro de seu próprio olhar. O cinema só existe porque há um processo de identificação do espectador com esse olhar técnico.

Há entre o aparato cinematográfico e o olho natural uma série de elementos e operações comuns que favorecem uma identificação do meu olhar com o da câmera, resultando daí um forte sentimento da presença do mundo emoldurado na tela, simultâneo ao meu saber de sua ausência (trata-se de imagens e não das próprias coisas). (XAVIER, 2006, p. 369)

O aparato cinematográfico simula um “sujeito-do-olhar”, diz esse autor. Por mais que o espectador saiba, dizem Aumont, Bergala e Marie, [...] que não é ele que assiste sem mediação a essa cena, [...] a identificação primária faz com que ele se identifique com o sujeito da visão, com o olho único da câmera que viu essa cena antes dele e organizou sua representação para ele, daquela maneira e desse ponto de vista privilegiado (1995, p. 260, grifo meu). Trata-se, a identificação primária, segundo Machado (2007, p. 100), da “[...] assimilação pelo espectador do olhar agenciador do plano, o olho da câmera ou da instância vidente”. O espectador toma o lugar de sujeito-do-olhar quando o processo de identificação acontece, e se faz representar como sujeito de uma percepção total que dá sentido às coisas, conforme destaca Xavier (2006), que diz que a emoção dele, como espectador, “[...] está com os 'fatos' que o olhar segue, mas a condição de tal envolvimento é eu me colocar no lugar do aparato, sintonizado com suas operações” (p. 377).

A onipotência imaginária que esse processo simula, segundo Xavier, é o que caracteriza o efeito-sujeito: “[...] a simulação de uma consciência transcendente, que descortina o mundo e se vê no centro das coisas, ao mesmo tempo que radicalmente separada delas, a observar o mundo como puro olhar” (2006, p. 377). Arlindo Machado vai dizer que o conceito de identificação primária remonta às teorias freudianas e lacanianas de formação do eu. Segundo o autor, citando Jean-Louis Baudry, o espectador identifica-se mais com aquilo que encena ou coloca em jogo o representado que com o próprio representado (BAUDRY, 1970<sup>62</sup> apud MACHADO, 2007, p. 100). Esse sujeito que vive dentro da narrativa e que é um ausente, existe no filme como lacuna, “[...] para que o espectador ocupe o seu lugar”

---

62 BAUDRY, Jean-Louis. *Cinéma: effets idéologiques produits par l'appareil de base*. In: *Cinéthique*, n<sup>os</sup> 7-8, 1970.

(MACHADO, 2007, p. 20), com o propósito de “[...] colocar o espectador no centro de seu processo de significação” (idem). O espectador “[...] assume o campo visual do Grande Ausente: a câmera e sua encarnação metafísica” (MACHADO, 2007, p. 85). O sujeito de quem o autor trata aqui funciona como um olho que agencia o plano. “Daí que o fato puro e simples da existência de um plano já pressupõe o trabalho de enunciação de um sujeito que primordialmente o 'olhou' [...] para que ele pudesse ser finalmente contemplado por nós, espectadores.” (MACHADO, 2007, p. 11, grifo do autor)

O sujeito-da-câmera produz marcas de presença na imagem, as quais “[...] instauram um efeito de acesso imediato, direto e genuíno aos fatos” (FECHINE, 2006, p. 145). Erros, imprevistos e problemas técnicos incorporados ao material filmico dão autenticidade e fidedignidade ao ato de transmissão e, assim, ao que é transmitido. A imagem tremida dos registros cinejornalísticos da II Guerra Mundial, que se deveu ao advento das câmeras mais leves, tornou-se “[...] sinônimo de uma filmagem, de uma tomada real, não ensaiada, não mediada” (WINSTON, 2005, p. 17), uma “marca central da verdade cinematográfica”, segundo o autor. O tremor da câmera produz efeito de presença, ratificando o sentido de testemunho ao provocar sensação não apenas de tempo simultâneo entre fato e narrador como entre fato narrado e transmissão.

A passagem da câmera de cinema de um ponto de vista de tripé, o chamado de “ponto de vista do regente de orquestra” (MARTIN, 2007) para um aparato móvel, logo nos primeiros anos do cinema, também caracteriza o olhar do cinema como uma subjetividade. O cinema começa a se estabelecer como linguagem quando a câmera é liberta de suas amarras. “A câmera torna-se móvel como o olho humano, como o olho do espectador ou do herói do filme”, diz Martin (2007, p. 31). A descoberta do “travelling” (MARTIN, 2007, p. 31; DUBOIS, 2004, p. 185) constitui-se em muito mais que um avanço técnico. “O cinema não só mostra o movimento como também o encarna. Estaria aí sua identidade”, diz Dubois (2004, p. 185). Conforme o autor, só se considera o “travelling” como o movimento propriamente cinematográfico, a “alma do cinema”, pois ele imprime e exprime “[...] movimentos que são os da vida, do olhar do homem sobre o mundo em que ele se move [...]” (DUBOIS, 2004, p. 185). Essa característica do cinema é que propicia um maior efeito de identificação, pois potencializa a assimilação do olho da câmera pelo olho do espectador. Não apenas os tremores de câmera e a câmera na mão puderam surgir como produtores de sentido a partir da liberação deste aparato, mas também o próprio movimento natural do olho humano.

No documentário, essa ligação do aparato com o real (ou a impressão de real) produzida a partir dele se radicaliza. Enquanto no cinema clássico todo o maquinário está escondido, no cinema documental a máquina faz parte da estética ou, melhor dizendo, determina em muitos casos a estética. Se, como já foi dito aqui, a “estética da câmera na mão” se deve muito ao trabalho dos cinegrafistas da Segunda Guerra Mundial – que é também determinado pelo equipamento de que se dispunha na época, toda uma escola documentária vai depender de uma inovação na tecnologia das câmeras. É o caso do cinema direto, que documenta o real buscando não interferir com seu andamento. Daí a idéia da “mosca na parede”. Era preciso um certo despojo de maiores preparações, uma abordagem casual e discreta, uma forma de registrar imagem e som sincronizadamente e um equipamento que captasse imagens mesmo com condições de iluminação pouco favoráveis. Além, é claro, de um equipamento não muito pesado. Essas inovações foram acontecendo entre o final dos anos 50 e o início dos anos 60. Isso acaba dando oportunidade para que uma estética do intimismo nos documentários surja. Além disso, uma estética sensacionalista. (WINSTON, 2005)

Winston (2005) faz uma certa crítica ao que os próprios cineastas dizem sobre seu documentário se tratar de evidências. Para o autor, isso seria um poderoso conceito ideológico, porém ingênuo em sua noção de objetividade. O documentário, sendo “tratamento criativo da realidade”, se diferencia dos outros audiovisuais de não-ficção; porém essa força em se assumir uma posição de evidência e apenas evidência aproxima o documentário cada vez mais do jornalismo. Na verdade, nem o jornalismo é dotado de total objetividade – ninguém nem nenhum gênero narrativo o é. A questão não é essa. Não se trata de ser ou não objetivo, mas dos propósitos, usos e funções sociais e estéticas do jornalismo e do documentário. Enquanto o jornalismo é uma forma de aproximação de uma realidade que deve ser descoberta, deslindada, pensada, uma vez que sua ética é informar a sociedade sobre o que – e como – acontece em seu mundo e tempo; o documentário se propõe a observar um real, dizer algo sobre um real, questionar o real. Enquanto o jornalismo existe em função de uma crença social que se dá, principalmente, pela necessidade que as pessoas têm de informação – isso faz do jornalismo uma missão, não apenas uma proposta – ; o documentário é uma iniciativa, onde o olhar subjetivo de alguém deseja fazer uma inferência sobre o real.

As funções e propósitos do cinema documental vão sendo modificados ao longo do

tempo, o que muda, também, sua estética. O que se pode dizer, no entanto, é que a estética documental tanto é definida por lógicas de produção e por avanços tecnológicos, como também cria tendências e define paradigmas de olhar. Isso nunca esteve tão em voga quanto agora. Desde o final dos anos 90 vivemos um período de grande profusão de produtos não-ficcionais no audiovisual. O que Ana Amado (2005) chama de Era de Ouro do documentário – isso diz muito de nosso período histórico, uma espécie de renovação dos desejos e gostos da modernidade do final do século XIX – revela sua marca na profusão de produtos audiovisuais (não apenas filmes) que se definem por uma abordagem determinada do real. “O que pode fazer o cinema e sua capacidade de representação a respeito da realidade desse mundo que permanece irreduzível mas cada vez mais exibido, narrado, revelado?”, questiona a autora. Pergunta que revela duas circunstâncias que hoje definem não apenas o documentário, mas os modos de vida: a) o real continua a ser intangível, continua o mesmo real, então como é possível existirem “mais realidades” ou “realidades maiores” que continuam sendo cada dia mais mostradas?; e b) qual o lugar do documentário em um mundo onde o gênero reality brota com força dos pontos mais distintos da programação televisiva? A “impressão de realidade”, dirá Jean-Louis Comolli (AMADO, 2005), passa à “realidade como impressão”, neste estágio em que a estética está na aparência e não em novas formas. Vê? É a era de gosto barroco que nos coloca diante de um trânsito incansável de imagens híbridas, limite, excessivas, muitas das quais “aparentando” ser o que não são: filmes de ficção que pretendem parecer com documentários, por exemplo. Não se trata de “enganar” o espectador, que via de regra acaba sabendo que não assiste a um documentário. Trata-se, antes, de dar às imagens marcas que atordoem tanto a percepção do espectador a ponto de este saber que está vendo uma ficção, mas *sentir* como se aquilo tudo fosse “tão real”. Mesmo no Brasil, os anos 90 marcaram um crescimento visível da produção de documentários. O público de quase 59 mil espectadores (LINS; MESQUITA, 2008) de *Nós que aqui estamos por vós esperamos*, filme que analiso aqui, é emblemático. Não apenas pelo teor e conteúdo do filme (que não trata de nenhum escândalo, nem de caso celebrado na mídia brasileira e/ou do mundial), nem pelo inusitado de sua proposta e produção, mas pela cultura que envolve o documental mesmo, 59 mil espectadores no cinema é uma marca considerável. O que é interessante, no entanto, a respeito desse filme é que ele segue – é verdade que de forma inusitada, mas segue assim mesmo – uma tendência na produção de documentários desde os anos 90: o uso quase que predominante de imagens de arquivo. No caso do filme de Masagão, um apanhado de

imagens captadas ao longo do século XX.



FIGURA 17: Nós que aqui estamos por vós esperamos: Os mortos da família Jones

*Nós que aqui estamos...*, porém, é um ensaio que beira o lirismo de uma poesia. É, na verdade, poesia perto da prosa noticiosa com que se parecem outros dois documentários do mesmo período – os quais também analiso em minha tese: *Ônibus 174* e *Notícias de uma guerra particular*.

Ambos demonstram um intento de certa correção jornalística até no material que usam para suas construções narrativas. A tendência é forte no documentário atual e demonstra, talvez, uma falência do jornalismo televisivo em sua missão ética de destrinchar o real e dar aos diversos lados envolvidos nos fatos, sua voz. *Ônibus 174* recobra o material bruto (muitas horas) que três redes de TV gravaram na cobertura do seqüestro do ônibus 174 – no dia 12 de junho de 2000, no Rio de Janeiro – e dá a eles, por meio de uma montagem maneirista e uma costura repleta de entrevistas e até imagens de documentos legais, a chance de mostrar aquilo que a reportagem televisiva não mostrou à época. Por um lado, mostrou o contexto de onde aquele “bandido” havia surgido: Sandro do Nascimento, o seqüestrador, era um dos sobreviventes de um evento conhecido como Chacina da Candelária, ocorrido em 1992 e que chocou a opinião pública na época. Por outro, revelou que Sandro, apontado como assassino da refém Geísa, morta no desfecho do evento, não apenas não havia sido responsável direto pela morte da moça como o tiro fatal vinha da arma de um atirador de elite, que esperava o momento certo para matar Sandro e libertar Geísa. *Notícias de uma guerra particular* traz, em sua própria estrutura, um molde ético da narrativa jornalística. No documentário, repleto de entrevistas e imagens de arquivo também, vemos três “lados” da história do tráfico de drogas nas favelas da cidade do Rio de Janeiro: da polícia, do traficante, e do morador da favela. As imagens de

TV servem de material para uma crítica documental que também se debruça sobre o próprio papel da TV na sociedade, como narrativa e utilidade pública. Resignificam, esses documentários, as imagens que a televisão mostra, dando a elas um definitivo cunho factual. Falemos, portanto, de televisão, já que sua estética invadiu o que antes era puro documentário, como talvez pretendesse dizer Grierson.

Com a televisão, nasce a natureza do “ao vivo”. Primeiro, na década de 30, um “ao vivo” de laboratório, feito em estúdio, depois fora do estúdio, com o advento de câmeras mais leves, principalmente. É da natureza original da TV, portanto, a estética do real transmitido diretamente ao espectador. “A facilidade de captação e transmissão faz com que o evento real, na televisão, pareça ser menos mediado do que no cinema, onde é preciso revelar o negativo, montá-lo para depois poder ver o resultado daquilo que foi registrado”, diz Rossini (2006, p. 245).

Enquanto a tendência, no documental, vai revelando uma tendência dos anos 90 de forte relação entre as imagens do cinema e as da TV, os programas de televisão, em especial o telejornalismo, vão sofrendo uma mudança em sua estética marcada por um olhar que busca o real. Essa relação entre o telejornalismo e o real não é tão óbvia, portanto. Especialmente na história da televisão brasileira. Após a Ditadura Militar brasileira, nossa televisão, como enfatizam Lins e Mesquita (2008), ainda mostrava um país harmonioso, rico, branco, de imagens estáveis, com bons enquadramentos e boa qualidade. Era função do documentário mostrar o que era invisível no telejornalismo. Essa configuração mudou às portas dos anos 90, quando violência urbana e pobreza passaram a receber o enquadramento da televisão e a formar um público interessado. Segundo as autoras, isso é marcado pelo surgimento de um programa do SBT, que foi ao ar pela primeira vez em 1991, cuja estética faz oposição ao telejornalismo clássico da Rede Globo – o limpo, branco, estável e higiênico. O *Aqui agora* coloca no ar as imagens sujas e instáveis que ficavam no espaço *off* até então, mostrando a violência nas periferias e favelas de São Paulo em planos de imagens tremidas e narrações ofegantes de repórteres que se embrenhavam nessa realidade crua e a mostravam, ao vivo. A câmera na mão e o som direto são incorporados a essa nova estética jornalística, em uma releitura dos documentários dos anos 60. É assim – e a Rede Globo aprendeu a fazer isso tão logo quanto possível – que a baixa qualidade técnica dessas imagens vai criando um sentido de “realidade” para as reportagens televisivas.

Todos esses elementos criam sentidos de real que, quando somados aos *efeitos de presença* característicos da televisão, produzem uma espécie de olhar único, específico. Se a manifestação de um sujeito-da-câmera nas imagens cria um contato mais estreito entre espectador e real, ou estabelece uma promessa de autenticidade sobre aquilo que as imagens mostram, efeitos de proximidade temporal potencializam ainda mais o contato direto com o real. E a televisão possui estratégias que buscam garantir esses efeitos, como a própria simulação de proximidade entre o tempo dos fatos, o do registro e transmissão e o da recepção das imagens, por exemplo. Fechine (2006) menciona uma dessas simulações, quando o repórter é chamado ao vivo, durante o telejornal, para apresentar, do local onde os fatos ocorreram horas antes, a notícia. Embora os fatos não estejam “em acontecendo”, eles se atualizam nessa enunciação que une, em um mesmo espaço de tempo, a fala do repórter e a enunciação do telejornal. A isso Fechine dá o nome de “tempo atual”. Já o “tempo real” é o tempo do “ao vivo” propriamente, quando o registro e a transmissão de uma reportagem se dá no momento mesmo em que os fatos estão acontecendo.

Estabelece-se, aqui, um efeito de correspondência entre uma duração da TV e “do mundo”, como se houvesse uma temporalidade recortada diretamente do real. O que é, em última instância, a grande pretensão do telejornal: “injetar” no discurso uma espécie de “duração extraída diretamente do mundo”. (FECHINE, 2006, p. 144)

Dubois (2004) chama de “mímese do tempo real” essa propriedade que a televisão tem de sincronizar seu tempo com o tempo do real. O sentido de presença instaurado nessas entradas em tempo real, do “ao vivo”, é base na construção dos efeitos de *autenticidade*, interação e *vigilância*, a partir dos quais, segundo a autora, muitos telejornais se legitimam. O que interessa para este trabalho é a autenticidade e a vigilância. Quando os tempos do evento, do registro, da transmissão e da recepção são concomitantes, às entradas “ao vivo” é conferido um caráter testemunhal, que necessariamente constrói um sentido de presença.

Ao acompanhar, ao mesmo tempo, o “se fazendo” da transmissão e do próprio acontecimento transmitido, o espectador é confrontado com a promessa de que aquilo que ele vê é mais “verdadeiro” ou mais autêntico, justamente por ser menos manipulável a *posteriori*. Essa promessa de autenticidade pode ser atribuída também à própria imprevisibilidade da transmissão, o que pressupõe um menor controle sobre o que é levado ao ar e, conseqüentemente, produz uma maior impressão de “transparência”. [...] a incorporação de erros, de imprevistos e até de problemas técnicos, [...] são interpretados antes [...] como marcas de fidedignidade da transmissão e do que é transmitido. São justamente essas marcas que, aliadas à atualidade produzida por outros procedimentos enunciativos, instauram um efeito de

acesso imediato, direto e genuíno aos fatos [...] uma promessa de autenticidade [...] (FECHINE, 2006, p. 145, grifo da autora)

Marcas de continuidade inscritas nas imagens podem prometer autenticidade, ainda que não exista concomitância entre evento/registo, transmissão e recepção. Essas marcas garantem ou simulam a autenticidade de um “ao vivo”. Segundo Fechine (2008, p. 30), essas marcas discursivas dizem respeito à:

a) a linearidade temporal e a seqüencialidade da transmissão, a inscrição da atualidade do tempo presente (o tempo de duração do evento corresponde ao tempo de duração do evento); b) a montagem é feita no momento mesmo da gravação através do corte de câmeras, sem necessidade de edição posterior; c) o registo dos acontecimentos se dá na imediaticidade de sua realização, dando margem à incorporação do acaso e dos tempos “mortos”, dos problemas técnicos (queda do sinal, imagens sem foco, ruídos no áudio etc.) e das dificuldades de controle da situação (gafes e embaraços, confusões e momentos de tensão entre os participantes etc.).

Assim como a promessa de autenticidade, outro sentido, o efeito de vigilância, tem na presença seu principal alicerce. A correspondência entre a duração do discurso e a duração do mundo dá, aos telejornais, um certo poder de exercício da vigilância sobre a cidade. Os helicópteros das redes de televisão, que mantêm “links” com o estúdio, produzem uma idéia de prontidão que enfatiza a presença do olho da televisão, a onipresença da mídia televisiva, sobre uma cidade inteira. É, como irá lembrar a autora, um dispositivo panóptico que circula sobre a cidade.

Esse sentido de presença que a vigilância instaura, pode ser coercitivo, por um lado, por sua forte ligação com os mecanismos de controle. Mas, ao mesmo tempo, pode gerar,

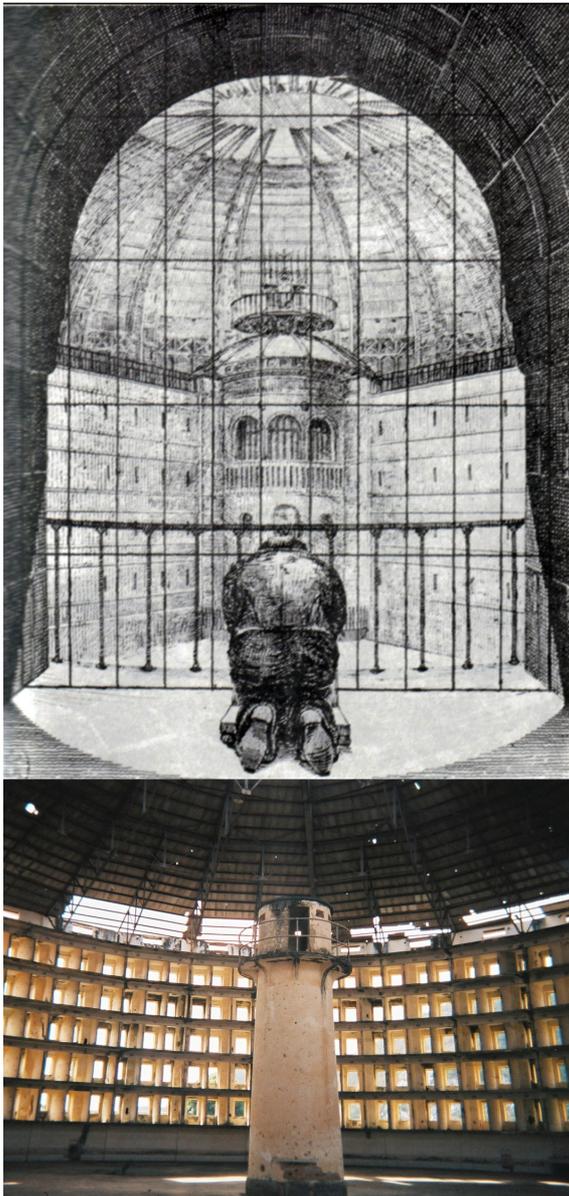
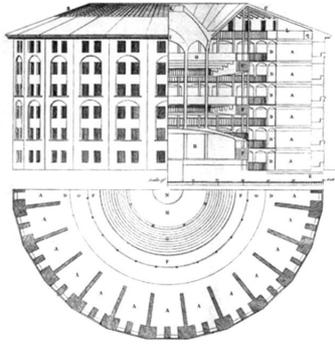


FIGURA 18: Panoptico: O projeto de Bentham; Ilustração da época; Presídio modelo em Cuba

como é o caso da câmera no helicóptero do telejornal, uma sensação de segurança. Se o olho divino da mídia destrincha a cidade, temos a garantia de que nada há de escapar à justiça (a câmera de vigilância tem sempre a conotação de auxiliar da justiça) e de que podemos saber, como se víssemos a cidade em um mapa animado, o que pode se colocar em nosso caminho. “Não tome a avenida tal, pois um engarrafamento de 5km está trancando a via nos dois sentidos” é a versão a que temos acesso de um saber sobre o futuro. Que imprevistos poderiam estragar nosso dia? Em tempos de violência exacerbada nas grandes cidades, ter um olho que nos vigia o tempo todo não é tão ruim se, por meio dele, podemos tudo saber e, principalmente, podem ser evitados os sustos que não queremos levar. Os dispositivos de videovigilância que se dão em “circuito fechado” revelam uma continuidade de tempo que faz com que a duração das imagens potencialize a idéia de aderência ao real: o tempo infinito das imagens é o mesmo tempo infinito do mundo. Uma televigilância infinita de imagens totais nos coloca em um mundo-imagem que atinge o mundo-real, dando-nos a sincera sensação de que somos vigiados não por máquinas, mas por um “olho de Deus” (como diria talvez Bazin).

Poderíamos considerar o Panóptico, dispositivo de coerção e controle criado no século XVII, como uma ilustração exemplar do conceito de *presença* e de *efeito de presença*. O funcionamento do poder exercido pelo dispositivo, segundo Foucault (2008), se dá pela indução, no detento, de um estado de permanente e consciente visibilidade. Assim, o Panóptico funciona de forma automática. “Ao lado da grande tecnologia dos óculos, das lentes, dos feixes luminosos, unida à fundação da física e da cosmologia novas, houve as pequenas técnicas das vigilâncias múltiplas e entrecruzadas, dos olhares que devem ver sem ser vistos [...]”, disse Foucault (2008, p. 144). Segundo o autor, “o exercício da disciplina supõe um dispositivo que obrigue pelo jogo do olhar, um aparelho onde as técnicas que permitem ver induzam a efeitos de poder [...]” (2008, p. 143). O estado de permanente vigilância é a menor distância entre o século XVIII e nossos dias. O funcionamento das câmeras de vigilância não se dá somente pela técnica, mas principalmente pela noção de total visibilidade que acometia os detentos sujeitos ao Panóptico, e que hoje acomete as pessoas comuns nas grandes cidades.<sup>63</sup>

O poder exercido pelo dispositivo deveria ser, para seu criador, Jeremy Bentham, visível e inverificável. O detento verá a repressão representada pela torre, embora nem sempre haja um olho vigilante. O que importa é que o detento tem apenas uma certeza: *pode* estar sendo observado. A perfeição do Panóptico está exatamente nessa lógica de poder homogêneo. “Uma sujeição real nasce mecanicamente de uma relação fictícia.” (FOUCAULT, 2008, p. 167)

---

63 Não é preciso que as câmeras funcionem. O simples aviso “você está sendo filmado” é coercitivo o suficiente, tal qual imaginou Bentham, muito antes das câmeras serem inventadas.



FIGURA 19: Os mil olhos do Dr. Mabuse

A idéia do Panóptico está mais presente do que nunca nos modos de vida pós-modernos. Todos são enquadrados pelas câmeras, e o registro é o que assegura não apenas a memória, mas a identidade. Morre a narrativa policial, como dirá Virilio (2002), e a ela sobrepõe-se o olho inumano da câmera, a eterna telepresença. Um olhar sem corpo (XAVIER, 2006), uma “[...] virtualidade escópica que pode ser ocupada por qualquer um” (MACHADO, 1996, p. 229). Exemplo disso está no último filme de Fritz Lang, *Os mil olhos do Dr. Mabuse*, obra que ironicamente nasce no mesmo ano da tecnologia do vídeo: 1960 (ver mais em DUBOIS, 2004). Problematizando o olhar total, o cineasta alemão encerra sua carreira com um discurso a respeito da sociedade da vigilância. Em 1984, no Festival Internacional de Vídeo de Montbéliard (França), o vencedor é o alemão Michael Klier, com seu vídeo (*Der Riese – O Gigante*) de cenas de câmeras de vigilância montadas (VIRILIO, 2002). Como já visto anteriormente neste texto, a tendência, o grande interesse que o vídeo de central de controle – como também é chamado – suscita se cristaliza a partir dos anos 90, com o movimento cinematográfico dinamarquês Dogma 95, que vai se utilizar da estética videográfica e dessas câmeras bisbilhoteiras para construir as imagens que propõe em seu manifesto<sup>64</sup> A vigilância, portanto, é o que instaura um regime de presença eterna, uma sensação geral de que tudo é visível.

Essa noção de constante alternância entre os regimes de espetacularização e vigilância

---

64 O Manifesto Dogma 95 pode ser lido aqui: <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Dogma\\_95](http://pt.wikipedia.org/wiki/Dogma_95)>

(ou concomitância, se formos rígidos) ganha na transmissão de TV uma metáfora que, se peca pela grande alegoria, é exata quando pensamos na idéia central de Bentham: o poder exercido sem que o poder precise ser exercido. O Panóptico funciona porque a eterna presença de um olhar vigilante está encravada na consciência da cultura (então os detentos, hoje toda uma sociedade), não necessariamente por existir de fato e materialmente. Pode-se dizer, portanto, que não importa se o apresentador do telejornal não nos enxerga realmente ou se ninguém “de dentro da televisão” de fato pode nos vigiar, no sentido estrito do termo. A janela de dupla vetorialização faz com que a troca ocorra. Na tela da TV vemos e, por uma relação conceitual bastante complexa e simbólica, a partir dela somos vistos. Prova disso é a sensação de diálogo entre espectador e personagem que se estabelece quando este olha para a câmera e interpela aquele. Acontece com o “boa noite” pronunciado por William Bonner ao final do Jornal Nacional, acontece quando Ferris Bueller fala para a câmera no filme *Curtindo a vida adoidado* (Ferris Bueller day off, John Hughes, 1986). Se a idéia não tivesse sentido, não apenas os teóricos a ignorariam como o olhar para a câmera não faria parte da linguagem do cinema.

No cinema clássico, a presença de um olhar (o do espectador, em última instância, mas primeiramente de uma câmera e, lógico, de seu operador) é obliterada para que a ação se desenvolva no “entre quatro paredes” de uma encenação cinematográfica típica:

Sabe-se que o olhar dirigido diretamente para a câmera é comum na fotografia e é regra na televisão, enquanto no cinema, mesmo no cinema documental, tem um efeito francamente transgressivo. Igualmente, o plano frontal é bastante freqüente na fotografia (notadamente nos retratos de pessoas ou de paisagens), quase uma lei na televisão, mas tão raro no cinema que, quando usado sistematicamente [...], produz um efeito “teatral” ou, como se costuma dizer, “anticinematográfico”. (MACHADO, 2007, p. 71)

O espectador de cinema, invisível e ignorado, tem assegurado seu papel de *voyeur* nesse cuidado em fechar as quatro paredes. Mas seu estatuto de “grande ausente”, reforça Machado (2007), o coloca como sujeito na experiência dos eventos diegéticos. Machado retoma, para dar conta dessa complexa relação, a origem pictórica do cinema. O que o autor chama de código perspectivo renascentista incorporado na imagem cinematográfica coloca nela o ponto de vista de quem a produz. O discurso no pictórico daquele período não é circunscrito apenas ao que está visível dentro do quadro, ele se estende à instância que dá sentido ao arranjo do quadro: o *espectador presumido*. Este é uma adaptação de um conceito de Mikhail Bakhtin, o leitor presumido. Para Bakhtin (2003), o texto não é o resultado apenas

do pensar de um autor, mas da relação dialógica entre esse autor e seu duplo, um Outro, uma instância criada no ato gerativo de um texto com o objetivo de servir de destinatário imaginado ideal para quem é endereçada a obra. Umberto Eco (2002) é quem define mais especificamente o estatuto de “ideal” ao chamar o destinatário de leitor-modelo. Segundo Eco, o leitor não é apenas a existência material que recebe o texto, não existe apenas nesta circunstância, mas é criado, como modelo, no ato de produção, e deve ser “[...] capaz de cooperar para a atualização textual como ele, o autor, pensava, e de movimentar-se interpretativamente conforme ele se movimentou gerativamente” (ECO, 2002, p. 39).

Entre o filme e a televisão (entre ficção e real, arte e comunicação) Dubois (2004) localiza o vídeo. Segundo o autor, o vídeo, em si, foi explorado apenas na videoarte ou nos vídeos íntimos, de “autobiografia” documental, de eventos familiares. Boa parte das práticas videográficas não é ficcional, diz ele, que relaciona a maior parte dessas práticas ao modo plástico da videoarte e ao modo documentário – o qual ele chama de “real em todas as suas estratégias de representação”. Ensaio, experimentação, inovação e pesquisa são sentidos que unem a produção videográfica, em sua maior parte. Essa é a base para o que o autor começa a definir como “estética videográfica”.

A videografia, a partir dos anos 60, sugere novas maneiras de se pensar a imagem, as quais tornam o vídeo esteticamente diverso do cinema e mesmo da TV. A profundidade de campo, tão importante para o cinema e resquício do olhar científico que surgiu com a “descoberta” da perspectiva, deixa de existir como tal. Em parte porque a imagem de vídeo tem resolução inferior à de cinema, em parte porque entram em jogo outras questões, específicas do suporte. Segundo Machado, a profundidade de campo, no cinema, depende da perspectiva monocular e da “[...] referencialidade absoluta do olho do Sujeito, 'instaurador e termo de todo o dispositivo” (2004, p. 14). No vídeo, existem as sobreposições ou incrustações de imagens, a estrutura heterogênea do espaço, a dissolução do Sujeito (MACHADO, 2004). Por “dissolução do Sujeito” podemos entender dissolução de seu olhar marcado, de seu ponto de vista formalizado nas imagens. Dubois (2004) irá propôr a noção de espessura da imagem (em vídeo) no lugar da de profundidade de campo (em cinema). A noção desenvolvida pelo autor trata de efeitos de relevo que existem apenas na imagem, e não no mundo que lhe serve de referência material, substituindo a impressão de realidade por um outro tipo de experiência imagética, uma vertigem (ver MACHADO, 2004).

O que é importante levarmos em consideração aqui é que, com a videografia, não apenas o *movimento* real do mundo é duplicado, capturado, mas o *tempo* real do mundo também. “O realismo da simultaneidade vem se acrescentar ao do movimento para formar uma imagem que nos parece cada vez mais próxima e decalcada do real [...]”, diz Dubois (2004, p. 52). É isso que transforma a imagem-televisão ou a imagem-vídeo em uma potência de presença. O paradigma do tempo do olhar se cristaliza aqui, e ganha contornos agudos naquele que parece ser o ícone da videografia: o circuito interno de TV ou, mais comumente, a imagem de videovigilância. “Nos circuitos fechados em que o tempo é contínuo e a duração infinita (salvo em caso de pane das máquinas), a imagem adere temporalmente ao real até se identificar integralmente a ele em sua quase eternidade visual [...]” (DUBOIS, 2004, p. 52).

A estética do vídeo carrega um traço que, em uma potencialização de subjetivação, a diferencia da do cinema. Se ela é suja, como diz Dubois (2004), é porque seu contraponto, a imagem-cinema, ou imagem-película, é “limpa”. Ao mesmo tempo, enquanto a imagem-película, trazendo a marca estética de seu período clássico, é mais objetiva, transparente (como a caracteriza Bazin [AUMONT et al, 1995]), a imagem-vídeo é altamente subjetivada pela sugestão de personalidade, um resquício da memória audiovisual que nos remete aos vídeos amadores (cinegrafistas amadores vendem suas imagens espetaculares às redes de TV) e, como já citados, aos vídeos particulares, aos documentários autobiográficos. A videografia e sua textura, sua lógica, sua estética peculiares foi transformada pelos usos (a facilidade de manuseio, de comercialização, de registro e armazenamento de material gravado): a “videocassetada”, o amadorismo de “repórteres instantâneos”, a brincadeira fetichista do vídeo pornográfico caseiro e, especialmente, os vídeos de produção (de cinema), os *making-ofs* de filmes, os diários de bordo. É por isso que Dubois (2004) irá chamar o vídeo de “espaço *off* do cinema”. O vídeo “pensa” o cinema, o interroga, diz o autor, o expõe. Esse senso constante de ensaio, experiência, pesquisa que o vídeo tem, dá à videografia um sentido muito grande de presença, de subjetividade, quase como se voltasse aos tempos em que a mão do pintor interferia na forja da imagem.

Uma das coisas mais importantes da estética do vídeo está definida quando Dubois fala a respeito do documentário que Wim Wenders faz sobre seu amigo, o cineasta Nicholas Ray, que está morrendo (*Nick's movie*). O filme de Wenders ilustra muito dessa que parece ser a característica principal da videografia: o espaço *off* já mencionado e a sujeira, o estriamento,

a instabilidade dessa imagem que ele chama de ontologicamente obscena. O cinema está no oposto, com sua imagem limpa. Quando fala em espaço *off* do cinema, Dubois (2004) também está falando do vídeo como um metadiscorso sobre o cinema.

Essa estética do vídeo o coloca dentre as marcas mais significativas dessa pós-modernidade que embasa esteticamente em Calabrese (1987). Para Dubois (2004), o fim do modernismo está marcado, no fim dos anos 70, como uma era onde uma certa fé na verdade das imagens acaba. É uma era também marcada pela reciclagem de imagens, o que ele credita a uma “impureza pós-moderna”. Essa impureza se dá não apenas na superfície das imagens, na textura, mas também em sua duração, velocidade. Cinema, televisão e vídeo usam o recurso da câmera lenta, por exemplo. Na TV, o *slow motion* exacerba o real, revive, revê. É insistente, como diz o autor, e cíclico. Marca efeito de gozo da pulsão escópica, inserido muitas vezes depois de momentos de extrema intensidade das imagens ao vivo, “[...] desdramatiza o afeto produzido pelo real na ordem do imaginário e sobredramatiza sua representação na ordem do simbólico” (DUBOIS, 2004, p. 208). No vídeo, a câmera lenta é pesquisa, é questionamento dirigido à imagem, é um desaceleramento que objetiva verificar se há algo, ali na imagem, a ser visto. Se na TV o *slow motion* torna o pensamento mais lento, a câmera lenta do vídeo serve, para o autor, para acelerar o pensamento. Acelerar, segundo o que Dubois quer dizer, não me parece uma categoria de tempo apenas, mas de profundidade. Acelerar o pensamento seria fazer com que este funcione *mais*. E vá mais fundo na imagem. A destrinche.

Durante os meses de finalização desta tese surgiu na Internet uma nova moda, catapultada pelos usuários de *iPhone*. O *Instagram*, aplicativo disponível para *download* gratuito para os clientes da *Apple*, é um gerenciador de fotos que teria como principal propósito o compartilhamento de imagens registradas pelo celular. Sua popularidade se fez via *Twitter*, com a publicação dos usuários, mas se deve não ao próprio compartilhamento e sim a uma característica que marca quase a totalidade das fotos “instagramizadas”.<sup>65</sup> O aplicativo dispõe de uma série de filtros que dão às fotografias tratamentos bastante peculiares. Não raro, o tipo de filtro escolhido está entre os que dão à imagem uma aparência de antiga.

---

65 O *Instagram* tem origem em outro aplicativo de *iPhone*, o *Hipstamatic*, que usa uma série de procedimentos na fotografia (digital) para fazê-la parecer analógica, com um *menu* que oferece várias opções de filtros, filmes e *flashes*. Para mais informações, é possível acessar o site oficial do *Hipstamatic*: <<http://hipstamaticapp.com/>>. (Wikipedia: <<http://en.wikipedia.org/wiki/Hipstamatic>>)

### 3.2.2 As formas da pós-modernidade

As figuras da pós-modernidade, mencionadas no capítulo anterior, sintetizam fenômenos históricos e culturais característicos da experiência e dos modos de vida contemporâneos. Embora esses modos de vida e experiência sejam perpassados por uma cultura do visível e pela lógica midiática, muitas vezes tornando visuais e materiais esses fenômenos por si mesmos, é possível notar, no audiovisual deste período, uma série de recorrências ou clichês formais ou estéticos que estão relacionados direta ou indiretamente com essas figuras. Essas formas foram organizadas em tipos específicos, após um mapeamento dos filmes que delimitou a abrangência deste corpus de pesquisa. Esses clichês ou recorrências, agrupados em tipos de imagens, formam o corpo de pesquisa desta tese: imagens que sintetizam formal e esteticamente a pós-modernidade, e que são relacionadas a fenômenos culturais e históricos. A descrição que se segue busca dar conta dessas formas recorrentes (ou clichês) no audiovisual contemporâneo. Não de todas as recorrências, é verdade, mas das mais significativas.



FIGURA 20: Câmeras de vigilância em *Tropa de Elite II*, *Festa de família* e *O vídeo de Benny*

A imagem de vigilância é caracterizada por um ponto de vista que se dá em *plongée*, cujo enquadramento normalmente demonstra localização do olhar da câmera em altura muito peculiar (normalmente a câmera está próxima ao teto). A imagem de câmera de vigilância tem a conotação de observação não consentida ou indesejada, em alguns casos, de coerção ou coação. Denota um dispositivo que não tem corpo, sugerindo a ausência de um sujeito-da-câmera, a rigor. Traz o sentido de simultaneidade entre captação e recepção (a idéia do circuito interno de TV) e de registro que se dá por tempo longo e indeterminado. A imprecisão de tempo do registro (é um tempo contínuo) e a ausência de um sujeito-da-câmera potencializam o efeito-Panóptico, que cria para as imagens captadas sob essa marca uma

carga de visibilidade opressiva e neurotizante, quando não a idéia de uma desconfiança contínua e maquinal, um olhar objetivo que será avaliado com toda a frieza de um olho-máquina. Essa objetividade também coage pois sugere que é a verdade pura, não editada, não mediada.

As imagens feitas a partir de câmeras de vigilância ou de circuito interno de TV/central de controle são caracterizadas primeiro por seus ângulos, como já citado, depois por registrarem/transmitirem sempre imagens em preto e branco, e, finalmente, por sua textura de vídeo, quase sempre exacerbando uma granulação e ruídos que denotam a qualidade inferior do suporte e da própria transmissão.



FIGURA 21: Estética FPS em Diário dos mortos, Robocop e Rec II

Registros feitos a partir de uma perspectiva em primeira pessoa são comuns nos filmes desde 1980. a perspectiva em primeira pessoa é um tipo de plano subjetivo. O que a diferencia do plano subjetivo do cinema clássico são as marcas não apenas da existência de um sujeito-da-câmera e de uma câmera, mas do fazer do registro, dos procedimentos para que esse registro seja feito. São marcas que também incorporam o contexto e a situação em que o aparelho e o operador estão. Essas marcas são de várias ordens, que dizem respeito desde a movimentos até agentes externos que interferem no quadro.

Os movimentos característicos desse tipo de imagem são instáveis e bruscos. Normalmente provocam enquadramentos irregulares ou desenquadramentos. Podem ser panorâmicas bruscas, quando o cinegrafista deseja acompanhar determinada ação que ocorre subitamente, tremores ou instabilidades mais sutis, zoom irregular com desfoque. Podem

indicar corrida com a câmera na mão ou até quedas (do equipamento e, não raro, do operador da câmera). O olho humano, por sua característica biofísica, é capaz de compensar os movimentos do corpo e da cabeça de forma que a imagem que se percebe com o olhar não pareça ao cérebro uma imagem tremida. (ver AUMONT, 2006, p. 33) O plano subjetivo do cinema clássico simula a perspectiva de um personagem a partir dessa noção. Já a câmera é um olho mecânico que capta, registra e até enfatiza as irregularidades de movimento. Essas marcas impedem a identificação primária, que é o procedimento básico no qual o cinema clássico está baseado: a identificação do olho do espectador com o olho da câmera. Ou, melhor, a assimilação do olho da câmera pelo olho do espectador. (cf. AUMONT, 1995)

As imagens que são marcadas pela câmera na mão fazem referência a filmes experimentais, a tradições cinematográficas “sessentistas” (o Cinema Novo brasileiro, o Cinema Direto e o Cinéma Vérité, por exemplo) e às linguagens próprias do cinema documental e do jornalismo. Em muitos casos, os movimentos produzidos por câmera na mão indicam a situação em que está envolvido o sujeito-da-câmera, como nos casos dos cinegrafistas de guerra ou de reportagem de polícia ou, ainda, documentaristas em clara situação de ameaça (à sua integridade física, por exemplo). Esse tipo de imagem recupera um imaginário que se constrói justamente a partir dos filmes de guerra. Embora a Segunda Guerra tenha sido profusamente filmada, uma parte relevante da imageria criada pelos registros audiovisuais em guerras acaba sendo referente à guerra do Vietnã. Isso se deve principalmente ao fato de que na II Guerra, havia uma tentativa de manter uma linguagem “mais limpa” mesmo nos filmes feitos em zonas de batalha, uma vez que o cinejornalismo não havia construído uma linguagem própria. A linguagem dos documentários era uma herança do cinema clássico no que se refere à instância formal, algo que só começa a ser realmente modificado a partir dos anos 60. A Guerra do Vietnã não apenas acontece nessa época de mudanças na estética dos documentários como é, ela própria, noticiada pela televisão, a qual está estabelecendo uma linguagem própria. A evolução da técnica, obviamente, tem influência sobre isso, já que as câmeras usadas no Vietnã eram mais leves e demandavam menos aparatos acessórios que as usadas na Segunda Guerra.

Quando as imagens têm essa conotação de registro jornalístico ou documental de conflitos e guerras – ainda que apenas na recuperação da imageria – elas marcam um olhar que se oferece ao risco em nome de um testemunho do real. Esse tipo de registro busca sempre, pela identificação do olhar da câmera pelo espectador, provocar a presença de quem vê a cena dentro dos acontecimentos, ou um sentido de tele-presença, como nota Yvana Fehine (2008). Assim se

transferem os sentidos (a imagem “balançando” faz com que o espectador enxergue como se ele próprio estivesse correndo, por exemplo), colocando o espectador em cena e oferecendo, assim, “acesso direto ao real”. A câmera no ombro, em geral bastante comum nas imagens de suporte digital ou eletrônico, restaura no registro um caráter exploratório ou ensaístico. As imagens feitas com câmera na mão (ou no ombro) têm conotação de imagens amadoras, principalmente devido a uma tradição e convenção construída a partir da recorrência de imagens tremidas e instáveis produzidas por cinegrafistas amadores (ou em vídeos e filmes caseiros, ou em registros noticiosos feitos, em geral, em um momento de imprevisto).

A segunda principal característica desse tipo de imagem é a de, em geral, mostrar o corpo de quem carrega a câmera. Normalmente, aparecem as mãos, ou os pés, ou até o corpo todo (reflexo no espelho, por exemplo). Podem ser marcadas, as imagens, por um corpo não material especialmente: a voz do operador de câmera.

Finalmente, a terceira característica das imagens desse gênero é comum, mas não obrigatória. Quase sempre a câmera marca na imagem alguma informação via legenda ou outros símbolos. Duas das formas mais comuns são informações técnicas da câmera ou do registro (o sinal indicativo de nível de carga da bateria ou a legenda “REC”, de “recording”, do inglês para “gravando”, por exemplo) e, nos casos em que trata-se, o filme, de uma ficção científica, informações técnicas que aparecem na tela via câmera acoplada ao “cérebro” de um personagem. Neste último caso, o personagem quase sempre é um robô ou um *cyborg* (parte robô, parte organismo biológico – em geral, humano)<sup>66</sup> cujo olho funciona para visão e para registro e, invariavelmente, é também uma tela de computador onde são inscritas informações de todo tipo. De forma geral, no caso dos robôs ou organismos cibernéticos, as informações são relativas ao reconhecimento do ambiente e de situações, com análise de dados; ou, como é comum, diretrizes que o personagem deve seguir. Nesses casos específicos, refiro-me a elas como diretrizes ou *directives*.

No cinema clássico, tradicionalmente são suprimidas ou tratadas imagens ou seqüências inteiras que não contribuem diretamente para a ação ou que encontram-se, de alguma forma, em estado bruto. Algumas características desse “estado bruto” que costumam desaparecer na montagem clássica (mesmo nos filmes documentais mais tradicionais) mas que aparecem de forma recorrente como uma estética pós-moderna são os *cortes secos* (ou a

---

66 Ou, ainda, um andróide, que é como um cyborg, com a diferença de que é criado sempre a partir de um humano e não é controlado.

transição bruta entre imagens), os *tempos mortos* e os *desenquadramentos*. Essas imagens, agrupadas, formam uma espécie de *seqüência bruta*, algo comum no audiovisual contemporâneo.

Um corte seco não é raro no cinema ficcional clássico, porém é usual que este seja somado a algum recurso de montagem, como o *raccord*, para que seja evitada a impressão hostil de corte abrupto de uma cena.<sup>67</sup> O uso de cortes secos também pode ser amenizado – e é o que normalmente acontece – por uma trilha sonora que una ambas as tomadas, como em uma seqüência com várias tomadas separadas por cortes secos mas, em fazendo parte do mesmo núcleo narrativo, unidas por uma mesma trilha (extra-diegética, normalmente). É comum, no entanto, que em filmes documentais e em gravações de TV o corte seco separe duas tomadas de forma tão abrupta que não faça nem o *raccord*, nem a transição amena entre imagens e sons (usando o efeito *fade*, por exemplo). Não raro, são cortes que interrompem falas ou alternam cenas em que o som diegético está alto com cenas de silêncio ou som mais baixo, o que provoca quase sempre um certo choque. Filmes ficcionais simulam essa “brutalidade” da montagem quando pretendem dar a idéia de que são feitos de material mais bruto, sem o tratamento comum do cinema ficcional tradicional.



FIGURA 22: Seqüência bruta em A bruxa de Blair, Tesis e O vídeo de Benny

Os desenquadramentos são produzidos, em geral, em situações em que o operador da câmera não pode ou não consegue focalizar nenhum assunto “válido”, ou que tenha alguma

<sup>67</sup> Segundo Michel Marie e Jacques Aumont, o *raccord* é um tipo de montagem que tenta fazer o apagamento de si mesma por meio de uma preservação de continuidade visual e sonora entre um plano e o seguinte. O *raccord* pode simbolizar percepção de continuidade no mundo físico, por exemplo, como é o caso aqui. (2003, p. 251).

relevância. Ocorre normalmente quando o *cameraman* está correndo com a câmera apontada para o chão ou derruba o aparelho. Não são imagens não-narrativas a rigor, uma vez que elas querem dizer alguma coisa e significam algo, de alguma forma. Elas são suprimidas da montagem final de um filme de linguagem e estética clássicas porque não são imagens produzidas com o propósito de narrar algo. Ocorrem normalmente no cinema documental e são comumente relativas a erros ou situações inesperadas. No cinema pós-moderno, elas ganham destaque em alguns filmes justamente por serem a expressão dessa situação do sujeito-da-câmera ou por enfatizarem o caráter bruto de um registro que não é editado.

Os tempos mortos, quando assumidos na montagem final de um filme, também desejam enfatizar o caráter bruto desses registros, procurando criar um sentido de acesso maior ao real que não foi tratado pelo crivo da montagem, pela triagem que uma edição faria ou enfatizar a própria duração entre um “evento” e outro. Diz respeito a imagens normalmente onde “nada acontece”, não-narrativas a se considerar a consistência narrativa (ver Machado, 2005, p. 131), em um espaço dado de tempo, que se passa entre uma parte do evento e outra. Na TV, os tempos mortos indicam normalmente que as imagens estão sendo transmitidas ao vivo e, portanto, não podem ser editadas. No cinema, a inserção de imagens documentais ou jornalísticas com os tempos mortos ou a “simulação” de tempos mortos na ficção não denota a impossibilidade de edição, muito menos a transmissão ao vivo daquelas imagens, mas faz referência a elas e cria efeitos de ausência de edição, de mais mediação.

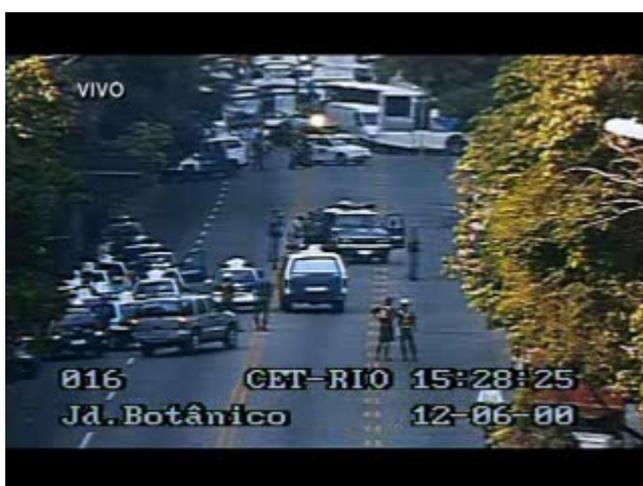


FIGURA 23: Em Ônibus 174, imagens das câmeras do CET-Rio

Outro clichê no cinema desde 1980 tem sido o uso de *códigos técnicos*. São códigos de ordem técnica marcados na imagem, os quais podem ser relativos ao funcionamento da câmera ou relativos às imagens registradas propriamente. No primeiro caso, são comuns os marcadores de carga de bateria, indicadores de gravação em andamento (“rec”) ou tempo de gravação. No

segundo caso, podem indicar o horário e dia das tomadas ou a localização e identificação da câmera. Em ambos os casos, no entanto, são códigos que dizem respeito ao aparelho câmera

(por isso são códigos *técnicos*) e são usados, em primeira instância, com o propósito de agregar alguma informação às imagens como forma de organização do registro ou, no caso do “rec”, informação para o operador da câmera. Códigos técnicos do segundo tipo são usados de forma geral em câmeras de vigilância ou de central de controle e câmeras de controle de tráfego/trânsito. Em um filme, alguns desses códigos só aparecem quando são inseridas imagens de vídeo ou, mais especificamente, quando o olhar de uma câmera em funcionamento é simulado (o caso do “rec” e do indicador de bateria, por exemplo).

Além de códigos técnicos, algumas dessas imagens são marcadas por *ruídos técnicos*, que são sinais de erros ou particularidades técnicas provocados ou no registro ou na reprodução das imagens. No caso dos filmes-película, podem ser causados por sujeiras nas lentes, defeitos no filme (riscos, partes veladas ou até a combustão do acetato do filme) ou ruídos provocados pela projeção (descarrilamento de filme do rolo, por exemplo). Nos filmes de Super-8, os riscos e outros defeitos são comuns. No caso do vídeo, os ruídos podem ser causados por alguma alteração magnética na fita, por sujeiras na lente ou, posteriormente, por procedimentos técnicos na reprodução (os quais não comprometem o original), como os riscos que aparecem na imagem que está sendo “rebobinada” ou procedimentos afins (a fita é atrasada no *rewind* ou adiantada no *fast forward*). Estes últimos, no entanto, só acontecem quando a imagem do filme assimila a imagem de um aparelho que está acessando algum vídeo.



FIGURA 24: Os "riscos" que indicam que uma fita de vídeo está sendo "rebobinada"



FIGURA 25: Em Caché, imagens assimiladas de um noticiário marcadas pelos códigos semióticos

Existem códigos de outra ordem, que poderíamos chamar de *códigos semióticos* provisoriamente, pois dizem respeito aos sinais colocados sobre a imagem por uma instância de produção externa, que não é mais nem o aparelho (a câmera) e nem o operador deste aparelho. Normalmente indicando propriedade (o logotipo da emissora de TV que captou as imagens) ou imprimindo a elas o selo de “ao vivo”, quando as imagens são transmitidas concomitantemente com sua captação (neste caso, podem vir acompanhados da marca da emissora). Em alguns casos, esses códigos podem ser legendas para as imagens, as quais complementam a informação visual e também marcam a propriedade do registro, uma vez que as legendas vêm acompanhadas de algum índice de programação visual que indica o programa pelo qual estão sendo veiculadas (como o logotipo do Jornal Nacional no canto esquerdo das legendas, nas reportagens que o telejornal transmite).

O selo que indica que as imagens estão sendo transmitidas ao mesmo tempo em que estão sendo captadas existe porque é próprio da linguagem jornalística o valor dado àquilo que constrói um efeito de “não mediação”. Um selo de “ao vivo” é parte do conjunto de ferramentas que ajudam a forjar a credibilidade do ato jornalístico, credibilidade esta que é o próprio capital do jornalismo. Com esse “atestado” de não-edição, as imagens sugerem uma ausência de mediação por elaborar dois sentidos: a) o “ao vivo” indica que as imagens não puderam ser editadas, via de regra, o que as torna quase “puras” diante do espectador; e b) a inexistência de um lapso de tempo, ainda que mínimo, entre acontecimento/captação/registro e a transmissão/recepção do fenômeno visível aproxima evento e espectador de tal maneira que o efeito criado é de “acesso direto ao real” para quem assiste às imagens ou, como enfatiza Fachine (ref.), de telepresença. O “ao vivo” localizado em algum canto da tela de TV indica que sob essa “etiqueta” estão registros submetidos ao imprevisto dos acontecimentos.

Ao tomar conhecimento da impossibilidade de acessar o “real puro” através dos noticiários de TV, o espectador deposita nesse selo a esperança e a crença de uma suspensão desse regime jornalístico que recorta “o real”. Nessa suspensão, que pode ser simulada<sup>68</sup>, sugerida apenas ou consistir em um mito, o selo cria a presença do evento diante do espectador ou a presença do espectador no contexto material do evento. De qualquer maneira, a potência de “acesso ao real” é uma das razões de a legenda “ao vivo” existir.

Como a captação e transmissão simultâneas não são da natureza do cinema, mesmo que seja documental, o selo em imagens incorporadas pelo filme-película sempre se dá quando este usa imagens de arquivo da TV (o selo é um expediente do fazer televisivo). Mesmo que essas imagens obviamente não sejam, no filme, a promessa de tempo simultâneo entre os fatos e o espectador, o selo dota o registro do sentido do real televisivo e, assim, dota o filme desse sentido, que até então só poderia existir na TV.<sup>69</sup> Incluo, entre a legenda de “ao vivo” ou “VIVO”, legendas que informam sobre a temperatura ou o horário em que as imagens foram captadas, o que provoca um efeito de atualização quando de sua transmissão.



FIGURA 26: Em A bruxa de Blair, a textura marcada pela granulação do vídeo

A *textura* é uma espécie de característica da superfície da imagem que é dada pelo suporte no qual a imagem é registrada. No filme-película, tem-se uma textura *limpa*, suave, por conta da alta definição/resolução própria do suporte. Quando algum filme é captado com tecnologia

68 Sobre isso, ver FECHINE (2008).

69 Sobre a promessa de autenticidade, ver FECHINE (2006).

digital, ou por vídeo, sua textura é estriada e/ou granulada e *suja*, como bem definiu Dubois (2004). A textura granulada, suja (riscada) e opaca também pode ser associada à película do Super-8, que é filme, mas tem uma qualidade diferente dos filmes usados para o cinema. O Super-8 é comumente utilizado para registros caseiros (familiares, normalmente) e filmes amadores e experimentais. Quando a imagem é marcada por algum tipo de textura, conota outro tipo de suporte que não o tradicional filme de cinema (o cinema comercial clássico). Assim, seja na textura estriada do registro eletrônico, seja no granulado sujo do digital ou do Super-8, essas imagens produzem um efeito de ensaio e amadorismo, ou de intimidade e documentação do real.

A cor (e a tonalidade) nas imagens do filme pode indicar ou simular o período (histórico e tecnicamente peculiar) em que o registro foi feito. O indicativo ou a simulação dele situam o espectador no tempo do registro e sugerem a ele a marca de um olhar e uma relação específica com esse registro: ao ver algo produzido em outro tempo, ainda que o



FIGURA 27: Em Cidade de Deus, o sépia dos anos 60 e os característicos nos anos 70

realismo ou os efeitos de real não existam, a data marcada pela cor ou tonalidade legitimam as imagens como parte de um período histórico ou documentos-testemunha desse período. O exemplo mais corriqueiro de cor como informação usada para marcar um tipo de olhar nas imagens é o sépia para imagens registradas até os anos 60 do século XX (cujas variações podem mesmo precisar em que período a imagem foi feita). Inserir em um filme, seja ele documental ou não, imagens com tonalidade sépia, com coloração azulada, com tons esverdeados ou até no mais comum preto e branco indicam que estas são usadas, em meio ao que se conta em um filme, como documentos de um passado e como olhares marcados pelo tempo e, portanto, a escolha de imagens que legitimem aquilo que se diz por uso de evidências de uma presença no local e no tempo

de acontecimentos de outro período na história. Na linguagem visual, lançar mão de imagens com tais colorações e tonalidades sempre cria o sentido de acesso a um tempo antigo e, em circunstâncias específicas, acesso a um real (via documento histórico).

Quando usada para simular, evidenciar ou reforçar o sentido de documento das imagens, os filmes em geral trabalham com o preto e branco (somado, normalmente, a algum ruído técnico e granulações). Por herança do imaginário sobre o registro fotográfico documental, o preto e branco informa não apenas que as imagens são registros de um tempo antigo mas, principalmente, sugere o caráter documental das mesmas. A tradição jornalística cria, nas imagens em preto e branco, uma transferência de valor de objetividade e neutralidade para aquilo que é registrado.

Desde que o cinema passou a ser também em cores, o preto e branco dos filmes ficou marcado como escolha estética, possibilidade técnica ou econômica e/ou indício de antiguidade do registro. Também ficou convencionado que o preto e branco serviria ao documentário ou ao cinema de não-ficção, por questões já mencionadas aqui, a partir do trabalho de Luciano Guimarães (2004). Há uma pequena diversidade de sépias, conforme o período em que as imagens foram feitas, porém todos eles acabam sendo relacionados igualmente a “filmes antigos”. A inserção de imagens de arquivo antigas em filmes contemporâneos busca atualizar os sentidos lá criados, construindo um novo sentido, o sentido de memória, de arquivo mesmo. A cor indicativa de data em uma imagem dá ao filme contemporâneo um sentido de presença em um passado não mais tangível. O registro em preto e branco, ou sépia, é aceito, por convenção, como pertencente ao passado, o que torna esses excertos de filmes como representantes de uma época, presença daquele tempo nos dias atuais.<sup>70</sup>

---

70 Para perceber essa convenção, e sua força no imaginário ocidental, basta que mostremos, para a grande maioria das pessoas letradas, uma série de fotos coloridas da Alemanha nazista. A primeira reação é a de verificar se não existe sobre as imagens um trabalho de colorização artesanal. O olho percebe a cor, mas o cérebro não a aceita, pois as imagens da Segunda Guerra Mundial que crescemos vendo como registro histórico são sempre em preto e branco. Imagens antigas são em preto e branco, é o que diz o imaginário.



FIGURA 28: Em *Caché*, a TV sempre ligada; em *Eu te amo*, a tevê como interface de relação; em *O vídeo de Benny*, os programas de televisão

O sobreenquadramento acontece quando a câmera enquadra um outro enquadramento (de imagem técnica audiovisual): tela de TV, display de câmeras de vídeo, monitor de computador, fotografia, etc. A imagem é objeto do texto (audio)visual, tanto quanto os atores, sujeitos documentados, cenários, locações e etc. Ao se sobreenquadrar uma imagem, se chama atenção não apenas para a imagem que está dentro do primeiro enquadramento, mas para o enquadramento dado a ela e, portanto, para o ato de mediação que se dá sobre a imagem. O enquadramento, dizem Aumont e Marie, “[...] é a formatação simbólica de uma realidade de nossa visão (ela é limitada espacialmente a cada instante dado), o sobreenquadramento corresponde a essa outra realidade empírica: nós vemos frequentemente através das aberturas, de forma frequentemente regular [...]” (AUMONT; MARIE, 2003, p. 274).

A *assimilação* acontece quando uma imagem produzida em outro tempo, suporte, com outro propósito e parte de um outro produto é inserida no fluxo do filme, fazendo parte da materialidade do texto (audio)visual. Acontece muito comumente com a inserção de imagens de arquivo e geralmente é percebida por características visuais e formais que as diferenciam do resto do filme (como textura, coloração, etc).

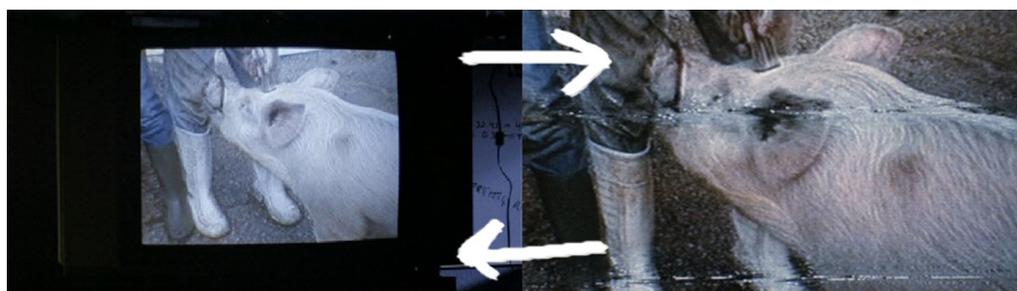


FIGURA 29: Em *O vídeo de Benny*, frequentemente imagens sobreenquadradas são assimiladas em seguida ou vice-versa



FIGURA 30: Arquivos do período do Golpe de 64 em Notícias de uma guerra particular

*As imagens de arquivo não são caracterizadas como registro, mas como uso. É uma imagem assimilada pelo filme, porém difere visualmente deste (às vezes, radicalmente) e é, de fato ou por simulação dentro da narrativa, um registro de algo que*

ocorreu na realidade. Ela se diferencia de qualquer imagem assimilada ao fluxo do filme porque é uma imagem usada como um arquivo. A imagem de arquivo evidencia uma situação de olhar por justamente servir, na linguagem audiovisual, como um anexo para o qual se atenta e que serve para ser examinado. Algo que é dado à reflexão ou à atenção como legitimador de algum discurso. Qualquer uso dessa natureza tem o propósito de atestar uma verdade, ilustrar algo com um registro de época ou transferir sentido(s) do documento ou registro “em arquivo” para o filme que lhe serve de suporte ou contexto. Uma vez que jamais teremos acesso direto ao passado a não ser pelos registros feitos ou objetos de lá trazidos, é a memória carregada nesse tipo de imagem e a marca de um tempo específico deixada nela que colocam em funcionamento o passado em forma de presente novamente. As imagens não deixam, é preciso dizer, de fazer parte do passado. E nem o espectador irá se enganar pensando serem do aqui e do agora. A imagem de arquivo atualiza, no aqui e agora, o passado, como o faz a memória, ressignificando esse passado. O que dá à imagem de arquivo o poder de levar-nos ao seu real já inacessível é sua materialidade (diferente da lembrança simplesmente). A foto ou o filme/vídeo de uma época são o objeto (objeto luz e sombra, mas ainda assim objeto porque impressionado sobre o filme) que ultrapassa a barreira do tempo. A inserção de um registro do passado, ainda que não muito distante, corrige a ausência de um narrador na cena e nos eventos quando aconteceram. Por isso, ao se fazer um discurso sobre algo que aconteceu (via de regra, algo de importância cultural, histórica e/ou social), inserindo na atualidade material desse discurso a materialidade documental do arquivo, dota-se o texto atual de uma legitimidade possível apenas por essa transferência de

sentidos e, principalmente, pela atualização da presença. A imagem em si é ressignificada, porém o lapso entre o tempo do registro e o tempo atual onde ele vai se inserir como arquivo é obliterado pelo ato de anexação do “documento” (audio)visual, tornando o que é passado em presente novamente.



FIGURA 31: Em Um filme para Nick, Wenders é registrado em película para o filme e em vídeo, para o registro do fazer do filme

Extremamente frequentes no cinema da pós-modernidade, as imagens de *espaço off* são caracterizadas dentro do contexto do filme e de sua narrativa, e pode ser apresentado de duas formas: quando a ação que serve de assunto para a narrativa acontece *fora de campo*, ou seja, fora dos limites enquadrados na imagem; ou quando uma instância de registro alternativa mostra o próprio fazer cinematográfico ou o espaço não enquadrado pelas câmeras de cinema (neste caso, seria, para o filme-película, o espaço *fora de quadro*). O segundo caso é muito comum quando o filme agrega dois suportes, e a narrativa principal se dá em película enquanto que o espaço *off* é da ordem do registro videográfico (digital ou analógico).

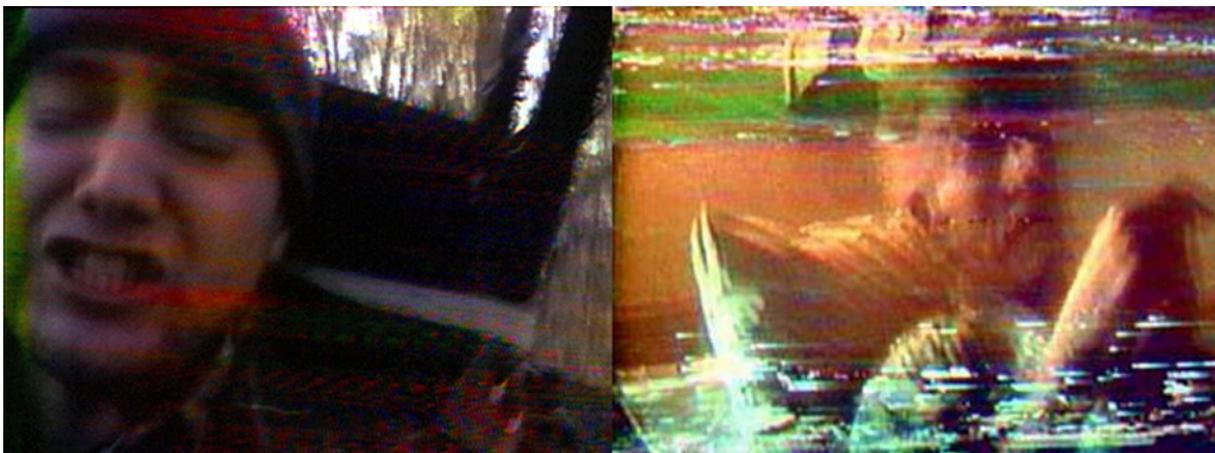


FIGURA 32: A bruxa de Blair e Um filme para Nick

Já a *imagem suja* é relacionada às sequências brutas, porém é caracterizado pelo rústico na imagem ela mesma, e não dentro de uma sequência ou devido a movimentos bruscos e etc. *Esse* tipo de imagem suja não é exatamente o *sujo* a que Dubois (ref.) está se referindo quando fala dos estriamentos do vídeo. Aqui, diz respeito à sujeira na película (os riscos, por exemplo), sujeira na lente da câmera ou, ainda, problemas de iluminação que tornem a imagem que deve ser percebida em quase ilegível.

#### 4 UMA ANÁLISE



FIGURA 33: Fotos feitas com os filtros do Instagram



FIGURA 34: Filtros de cor nas fotos do Hipstamatic

Os filtros do Instagram, disponibilizados pelo iPhone, são marcas características da pós-

modernidade. Os mais usados indicam uma predileção pelas imagens com aparência de antigas. O código do aplicativo é tão bem construído que as imagens não apenas ganham uma “cor antiga” ou ruídos que indicam passagem do tempo. O assunto enquadrado pela máquina parece ser transformado com o filtro, simulando perfeitamente uma cena dos anos 70, por exemplo.

O percurso metodológico que apresento a seguir, o qual introduz a análise, é uma jornada que tem início na percepção de recorrências visuais nos filmes contemporâneos e que pretende, dando conta dessas recorrências (ou clichês), analisar o que seria uma imageria do audiovisual pós-moderno ou, ainda, uma imageria pós-moderna no audiovisual. A observação dos clichês visuais servirá de base para as categorias de análise com as quais trabalho em minha pesquisa, as quais encerram estéticas que caracterizam esse cinema.

#### 4.1 UMA METODOLOGIA DE ANÁLISE DE IMAGENS AUDIOVISUAIS

Existe, de fato, uma *imageria audiovisual pós-moderna*? O que caracteriza um conjunto razoável de produtos audiovisuais contemporâneos como pós-modernos a tal ponto de poderem constituir uma *imageria*? Quais as marcas estéticas recorrentes no audiovisual pós-moderno? Que sentidos são produzidos a partir dessas marcas e que figuras (re)correntes dessa contemporaneidade podem ser identificadas nessa *imageria*? O referencial teórico apresentado nos capítulos anteriores pretendeu fundamentar qualquer esforço de resposta para estes problemas. A primeira observação das imagens nos filmes, e da recorrência de certa estética, portanto, gerou a problematização que orienta esta tese. A isso se seguiu uma segunda observação, já balizada pelo problema de pesquisa e com o objetivo de sistematizar as recorrências na estética dos filmes em ordem de categorizar essas imagens. Essa segunda observação se constituiu em um mapeamento, que buscou organizar uma coleta de dados que vinha sendo feita desde o ano 2000. A essa coleta foram sendo somados, ao longo dos quatro anos de doutorado, outros filmes, os quais foram sendo elencados sem nenhum rigor estatístico. O parâmetro para a coleta dos filmes foi da relevância, enquanto ilustração ou representatividade, das recorrências estéticas que vinham sendo notadas. Essas recorrências foram organizadas dentro de uma tipologia, o que permitiu uma sistematização dos conhecimentos construídos a partir de características dessas imagens. Essa tipologia serviu à pesquisa no sentido de agrupar, semântica e esteticamente, as formas que vão recorrer neste cinema contemporâneo para, a partir disso, serem delineadas, construídas e observadas

estéticas que sintetizem o audiovisual pós-moderno.

O primeiro critério para o mapeamento dos filmes é que tenham sido lançados a partir de 1980. Esta marca inicial está em concordância com a teoria de Jameson, que localiza a pós-modernidade a partir dos anos 80. Também é a data de realização de dois dos filmes mapeados, os quais são significativos dentro da amostra: *Um filme para Nick* (Wim Wenders e Nicholas Ray) e *Cannibal Holocaust*. Além disso, uma vez que a pesquisa de tese termina em 2010, a partida em 1980 é o marco inicial de um período fechado de 30 anos. A nacionalidade dos filmes é um segundo critério do mapeamento, que deixou de fora filmes orientais. Considero que a estética oriental guarda diferenças muito significativas da ocidental, o que comprometeria a pesquisa de forma radical. Além disso, a idéia inicial de limitar o *corpus* a imagens de filmes ocidentais é parte de uma questão explorada por Jameson sobre a ocidentalização da produção cultural, algo que já foi comentado no segundo capítulo desta tese.

As recorrências estéticas que orientam o mapeamento são indicadas por várias expressões formais, que se constituíram em *tipos* específicos. Cada um dos *tipos* diz respeito a uma forma de construção da imagem, que tanto pode ser determinada por questões puramente estéticas quando por questões técnicas. Os tipos sistematizados serviram para a determinação de um corpo de pesquisa (imagens recorrentes ou clichês visuais) e de base para o delineamento de quatro categorias de análise, as quais estruturam esta pesquisa empírica: *Estética do registro por/e vigilância*; *Estética FPS* (“First Person Shooter”, ou “Atirador em Primeira Pessoa”); *Estética do registro por memória*; *Estética do material bruto*. As quatro estéticas que categorizam a análise serão tratadas mais adiante, neste capítulo. A idéia não é partir dos filmes para a estética. O corpo da pesquisa não é formado por filmes, mas por imagens identificadas, marcas observadas, clichês visuais em imagens, seqüências ou como lógica visual que perpassa todo o filme. Os filmes são referenciados ao longo da análise para pontuar a observação<sup>71</sup>, porém não é deles que a tese parte, mas de algumas de suas imagens, as quais agrupam-se dentro de estéticas. Não faz parte dessa operacionalização da análise a descrição exaustiva das imagens, cenas ou seqüências.

A análise, que encerra o percurso metodológico, pretende compreender as relações entre as figuras recorrentes na pós-modernidade e as formas expressas nos filmes; além de

---

71 Para uma relação dos filmes mapeados, ver APÊNDICE A.

buscar desvendar alguns dos sentidos apreendidos a partir dessas relações ou das estéticas elas mesmas. O referencial teórico construído nos capítulos 2 e 3 desta tese serve de base para a exploração dessas formas e figuras, as quais são elencadas e discutidas através de uma costura entre esses referenciais teóricos e metodologias de observação que foram consideradas pertinentes dentro do contexto teórico. Foram construídas, essas figuras da pós-modernidade, a partir de três principais aportes teórico-metodológicos: a operacionalização dos conceitos do que Omar Calabrese (1987) chama de “estética neobarroca”; a caracterização estética das imagens contemporâneas a partir de trabalhos de Beatriz Rahde e Flávio Cauduro (CAUDURO e RAHDE, 2005; CAUDURO e PERURENA, 2008; CAUDURO, 2009); e, finalmente, algumas das figuras que caracterizam a produção visual do capitalismo tardio, segundo Fredric Jameson (1996; 2006a). Apropriei-me do método sugerido por Calabrese (1987) em ordem de justamente relacionar formas e figuras de um tempo para, a partir disso, fazer um entendimento desse tempo.

## 4.2 CATEGORIAS DE ANÁLISE

As categorias de análise desta tese formam um conjunto de quatro estéticas. Cada uma delas reúne, em um mesmo grupo de sentido, manifestações formais, expressões recorrentes nos filmes. O critério para a construção de cada uma dessas estéticas é uma grande recorrência ligada a um campo amplo de sentidos. Muitas das imagens analisadas expressam formalmente uma certa recorrência que faz parte de um mesmo conjunto semântico. Algumas podem fazer parte de mais de uma estética, enquanto outras são exemplares e analisadas aqui apenas por representarem uma pequena parte de uma só estética. O que proponho, ao analisar as imagens ou seqüências pertinentes, é articular, dentro de cada estética, a expressão formal com o espírito do tempo (que é sintetizado nas figuras da pós-modernidade). Essas estéticas, portanto, apontam quatro grandes tópicos que vão, por sua vez, agrupar as figuras recorrentes na cultura pós-moderna manifestas pelo uso de formas técnicas e estéticas.

### 4.2.1 Estética do registro por/e vigilância

Sob esta categoria serão entendidos as formas que dizem respeito àquelas imagens que enfatizam, simulam ou demonstram o registro, a vigilância e os registros feitos por e para a vigilância.

### 4.2.2 Estética FPS

Ou Estética *First Person Shooter*, que pode ser traduzida por Atirador em Primeira Pessoa. É uma estética que explora a perspectiva em primeira pessoa com suas manifestações pontuais variadas. Não cabem nesta estética, porém, planos subjetivos do cinema clássico. No caso da Estética FPS, as imagens são marcadas pelo reconhecimento claro de um operador e sua câmera (ao qual me refiro como sujeito-da-câmera). As imagens que fazem parte desta estética são aquelas onde a perspectiva em primeira pessoa não esconde a mediação. Pelo contrário: a câmera é marcada nessas imagens. Assim, não é possível que o espectador concretize a identificação primária, que assume o olho da câmera como o olho de um personagem (no cinema clássico, o olho de um personagem invisível que o espectador representa ou, nos planos subjetivos, o olho de um personagem determinado).

*First Person Shooter* ou FPS, é uma classificação dada aos videogames que tenham como procedimento o uso da perspectiva em primeira pessoa. São jogos de tiro, daí o nome “Atirador em Primeira Pessoa” ou “First Person Shooter”. A ironia no nome desta categoria está no uso da palavra “shooter”, no original em inglês, que também serve para designar aquele que faz a tomada, aquele que grava. *Shoot/shot*, de onde deriva, pode ser usada tanto como “atirar/tiro” quanto como “fazer uma/tomada” ou “fazer uma/gravação/filmagem”.

### 4.2.3 Estética de registro por memória

Trata-se de toda imagem, cena ou seqüência que enfatize sua função de memória na instância formal. O registro que é feito ou inserido no filme com a intenção de resgatar um tempo passado em ordem de evocar alguma nostalgia, simular um registro antigo, ilustrar a história ou registrar algum fato que deva permanecer na memória faz parte desta estética. São exemplares desse tipo de registro as imagens de arquivo – sejam elas fotografias ou vídeos e filmes – e imagens marcadas por uma cor que indica registro antigo ou passagem de tempo (cor desbotada).

### 4.2.4 Estética do material bruto

As imagens que caracterizam esta estética são aquelas sobre as quais não há (realmente, nos

filmes documentais, ou de forma simulada, nos filmes ficcionais) qualquer tipo de trabalho de edição. Essa marca é indicada quando são assumidas, no fluxo do filme, imagens ou seqüências que denotem condições peculiares de captação (iluminação muito saturada ou muito deficiente, por exemplo) ou ausência de montagem/edição para supressão de tempos mortos, suavização de cortes secos, etc. Também fazem parte dessa estética imagens cuja textura possa ser caracterizada como suja e defeituosa, filmagens/gravações que conservem ou simulem um tipo de material destruído ou danificado por ação do tempo ou por característica do próprio suporte.

### 4.3 ANÁLISE

No cinema clássico, a câmera é sempre obliterada em favor da imagem limpa de marcas que pretende dar ao espectador acesso tão direto ao mundo criado ali quanto seria possível caso esse espectador acompanhasse “os fatos” de corpo presente. Quando a câmera se expressa dentro da materialidade do filme, marcas são criadas (por meio da técnica ou efeito estético) e, com elas, uma camada evidente de mediação se interpõe entre espectador e universo criado dentro do filme. Nos documentários isso é mais flagrante, mesmo porque se espera (ou se aceita), do cinema não-ficcional, algum tipo de marca técnica da instância de produção. Essas marcas, no entanto, podem ser não apenas técnicas, mas estéticas; e aparecerem não apenas no filme documental, mas no ficcional também.

Aquilo que se convencionou chamar de “câmera na mão” e “câmera nervosa” nada mais é que uma marca que denuncia um sujeito-da-câmera, sua situação, contexto, circunstância e mesmo sua posição ética. Isso porque a linguagem do cinema foi construída, ao longo do século XX, dentro de parâmetros segundo os quais a câmera jamais deve se denunciar: os parâmetros do cinema clássico. Isso se deve à uma das cláusulas mais importantes do contrato entre filme e espectador: o registro deve simular o olhar humano, dando sempre ao espectador um lugar na cena.<sup>72</sup> Daí considerarmos os ângulos inusitados e os movimentos tremidos como marcas de um olhar técnico. Tais marcas arrancam o espectador de seu regime de assimilação das imagens, enfatizando seu estatuto de espectador e deixando clara a mediação técnica e a operação do que é visto por outro sujeito que não ele mesmo, o espectador.

---

72 Sobre isso, ver o conceito de *identificação primária* (AUMONT; BERGALA; MARIE, 1995, p. 260)

O cinema pós-moderno está repleto dessas marcas. A imageria cinematográfica deste período é forjada por uma série de clichês, no sentido rigoroso do termo, que normalmente evidenciam a mediação das câmeras. A figura do olho mecânico é, para a cultura pós-moderna, algo central, que caracteriza esta sociedade como uma sociedade midiaticizada. A sociedade midiaticizada, que vive dentro de uma lógica mediática, deixou, há muito, de viver a opressão das câmeras. O sujeito pós-moderno tem na visualização um prazer ao qual antes não se permitia. Ao mesmo tempo, busca, através da visualização, uma realidade à qual julga não ter mais acesso. A análise que se segue pretende dar conta desses clichês que fazem de um conjunto de recorrências uma imageria da pós-modernidade; e busca relacionar essa imageria a uma espécie de espírito do tempo, o qual está manifesto em figuras culturais e históricas.

#### **4.3.1 Estética do registro por/e vigilância**

Um dos filmes mais importantes da década de 80, adaptação da obra homônima publicada em 1948 por George Orwell, *1984* (Michael Radford, 1984) é uma das expressões mais sólidas da sociedade de controle de que falava Foucault (2008). A história de Orwell extrapola uma das figuras mais fortes do imaginário moderno, a qual une em um mesmo medo o totalitarismo político controlador, a tecnocracia pós-industrial e a relação humana mediada pela máquina. O início do filme nos mostra uma imagem tão sintética do que é essa figura que não poderia haver metáfora mais perfeita para o filme inteiro e para este imaginário. Uma multidão de operários forma a massa de espectadores diante de uma enorme tela, na qual se vê a imagem da bandeira de um partido político, o INGSOC (English Socialism, cujo nome e mesmo a marca do partido são uma referência ao Nacional Socialismo alemão e às figuras geométricas em preto, branco e vermelho). Essa grande tela é o meio de comunicação entre o governo e seu povo. O governo não sendo apenas um governo, mas uma figura de autoridade abrangente, que serve como chefe e como o “Grande Irmão”. O povo, não sendo povo apenas, mas um contingente de operários em uma sociedade controlada. O *Grande Irmão* (Big Brother) não é apenas um veículo de comunicação institucional. Serve igualmente para exercer seu poder de coerção e para vigiar o povo.

A figura onipresente, onividente e onisciente do Grande Irmão é chave no imaginário moderno, mas toma uma forma peculiar na imageria pós-moderna recriando o imaginário

moderno e também o cenário de uma sociedade que funciona pela mediação do olhar das câmeras. Enquanto no conteúdo estamos lidando com um mundo da vigilância constante, a estética com que 1984 trabalha é a do registro (por vigilância). A imagem que vemos durante o filme todo é a de uma enorme tela, que representa ao mesmo tempo aquele olho que tudo vê e a imagem onipresente do regulador. O conceito de “Grande Irmão” marcou tanto as gerações que viveram a década de 80 que alguns anos mais tarde uma produtora holandesa, a Endemol, lança um de seus produtos mais rentáveis: o formato de programas de *reality show* *Big Brother*, um sucesso no Brasil em sua já 11ª edição. Muitas das imagens aqui analisadas ou mencionadas são de filmes que fazem alguma referência às câmeras em profusão, às múltiplas telas de centrais de controle ou mesas de edição de TV e etc. Isso é muito presente em *O vídeo de Benny*, *Caché*, *Cannibal Holocaust*, *A bruxa de Blair*, *Tesis*, *Diário dos mortos*, *Sexo, mentiras e videotape*, *Assassinos por natureza*, *O show de Truman*, *Um filme para Nick e Gamer*.

A estética do registro por vigilância, do registro, simplesmente, ou da vigilância, apenas, é formalizada nos filmes, a partir dos anos 80 principalmente, de uma forma diferente, no entanto. Um dos exemplos emblemáticos é *Sexo, mentiras e videotape* (Steven Soderbergh, 1989), que exponencia já no início da década a grande era do vídeo caseiro usado para registro. Cabe aqui salientar a diferença entre o registro simplesmente e o registro por memória (do qual trato mais adiante). O registro evocado em *Sexo, mentiras e videotape* é o da fetichização da imagem de vídeo. Uma nova forma de fetichização, que não envolve (tanto) a intenção da memória afetiva, mas funciona dentro de uma lógica onde a imagem de vídeo é um objeto completamente diverso da imagem da pessoa. O filme marca a linha do tempo da própria fetichização das imagens técnicas, que também remontam a imagem pictórica. Os retratos pintados foram, já, tornados em objetos de uma certa adoração. Assim como as fotografias, que foram objetos autônomos não propriamente usados como objeto de memória, mas como objeto simplesmente. A imagem, aqui, passa a ser objeto também. Justamente por não ser “a coisa em si”. O que é interessante é que a fetichização que a imagem de vídeo provoca é a continuidade da fetichização das fotografias, o que demonstra que o cinema não faz parte desse processo. O cinema é a obra pronta, sem o material bruto que fica no chão da sala de edição. É uma obra de arte na qual não se enxerga o arremate, a mão do artista (isso em se tratando de cinema clássico, da linguagem tradicional). O caráter ilusório da imagem cinematográfica e de todo o contexto cultural (o *ir ao cinema*, a sala

escura) que a cerca, assim como sua operacionalização material, dão ao filme um lugar que é diferente do da fotografia e, depois, do vídeo. A imagem limpa do cinema é a imagem de sonho. O filme é projetado por luz sobre uma tela. Depois que acaba a projeção, ele fica marcado na película, num rolo, de posse de alguém que não o espectador. O filme é feito em um tempo e lugar e é projetado em outro tempo e lugar, como um outro objeto. Um objeto, no entanto, inatingível e onírico. A fotografia e o vídeo, não. Por isso o filme de Super-8 está mais próximo do vídeo que do cinema, apesar de seu suporte película (assim como a fotografia, que também tem suporte em filme). O objeto da fotografia é algo que, culturalmente, foi feito para ser possuído. Não raro, quem o produz é quem o possui depois ou, ainda mais significativo: quem possui a fotografia, na maioria das vezes, tem relação material e concreta com o assunto dessa fotografia (não estou falando, obviamente, de fotografias copiadas para revistas e jornais, ou postais). Assim se dá com o vídeo – exceto o vídeo da TV. A câmera produz um objeto de imagens em movimento, que fica contido em um cartucho de fita magnética que representa a materialidade de um registro.

*Sexo, mentiras e videotape* extrapola essa fetichização do objeto (de) registro quando conta a história de um homem que só tem excitação sexual vendo imagens de mulheres que falam de suas experiências sexuais. Não filmes ou vídeos pornográficos, não relatos em texto de experiências sexuais, não a gravação em áudio desses relatos. A única coisa que excita o personagem, interpretado por James Spader, e o único meio pelo qual ele consegue ter uma “relação” sexual, é gravando a imagem dessas mulheres concedendo a ele uma espécie de entrevista. Ele não sente excitação na hora em que entrevista e grava em vídeo os relatos. Ele os vê depois. E os armazena, catalogados, em caixas repletas de fitas. A metáfora das relações mediadas pela câmera ou pelas imagens é tão potente aqui justamente por ser literal. No início da década, no Brasil, o filme *Eu te amo* (Arnaldo Jabor, 1981) explora a idéia das relações fetichizadas e a era do videotape nos momentos em que Paulo vê as imagens de sua ex-mulher nas telas dos vários aparelhos de TV em sua casa. Enquanto Bárbara está na sala, dizendo que o está deixando, Paulo acaricia a tela de um dos aparelhos onde a imagem do rosto de Bárbara aparece, marcada pela superfície estriada do vídeo. O fetiche sexual e o fetiche das imagens é costurado aqui em uma complexa relação de idealização, onde a mulher está perfeita, ainda dele, presa no vídeo, e é autônoma, de carne e osso e desidealizada, de pé na sala, indo embora de sua vida. Ali, capturada no vídeo, Bárbara será sempre sua mulher perfeita. Mas ela é rosto, ela tem uma identidade. O irônico é que de pé,

concreta na frente de Paulo, ela é apenas um corpo, um par de pernas bonitas (a vemos de costas, normalmente da cintura para baixo), a depositária das ilusões masculinas e fetichistas de Paulo, que, ajoelhado, pede que ela lhe dê (alusão clara à relação sexual). A resposta silenciosa de Bárbara é apenas tirar a calcinha e jogá-la para Paulo, ajoelhado no chão.



FIGURA 35: Paulo e Bárbara em sua relação fetichizada (Eu te amo)

Ele havia pedido sua pessoa, sua “alma”, mas ela deixa “seu corpo”, a calcinha. No vídeo, de qualquer forma, ela permanece intocada. Essas relações, tanto em *Sexo, mentiras e videotape* quanto em *Eu te amo*, evocam esse espírito tecnologicista da pós-modernidade, das mediações como imperativas nessas relações, da fetichização dos objetos técnicos que substituem os corpos. Evoca a figura do futurismo, que, no imaginário, freqüentemente é representado por cenários onde as telas, múltiplas, estão sempre presentes derramando imagens sobre todos. Trata da forma fragmentada com que esperamos nos relacionar: ora com o sexo, ora com a cabeça, ora com o que a pessoa representa. Colocar essas mulheres em vídeo, relacionar-se com elas pela imagem que a TV mostra, é a verdadeira fetichização, objetificação da mulher. Não porque na pós-modernidade a mulher ainda seja vista assim – o



FIGURA 36: Sexo, mentiras e videotape

é, porém não devo entrar no mérito dessa questão aqui – mas porque o ciclo de objetificação das relações fechou-se naquilo que era, anteriormente, um mito futurista. Na pós-modernidade, essas relações são metafórica e realmente mediadas.

A cena de estupro transmitida via *webcam* no filme brasileiro *Cama de gato* (Alexandre Stockler, 2002) menciona essa fetichização. O ato de violência, protagonizado por três amigos, se dá na cama de um dos personagens, que havia esquecido a câmera do computador ligada. A cena é vista no filme através do olho dessa câmera, que registra e transmite. É uma fetichização de outra ordem, que envolve mais a vigilância que propriamente o registro, e acrescenta a isso a obrigatória transmissão (pois é para a transmissão que a câmera do computador serve). É da natureza da vigilância que uma câmera (que normalmente funciona sorrateira) capte o que alguém, em outro lugar, mas simultaneamente, vai estar vendo. Se o *Cinema Direto* e o *Cinema Verdade* dos anos 60 eram respectivamente a “mosca na parede” e a “mosca na sopa”, a câmera de vigilância é a realização do eterno desejo de “ser uma mosca para saber o que está acontecendo”. O crime de estupro dos três amigos primeiro vira uma espécie de *streaming* pornô. Acima disso, a punição que será garantida, pois o crime foi feito diante de um olho

que tudo vê.

O filme que melhor funciona como uma referência dessa estética que *Eu te amo* e *Sexo, mentiras e videotape* ajudam a inaugurar é *O vídeo de Benny* (Michael Haneke, 1992). Como é comum aos filmes de Haneke, este tematiza a relação mediada pelas câmeras, evidenciando, principalmente, o vídeo. O cineasta austríaco inclusive acaba criando uma assinatura que revela uma de suas expressões mais importantes, a qual ressalta a diferença entre a imagem de cinema e a imagem de vídeo. Nos filmes de Haneke, a película é a expressão da realidade material, como se o que se passa ali fosse visto pelo espectador em primeira pessoa, ao vivo, com seus próprios olhos. A imagem de vídeo (e, anos mais tarde, a imagem digital) é a segunda camada, é *o registro*. A alternância dos suportes é marcada pela diferença nas texturas e cores. A imagem-película é percebida como imagem direta por conta de duas circunstâncias: primeiro por causa da linguagem do cinema clássico, que “educou” o espectador e o ensinou a assumir a imagem do filme como algo visto pelos seus próprios olhos em função do que se chama de identificação primária; segundo porque é uma imagem de alta resolução que, somada a uma montagem e a uma linguagem de movimentos de câmera construídos tradicionalmente ao longo do século XX, apaga qualquer marca de mediação, qualquer resquício de um fazer técnico que dê a idéia de que há, entre o mundo concreto e o espectador, uma câmera e um operador de câmera. O que Haneke propõe tacitamente em seus filmes é que há na linguagem e na imagem clássica do cinema-película a apropriação do olho da câmera pelo olhar do espectador (apagando, assim, a câmera como mediação técnica) e que o resto, aquilo que é marcado tecnicamente, é da ordem do registro visual, feito por uma câmera e impresso sobre um suporte.

Em *O vídeo de Benny*, as estéticas de que trato aqui são apresentadas e expressas de duas formas diferentes. Primeiro, quando mostram imagens de vídeo assimiladas pelo filme, marcando a diferença de texturas como a alternância entre uma realidade e um registro. Segundo, ao mostrar os aparatos de registro e visualização por meio de sobre-enquadramento. Logo no início do filme, vemos uma imagem assimilada de um vídeo onde alguns homens matam um porco. Antes de qualquer imagem tradicional limpa e clara de película, vemos um vídeo de tons frios e azulados com uma textura granulada e suja, que contrasta fortemente com a imagem da película, suporte no qual o filme é feito oficialmente. Depois que vemos todo o processo de abate do porco, Haneke introduz o filme pelo título, fazendo uma clara analogia entre o título deste e a autoria do vídeo do abate do porco. Nessa analogia, usa uma

referência clara às imagens de vídeo: o letreiro onde se lê “Benny's video” é escrito em letras vermelhas sobre um fundo de “estática”. A referência ajuda a montar o conjunto proposto pelo cineasta, formado por uma imageria da cultura da TV e da videografia.



FIGURA 37: Abertura de Benny e os sobreenquadramentos

Depois dos créditos iniciais, a imagem que vemos é, então, de película. O regime escópico muda. Enquanto no início assistíamos ao vídeo que Benny produziu, agora experienciamos a entrada nessa realidade alternativa para a qual nos transportamos sempre que vemos um filme de ficção. Dessa forma, o vídeo do abate do porco é apreendido por nós como um vídeo caseiro de verdade (especialmente porque a morte do porco não é, em nenhuma instância, encenada). O vídeo produzido pelo personagem ser percebido como um vídeo caseiro real provoca a percepção de que Benny, em si, é real (ou foi, um dia). A inserção de um objeto com realidade material diferente da do filme – flagrantemente diferente, como sugere a textura, por exemplo – enfatiza o efeito de real que, por todo o filme, será reiterado. Porque é necessário, para que haja choque, que percebamos esse real violento mediado pela câmera de Benny como um real de fato. Enquanto o filme-película nos submerge em uma “realidade” de sonho – processo do qual depende todo o contrato entre o filme de ficção e o espectador -, o excerto de real registrado pela câmera de vídeo nos dá a crer que essa realidade de sonho não é apenas verossímil. Cada trecho de vídeo que vemos nos provoca o sentido de contato direto com o real.

Benny é um adolescente de 13 anos que tem o hábito de registrar tudo em vídeo. Em seu quarto, uma estante cheia de fitas devidamente rotuladas abriga a coleção de imagens que funcionam como que um registro de sua vida. É interessante notar aqui uma referência a algo tão próprio da modernidade, que é a catalogação. Isso também aparece em *Sexo, mentiras e videotape*, quando a coleção de vídeos com as entrevistas das mulheres é mostrada, organizada em uma caixa com as devidas etiquetas de identificação. Em *Caché* isso é flagrante quando vemos a sala da casa de Georges. Numa parede quase inteira, uma estante

abriga muitas fitas de vídeo, assim como a TV e aparelhos de reprodução. Tudo catalogado, em contraste direto com a sala anexa, onde duas paredes sustentam enormes estantes onde muitos livros estão organizados. Esse traço de modernidade é ainda presente no pós-moderno, e esses filmes revelam isso como uma tentativa de organização e controle que a pós-modernidade dilui. No quarto de Benny, uma televisão grande (conectada a todo o aparato de videocassete) é o aparelho por onde ele ora vê a programação de alguma emissora, ora assiste a um de seus vídeos. Um outro aparelho, pequeno, mostra, em preto e branco, as imagens em tempo real do que uma câmera, acomodada sobre um tripé e virada para a janela de seu quarto, capta da rua. O vídeo do início tem uma ligação mórbida com outro vídeo gravado por esta câmera que Benny mantém sobre o tripé (desta vez, virada para dentro de seu quarto), de quando o adolescente mata uma menina da mesma forma com que o porco havia sido morto (com uma arma de pressão).



FIGURA 38: Em película, o corpo tapado pelo lençol; em vídeo, a exposição do cadáver e do sangue

Em dois momentos principalmente, no meio e no final do filme, essa alternância entre filme-película e as imagens sujas e granuladas do vídeo é mais flagrante com a assimilação de imagens. Quando vemos o corpo da menina estendido no chão do quarto de Benny, primeiro vemos como se fosse pelos olhos do menino ou como se estivéssemos no quarto. Depois, pela mediação da câmera de vídeo, operada por Benny. Na imagem-película, o corpo que Benny vê está sob um lençol branco. Logo depois, a textura de vídeo nos indica que Benny está operando sua câmera. E a imagem que ele mostra é a da morte em toda a sua nudez, o cadáver violado, o sofrimento, o sangue, a consequência real, inesperada e imprevisível no corpo da menina que há pouco estava viva. Benny passeia, com o olho da câmera, por sobre a superfície do corpo, tirando primeiro o lençol que o cobre, depois levantando suas roupas. Esse é o *espaço off* ao qual se presta o vídeo, como o diria Dubois

(2004). A textura granulada e suja do vídeo permite o que, em película, ficaria obsceno. Isso acontece porque a mediação que a imagem de vídeo sempre enfatiza nos distancia e dá o aval à documentação daquilo que não seria apropriado ver a olho nu. Quando a morte, por exemplo, ganha aspecto documental (seja pela televisão, seja pelo cinema), ela é desnaturalizada e tornada em um objeto outro que não a morte que assistiríamos ao vivo. Sua realidade, no entanto, é potencializada. Para dar a uma imagem o aspecto documental, é necessário enfatizar alguma camada de mediação. A superfície limpa do cinema, obliterando muitas das marcas de mediação, retira de qualquer imagem o aspecto documental. Por isso a granulação suja e azulada do vídeo é tão bem recebida como documentária, assim como o filme preto e branco, o filme cheio de ruídos do Super-8, a imagem tremida dos registros com câmera na mão. Assim se constrói a estética do registro, que o enfatiza porque enfatiza a mediação.

O aspecto grosseiro, sujo que o vídeo dá às imagens revela o espírito pós-moderno nesses filmes quando expõe, simula, recria, sugere um *espaço off*, que é sempre um material bruto. Neste filme de Haneke, isso fica evidente pela alternância entre o vídeo, que é registrado pelo personagem, e a película, que é “o mundo real” do personagem (no qual também estamos inseridos); e pela forma como essa alternância se dá no filme. O *espaço off* em *O vídeo de Benny* mostra sempre aquilo que não deveria ser mostrado, aquilo que é preferível que se deixe de lado. Uma estética dos novos tempos, onde esses *offs* todos passam a ser assimilados, com suas sujeiras, imperfeições, imprevistos e, principalmente, com o que antes não era e nem deveria ser enquadrado. A assimilação da imperfeição e a aceitação do caos como uma das figuras mais presentes na pós-modernidade.

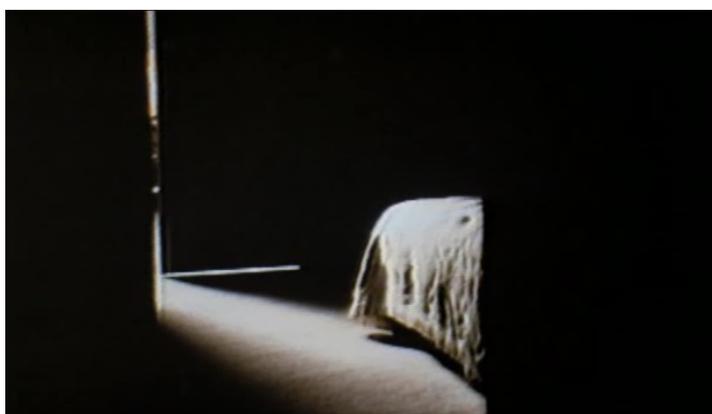


FIGURA 39: No quarto de Benny, sua "câmera de vigilância", no tripé, mostra "o nada" e registra o som em off

Adiante, no final do filme, após Benny ter contado aos pais que matou a menina, vemos assimilada a imagem escura e granulada que revela uma parte do quarto de Benny. Percebemos que a imagem é “não-narrativa” (onde nada acontece, em tese), porém em *off* o som (tal qual na seqüência da morte da menina, em que ouvimos tudo

pelo som *off*) é o da conversa dos pais, que discutem o que devem fazer com o corpo.

Logo mais entendemos que Benny usa a fita para incriminar os pais quando os denuncia pelo assassinato, na delegacia. Haneke é irônico aqui. Força-nos a um outro regime escópico; usando o vídeo do abate do porco, reforça esse regime mostrando o corpo sem vida da menina. No momento em que Benny constrói uma mentira, nos insere no mesmo regime de percepção da realidade. Com isso, o diretor está questionando justamente a construção do real propriamente por meio das imagens, dos registros visuais. O que é uma mentira (os pais não mataram a menina) é transformado em verdade quando absorvemos o vídeo como um excerto material do real. Essa percepção se dá pelo imaginário cultural, que constrói essas imagens como documentárias, e por uma relação pós-moderna com a mediação que funciona sobre um paradoxo. Como bem mencionou Joel Black (2002), quanto mais marcas da mediação em uma imagem, mais ela parece realista. Aqui, isso é duplamente paradoxal, visto que eu já vinha dizendo que, especialmente em Haneke, a imagem-película funciona como a imagem que veríamos a olho nu, como se estivéssemos no local dos fatos, enquanto a imagem de vídeo é da ordem do registro. Ocorre que, na lógica midiática, a imagem-película é compreendida dentro da operacionalização da ficção, por meio da identificação primária, como a imagem que veríamos a olho nu, mas somente dentro do filme. A imagem do cinema continua sendo a imagem de sonho, a imagem de ilusão. Enquanto que o registro é da ordem do documento. Especialmente o registro em vídeo, que nos remete ao fazer televisivo. Quanto mais marcas de mediação, maior a impressão de real registrado. As alternâncias entre vídeo e filme-película ressaltam o gosto pelo fragmentado e pelo híbrido, mas aqui de uma forma específica. O fragmentado na figura dos múltiplos regimes escópicos e vários tipos de registros; o híbrido nas inúmeras estéticas de suporte e operando nos dois gêneros (ficcional e não-ficcional).

A estética do registro é expressa em *O vídeo de Benny* também na forma de sobreenquadramento. Um enquadramento é um direcionamento de olhar. Uma delimitação, uma escolha. Porém, quando um quadro aparece dentro de campo em um filme, essa meta-imagem constrói sempre o sentido do olhar. O sobreenquadramento, portanto, é uma forma de reiterar a visualidade. Como não percebemos o primeiro enquadramento como tal (já que é apreendido como se fosse nossa própria visão no mundo concreto), o enquadramento que aparece dentro do filme/vídeo é visto como enquadramento mesmo. Enquanto o enquadramento material, ou real e concreto, é obliterado (não vemos nem o que está fora dele

e nem percebemos nossa distância da tela), o sobre-enquadramento fala de uma imagem enquadrada para a qual estamos olhando. Um objeto midiático, portanto. Uma fotografia, uma tela de cinema, uma tela de TV, etc. O que está dentro desse enquadramento que é enfatizado não nos aparece como imagem, mas como imagem dentro de um contexto técnico, tecnológico, de suporte. A percepção desse contexto agrega sentido à imagem dentro desse enquadramento. Também aqui a fragmentação aparece na ordem dos múltiplos olhares, uma figura enfática no cinema pós-moderno, onde muito comumente aparece a figura das várias telas, vários monitores, vários aparelhos de TV.

Em *O vídeo de Benny*, Haneke opera com essa segunda forma de expressão de uma maneira peculiar (o sobre-enquadramento de imagens de TV é comum nos filmes do cineasta). O sobre-enquadramento (apresentado em figura anterior) não destaca, aqui, apenas o olhar, nem apenas o olhar de um olho sem corpo que é a câmera que Benny aponta para o lado de fora da janela, mas a imagem resultante dessa lógica de vigilância. Assimilando a imagem feita pela câmera estaríamos subjetivamente nos colocando no lugar de uma objetiva, literalmente no lugar objetivo de um olhar sem corpo (no caso das câmeras de vigilância) – o que pressupõe um olhar sem ação ou ética. Neste sobre-enquadramento, temos a ótica do olhar humano que acompanha aquilo que as câmeras transmitem. Benny aponta a câmera que está sobre o tripé para dentro do quarto. Até então, a imagem que víamos do olhar da câmera, em sobre-enquadramento, era a da rua, do lado de fora do apartamento de Benny. Não como Benny olhando pela janela, não como Benny olhando através da objetiva da câmera, mas em uma terceira e quarta camadas ainda: através da imagem que a câmera transmite à TV, aparelho para o qual olhamos como se estivéssemos na cena. A realidade do mundo fora do quarto de Benny é vista por seus olhos, assim como pelos nossos, através do monitor preto e branco de um aparelho de TV pequeno. É uma visão panóptica, como se Benny assistisse ao mundo através dos aparelhos de uma central de controle. Toma a posição ética de quem assiste sem estar envolvido, de quem nada pode fazer (a não ser julgar). O sobre-enquadramento da TV que mostra a rua nos coloca nessa posição de apenas “assistir” ao mundo, ainda que ele esteja apenas do lado de fora do apartamento. Nosso mundo é o quarto de Benny, agora. Isso é importante no filme como preparação, pois é pelo aparelho de TV que vemos quando Benny mata a menina que o visitava. A violência acontece no mesmo quarto em que nos encontramos, a vemos como a realidade que Benny vê: pela tela de sua pequena TV em preto e branco. Um sentido geral emana desse circo midiático em

microcosmos. Uma relação com a realidade que se dá por meio dos olhares técnicos. Uma relação onde entre a realidade e o olho existem muitas camadas de mediação. Um sentido específico é ainda mais espetacular. É de um lugar ético de pura impotência e, também, gozo escópico que assistimos Benny matar uma menina como o porco havia sido morto em seu vídeo. A violência, no entanto, acontece fora de campo. Dentro do espaço “onde estamos” (o quarto de Benny), mas fora do campo enquadrado pela câmera e exibido pela tela da TV.

A estética do registro por vigilância é expressa nos filmes por meio de tipos específicos de sobre-enquadramento, alguns dos quais claramente apresentam todo o aparato de centrais de controle. O que caracteriza melhor o registro por vigilância, no entanto, é uma série de marcas aplicadas sobre as imagens, tais como *códigos técnicos* e etc., assim como marcas que as imagens ganham a partir de algum procedimento técnico, como os *ruidos técnicos*. No filme de suspense *Atividade paranormal* (Oren Peli, 2007), bem como em sua seqüência, *Atividade paranormal II* (Tod Williams, 2010), algumas imagens são exemplares disso. No primeiro filme, um casal instala uma câmera com visão noturna porque desconfia de fantasmas freqüentando a casa durante seu sono. No segundo, um outro casal instala câmeras de vigilância por toda a casa. As imagens que resultam desses registros têm sempre duas características, que são o horário indicado em uma legenda no canto inferior direito e o ângulo *plongée*. Em geral, apresentam a cor azulada dos vídeos de vigilância, especialmente nas imagens noturnas.



FIGURA 40: Os códigos técnicos em *Atividade paranormal* e *Atividade paranormal II*

O horário marcado nas legendas das imagens tem uma função, que é a de indicar a quem revisa essas imagens de que momento do registro se trata uma imagem específica. Normalmente, a instalação de uma câmera de vigilância se dá após algum evento criminoso ou de natureza estranha (um assalto ou, no caso do primeiro *Atividade paranormal*, a

desconfiança sobre a presença de fantasmas). É uma ação sobre a própria impossibilidade da onipresença e onividência e, na cultura moderna, um dispositivo da sociedade de controle que serve tanto para identificar criminosos quanto para as provas incriminatórias. A abrangência do uso das câmeras e da importância dada aos registros onipresentes faz da imagem da câmera de vigilância algo tão exemplar da pós-modernidade. Não apenas porque indica uma mudança nos modos de vida, mas porque transforma radicalmente a forma com que se lida com os próprios registros. A câmera de vigilância ultrapassa as instituições financeiras e é obrigatória em qualquer estabelecimento comercial. A vigilância nas casas é o passo seguinte, marcando definitivamente a pós-modernidade como a era do controle total pelas imagens. Se, no início do século XX, a ciência forense dava passos consideráveis em direção a uma metodologia de registro, catalogação, identificação e controle com o uso da fotografia, na pós-modernidade essa prática é resgatada, com o vídeo, e abrange todos os âmbitos da experiência civilizada nas cidades.<sup>73</sup> Esse seria o primeiro sentido mais relevante quando os filmes mencionam a câmera de vigilância. Há um outro, que é o sentido da presença, como o discute Yvana Fechine (2008, 2006, 2004). O código técnico que indica o horário em que as imagens são registradas produz um sentido de atualização e presença no tempo que reforçam o já comum sentido de presença no espaço provocado pela câmera. Não importa quantas vezes os personagens vejam as fitas que estão registrando o dia-a-dia da casa, o horário – hora, minutos e segundos – no canto inferior direito das imagens espacializa o tempo e atualiza a visualização. Insere quem vê essas imagens no tempo delas. Recobra o tempo que passou e enfatiza nossa relação mediatizada com as imagens de registro, que se dá a partir da percepção de nossos cotidianos como tempos – e espaços – os quais se pode recobrar, aos quais é possível voltar, os quais são vividos novamente, ainda que em uma nova experiência. A compreensão do tempo, na pós-modernidade, é algo que muda radicalmente. Vem mudando desde a industrialização, que reduz vertiginosamente o tempo gasto sobre as produções com o uso de máquinas; ganha fundamentação teórica profunda, quando Einstein publica sua Teoria da Relatividade; recebe novos contornos quando a televisão passa a transmitir eventos ao vivo; toma nova forma quando as memórias são guardadas em vídeos com os quais se tem acesso a uma informação rica. E todas essas novas formas de percepção

73 Até chegarmos, hoje, ao ponto limite do panóptico universal quase que literalmente: não se sabe onde não existe alguma câmera, portanto a mobilidade na cidade ganha o fator coercitivo do edifício Panóptico de Bentham quando já se está preparado para o fato de que todos os seus movimentos estão sendo seguidos pelo olhar das câmeras. Mesmo na rua. Proprietários de estabelecimentos comerciais menos abastados ou que não querem gastar dinheiro com o aparato real apostam nessa premissa colocando imitações de câmera em um canto de suas lojas, esperando que o cliente, na dúvida, não aja de má fé.

do tempo são potencializadas com invenções como o celular e a Internet.

Além disso, a imagem da câmera de vigilância marca, enfatiza, potencializa o constante devir do imprevisto, da realidade em sua manifestação mais crua. Essa câmera já é instalada com o propósito de captar aquilo que aparece sem que se espere, aquilo que o real tem de mais pungente, que é sua imprevisibilidade. Essa marca do espírito pós-moderno nos filmes ressalta tanto essa figura da assimilação das instabilidades, defeitos, imprevistos, quanto demonstra uma outra relação com o real, que se dá pela lógica das mediações. O homem moderno assume que certos tempos e lugares não serão tangíveis porque não é possível estar em todos os lugares o tempo todo. A câmera de vigilância vem lembrar-nos que há a possibilidade de se captar e arquivar o real do qual não tínhamos domínio. Ao falar de “fantasmas” que deverão ser captados por essas câmeras, o cinema pós-moderno está falando não de fantasmas mesmo – não estamos tratando de ciência oculta, paranormalidade e misticismo -, mas do imponderável. O real em seu estado bruto, o real que acontece quando não estamos olhando, é o que se pretende atingir com essas câmeras, e os filmes, ao explorar essas estéticas, estão expressando justamente essa busca por um real cada vez mais intangível e imponderável, que normalmente é potencializado ou simulado pelo estado bruto das imagens, pelas péssimas condições de captação, pela visão noturna. Estão lançando mão de uma estética que assimila o estado bruto, o trabalho em progresso, o espaço *off*.

O sentido de atualização e presença no tempo que esses registros de vigilância carregam são a expressão de uma nova forma de experiência, que a pós-modernidade aceita e assimila: nova forma de lidar com o tempo e o espaço. Especialmente a experiência na cidade e nas novas relações de trabalho. Na pós-modernidade, isso se potencializa com e na mediação, marcada como uma das principais figuras de nosso tempo. Dentro da lógica midiática, o tempo e o espaço são atualizados, percebidos e materializados na relação com as imagens e com as mediações. Como algo proveniente da soma das lógicas do espetáculo e de mercado, a lógica midiática carrega um traço da sociedade de controle que surge na modernidade. Tem também um componente da cultura multinacional do capitalismo tardio de Jameson, que é uma lógica de transposição de fronteiras e de assimilação de outras culturas. Isso se expressa no cinema pós-moderno em uma forma comum nessa imageria, que é a apropriação, por meio de assimilação e uso de imagens de arquivo. Aqui, especialmente, os registros das câmeras de controle de trânsito e imagens de reportagens televisivas, por exemplo.



FIGURA 41: Imagens do CET-RIO em Ônibus 174: a avenida Jardim Botânico às 15h18, às 15h28 e às 15h48

Em algumas imagens de *Ônibus 174* (José Padilha, 2002), enquanto o evento do sequestro transcorre, o horário aparece ao lado do nome da rua em que está parado o veículo com Sandro e as refêns dentro. As legendas, na parte inferior da tela, são a identificação de uma câmera de controle de trânsito. Referem-se ao código do aparelho, que informa a localização da câmera à central, indicam a cidade onde está localizado o ponto (CET-RIO<sup>74</sup>), o horário (15:48:22, por exemplo), o nome da rua (Jd. Botânico) e data (12-06-00). Ao usar esse tipo de imagem, o documentário de José Padilha – que é feito principalmente a partir de imagens captadas por três redes de TV que cobriram os eventos daquela tarde – ganha um valor agregado ao próprio valor de testemunho que o filme já possui com a atualização que as legendas lhe conferem. Elas marcam as imagens com um atestado de aqui e agora que referenda o contexto de simultaneidade que o documentário pretende criar utilizando imagens de TV já com o selo “ao vivo”, por exemplo. A imagem de uma central de controle de tráfego é um registro oficial, é um documento anexado, é uma prova concreta de localização no tempo e no espaço, que vem a somar sentidos de “verdade” às outras imagens. É um procedimento comum nesse documentário e algo recorrente no cinema atual. Isso dá ao documentário seu significado mais primordial. Documentário como sendo um inventário de documentos. Documentos do real, do mundo concreto, da “verdade”. As legendas próprias desse tipo de dispositivo de vigilância, somadas à textura que o suporte confere às imagens, constam em lugar de destaque na imageria pós-moderna. As legendas, no entanto, reforçam um aspecto da modernidade que a contemporaneidade ainda reitera, essa pós-modernidade de uma sociedade de vigilâncias, controles, registros, documentação e identificação também. É uma cultura que exacerba a tecnocracia da modernidade com uma outra forma de tecnocracia, que é referente às imagens técnicas. Talvez uma espécie de mídia-tecnocracia,

74 Companhia de Engenharia de Tráfego do Rio de Janeiro.

porque não vale tanto a imagem técnica como a imagem técnica midiaticizada.

O sentido das imagens do CET-Rio inseridas em *Ônibus 174* reitera a figura sociocultural do controle e da vigilância com um documento híbrido de jornalismo televisivo, documentário sobre um evento e registro oficial. No canto superior esquerdo das imagens do controle de tráfego está a legenda “VIVO”, ali colocada pela rede de TV que vendeu ao documentarista as imagens. Antes de irem para o documentário, as imagens do CET foram apropriadas e assimiladas pela TV, que as transmitiu ao vivo naquele dia. Outra vez, várias camadas de visualização sobre uma realidade. A primeira, a das câmeras do controle, que lhe dão textura e inscrevem nelas códigos técnicos. A segunda camada, a da reportagem direta de TV, que reforça a textura e lhe confere um outro código, semiótico, que marca essas imagens com o sentido da simultaneidade entre fato, registro e transmissão. Na terceira camada, essa imagem já híbrida é assimilada no documentário. Essas camadas não sobrepõem marcas formais apenas, mas sentidos dados a essas imagens pela mediação, a mediação sobre a mediação. Acima do sentido desse registro no documentário, um tratamento sobre a realidade, está o registro da rede de TV, um recorte do real transmitido ao vivo. E acima disso, o registro da central de controle, da câmera de vigilância, que é um olho sem corpo que capta objetivamente tudo o que está circunscrito em seus domínios. Várias figuras que a pós-modernidade faz circular nas práticas e nos imaginários inserem-se nessas imagens, formalmente, desde a apropriação de documentos e registros no filme até a hibridação de suportes e formas de captação/veiculação; desde a citação (citar como documento) até a assimilação de imagens brutas; desde a tecnologização até a marca da transição. Quando enfatiza horários, quando vai marcando nas imagens ou assimilando, por imagens de arquivo, os horários de registro, esse cinema pós-moderno está explorando uma estética que ilustra esse espírito do apego pela transição, pela metamorfose. A aceitação do tempo que passa, a assimilação do tempo passado como estética da mutação, como ilustração das novas lógicas de registro que tudo catalogam e organizam: a vida na cidade, o tempo no trânsito. É claro que essas imagens têm um propósito, ao serem produzidas, que é o de vigiar, de controlar. O que há que se notar é o uso que o cinema faz disso, quando assimila esses documentos, esses registros oficiais de controle. Assim, o cinema está reforçando, esteticamente, o que a cultura assimila dentro de suas práticas normais, nos modos de vida. Se por um lado reforça um traço da modernidade, na catalogação, marcação, registro e documentação (algo que não se via comumente no cinema), por outro enfatiza a forma como

o sujeito pós-moderno lida com esses registros.

O filme documentário, embora seja um tratamento criativo da realidade, como diria John Grierson (WINSTON, 2005), é percebido como uma forma de veiculação de um real concreto, de algo que de fato aconteceu ou de fato é como as imagens mostram. A reportagem de televisão, no entanto, está acima disso, sendo percebida como uma realidade sem tratamento. Isso porque é cultural, histórica e socialmente aceito que o jornalismo tem credibilidade por si só. Seu capital é a crença do leitor, ouvinte ou espectador. Acredita-se que o jornalismo cumpra com seu compromisso com “a verdade”. Portanto, as reportagens de TV são percebidas, na maior parte das vezes, como testemunhais sem edição ou tratamento. O registro que a TV faz funciona como um documento, e seus códigos técnicos ou semióticos, agregados às imagens, potencializam essa percepção, provocando, entre outras coisas, um *efeito de presença*. Em *Caché* (Michael Haneke, 2005), quando o filme se apropria de imagens de TV, primeiro no sobre-enquadramento, depois assimilando essas imagens, códigos semióticos reiteram a promessa de atualidade, que os noticiários sempre presumem. Não apenas por se tratar de jornalismo televisivo, mas por ser, a rigor, notícia. A notícia é, sempre, atual. A promessa de atualidade e o efeito de presença que as legendas provocam contribuem para formar o sentido de acesso à realidade que, sendo *Caché* um filme ficcional, as imagens não teriam de outra forma. A reportagem que passa sobre a invasão do Iraque na rede de TV francesa (*Caché* é francês) nos é atualizada não por um horário que legenda a reportagem, mas por assumirmos que a reportagem traz imagens ao vivo, já que atualiza, na tela, a hora segundo os relógios de Nova York, Bruxelas e Moscou (como é mostrado em figura no capítulo anterior). O sentido contextualizado irá colaborar com o discurso de Haneke sobre a xenofobia neste filme, mas para este trabalho, o que interessa é a marca de uma presença, que nos estabelece um aqui (França, Nova York, etc) e um agora sempre atualizados, os quais nos dão acesso direto ao real. O vídeo, assimilado ao fluxo do filme, funciona como um documento, atestado e testemunho de verdade, mesmo dentro de um filme ficcional. Os horários de várias capitais do mundo conferem um sentido global a essas imagens. Esse sentido é algo que atualiza o costume da modernidade, quando se começou a usar em certos lugares uma série de relógios marcando a hora local e das principais capitais do mundo. Sua atualização se dá na mediatização, conferindo ao documento (as imagens ao vivo da reportagem) um índice (o horário) que une França, Bruxelas, Moscou e Nova York.



FIGURA 42: Em *Caché*, a televisão centralizada está constantemente mostrando algum noticiário

O efeito de presença faz parte do repertório de imagens dessa estética do registro e da vigilância, que é marcada nos filmes por uma apropriação de imagens da TV ou de imagens de registros de controle, ou pela simulação dessas imagens. Mesmo no cinema ficcional, essa apropriação de imagens documentais se dá, como é o caso dos filmes de Michael Haneke. Não é raro que o cineasta sobreenquadre ou assimile reportagens de TV, quase sempre tematizando conflitos sociais, guerras, violências de outras ordens. Em *O vídeo de Benny* isso é ainda sutil, mas em *Caché*, lançado 13 anos depois, o tema da guerra no Iraque ganha um espaço de destaque. Essa relação do cinema com a televisão produz, nessa estética, uma imageria que dá expressão à lógica midiática de forma muito especial. O cinema pós-moderno constantemente reproduz e tematiza a experiência das câmeras por todos os lados, da constante e abrangente vigilância, do controle pela imagem, da profusão de informações visuais e das novas relações que são criadas. Novas relações estas que normalmente enfatizam uma fetichização das imagens de registro e uma experiência que se dá mediada. Haneke não é sutil ao explorar essas relações em *O vídeo de Benny*, mas também o faz em *Caché*, que gira em torno de um incidente onde um homem é ameaçado através de fitas de vídeo que mostram a vigilância constante de sua casa.

A estética da vigilância tem sido usada pelo cinema principalmente a partir dos anos 90. O sentido de vigilância é percebido por meio de duas características fundamentais desse tipo de imagem, que são da ordem do uso da câmera (planos e ângulos) e da duração (tempo). Em *Festa de família* (Thomas Vinterberg, 1998), filme dinamarquês do Dogma 95, essa marca está em algumas imagens que estão inseridas dentre as imagens captadas de ângulos “clássicos” ou tradicionais. O tema do filme também faz parte do jogo no qual as imagens que simulam registros de câmera de vigilância são inseridas. Trata-se de um filme sobre uma festa, em comemoração ao aniversário do patriarca de uma família grande e rica, na qual um de seus filhos (todos adultos) resolve revelar um passado de abuso sexual das

crianças por parte do pai. Assim, é simbólico que uma câmera de vigilância vá captar o inusitado, inesperado e chocante que eclode de um evento normal. É essa a função da câmera de vigilância, e sua estética, sua expressão formal está justamente no fluxo grande de imagens de tempos mortos de onde desponta o imprevisto. A proposta do Dogma 95 reforça essa estética (bem como a estética do registro da realidade), já que entre suas “leis” está a proibição do uso de iluminação artificial para o filme e o obrigatório uso de câmera digital, assim como a recomendação de que não sejam usados nenhuns dispositivos de estabilização para as câmeras. As imagens de vigilância em *Festa de família* são tradicionais desse registro pelo ângulo, um *plongée*<sup>75</sup> de câmera localizada quase no teto. O granulado do suporte digital torna a imagem suja, colaborando com o sentido que o plano já constrói. Em outros filmes, no entanto, a vigilância não precisa aparecer (e raramente o faz) na forma de um plano *plongée* de câmera muito alta. É o caso de *Caché*, que tematiza um contexto de vigilância, e do documentário *A ponte* (Eric Steel, 2006).

Em *A ponte*, um documentarista observa durante um ano o dia-a-dia na ponte Golden Gate (São Francisco, na Califórnia/EUA), onde muitas pessoas cometem suicídio. A média de suicídios na ponte é de dois por mês, sendo que muitos deles vêm de longe apenas para morrer ali. O documentário une os registros de uma câmera localizada em uma das margens do estreito de Golden Gate, entrevistas feitas com as famílias dos mortos naquele ano (pessoas cuja morte o documentário registra) e outras imagens (como fotos de infância das pessoas que morreram ali e imagens feitas de cima da ponte). O propósito dessas imagens feitas da margem do estreito é o da vigilância, já que o documentário pretende mostrar um ano da mórbida atividade no local. A câmera está localizada em um lugar específico esperando um suicida que, não raro, acaba por pular. A característica principal dessas imagens, que é mantida no documentário ainda que, para fins de otimização, pudessem ser suprimidos na montagem, se dá como duração: os tempos mortos. Não simplesmente tempos mortos, mas registrados com câmera parada. Isso sempre indica ou ao menos sugere um olhar sem corpo. Uma câmera localizada em ponto estratégico para registrar exatamente o que é a proposta do documentário, a ocorrência do imprevisto e do inusitado. Não em seu sentido normal aqui, já que os suicídios são esperados e, neste local e neste contexto, são comuns. O suicídio, em si, é sempre imprevisto e inusitado. Quando não imprevisto a rigor, de uma maneira peculiar, já que os suicidas não marcam hora e local exatos para o suicídio. Caso

---

75 Ângulo que enquadra de cima para baixo. *Contre-plongée* é seu oposto.

seja admitido, mesmo pelo documentarista, que o suicídio é previsto e comum, o que se vai criar será da ordem do posicionamento ético do cineasta que está posicionando uma câmera diante de uma pessoa que ele sabe que vai tirar sua própria vida dentro de instantes. Não apenas isso, mas a câmera é posicionada e ligada com o propósito de registrar a morte de alguém. O documentarista assume que as mortes são inevitáveis porque as próprias autoridades já não tomam para si o poder de evitar os suicídios. Sempre que possível, por meio de denúncia ou flagrante, a polícia prende alguém que está prestes a se matar. Um suicida convicto, no entanto, irá tentar tirar a própria vida independente de qualquer coisa. Se o documentarista não tem mais o imperativo ético que o torna cúmplice nos suicídios, seu documentário é o resultado de uma vigilância que pretende denunciar algo inevitável. Tal qual um cinegrafista de guerra, diante do assassinio generalizado permitido, seu registro serve como memória e como denúncia. Como prova e testemunha de uma morte anunciada, mas ainda e estranhamente imprevista e anormal. Especialmente em se tratando de suicídio, tema que é tabu na sociedade ocidental ao ponto de não ser noticiado nos media. Por isso é tão forte o envolvimento ético e emocional sobre essas imagens. Elas são da ordem da denúncia e também são testemunho histórico de algo tão polêmico quanto poucos tipos de morte o são. E os movimentos de câmera, assim como os planos que ela produz, refletem esse posicionamento.

Em *Caché*, nas imagens dos créditos iniciais e finais, a câmera parada, como que colocada em um tripé no centro de um cenário, é claramente um agente de vigilância. Não a vigilância tradicional, mas uma vigilância que mistura *voyeurismo* com coerção. A expressão formal destas imagens se dá na duração. Os tempos mortos neste filme de Haneke são significativos porque enfatizam um regime escópico; sugerem um olho sem corpo, que observa, imóvel, à movimentação diante da objetiva; subvertem o olhar do cinema clássico, que é tipicamente um cinema em que os planos mostram uma ação. Presumivelmente, nesse cinema clássico, a câmera parada por um tempo razoável sem que nada relevante seja colocado dentro ou fora de campo, é o prenúncio de uma ação que deverá acontecer. A câmera parada de Haneke, não. Ela é apenas um olhar, não prenuncia ação, está imóvel porque é maquinal e cria um sentido de espera, de observação. Literalmente, vigilância. É o olhar que meramente assiste. Nos créditos iniciais, no entanto, essa duração é interrompida por uma voz em *off* que não faz parte do cenário circunscrito pela câmera e por ruídos técnicos que indicam a fita de vídeo retrocedendo. A partir de então, percebemos que esse

tempo morto, essas imagens não-narrativas, são o registro – assimilado pelo fluxo do filme – de uma câmera localizada no lado de fora da casa do casal protagonista. Essas imagens aparecem em outros momentos no filme, em geral assimiladas. São entregues em uma fita de VHS deixada na porta do casal. A cena final, que mostra a saída de um colégio, sugere um desenrolar do enredo, mas esteticamente funciona em relação às primeiras imagens apenas.

Em outras seqüências de *Caché* a câmera parada volta a ser usada, pontuando um regime de visualidade que o diretor pretende enfatizar. Em uma delas, o que percebemos como sonho do personagem Georges, temos o ponto de vista de um personagem que está em um galpão escuro e enxerga, vindo em sua direção, um menino segurando um machado de forma ameaçadora. A visão do menino se dá contra a luz que vem do pátio de uma casa, do lado de fora do galpão. O plano sugere a própria visualidade do cinema, onde o espectador, em uma sala escura, enxerga uma ação que se passa dentro de um enquadramento iluminado. A narrativa, sugerindo que trata-se de um sonho, reforça essa idéia, conferindo ao cinema seu lugar de onirismo e ilusão. A cena é, de certa forma, uma preparação para uma das últimas seqüências do filme, outra vez sugerindo um sonho de Georges. O personagem volta para casa, atordoado, e vai para seu quarto. Lá, fecha todas as cortinas, tornando o ambiente totalmente escuro, e deita-se. A isso se seguem as imagens do mesmo ponto de vista do sonho anterior, de dentro do galpão escuro.



FIGURA 43: No sonho de Georges, a visão do espectador de cinema, que não faz parte, não tem responsabilidade no que ocorre

Desta vez, a ação começa na casa, do lado de fora e um tanto distante de onde está esse olhar. No contexto diegético, compreendemos que trata-se, a situação, de quando os assistentes sociais vão até a casa dos pais de Georges, então um menino, para buscar Majid. Este havia sido adotado como irmão de Georges depois de perder os pais. Majid era imigrante argelino, e seus pais, que eram empregados da família de Georges, haviam sido mortos em um massacre.<sup>76</sup> O órfão acaba sendo rejeitado pela família, depois que Georges inventa uma história a seu respeito. No sonho, o Majid menino tenta fugir do destino, mas acaba sendo colocado no carro e levado dali. Ao mesmo tempo em que coloca o cinema em um lugar de sonho, Haneke enfatiza esse regime de olhar pelo ponto de vista do espectador que, sentado, assistindo à tela clara, está imóvel e inatingível pelas conseqüências do que se passa nela. Não por acaso, quando essa imagem da visão de dentro do galpão escuro aparecem, trata-se de um sonho de Georges. Não por acaso também, é um sonho-memória. Um sonho que reencena para nós, os espectadores, a infância de Georges e Majid. Por um lado, colocando a lembrança no lugar do sonho, Haneke a torna da ordem do já irreal. Por outro, o diretor diferencia esse regime escópico – do cinema, do espectador no escuro diante da tela clara – tratando-o como uma fuga da realidade, um acesso seguro ao passado.

Usando o expediente do sonho para justificar a inserção de uma memória do personagem no filme, Haneke acaba por enfatizar essa irrealidade, lugar onde vive a memória e a ficção cinematográfica. Isso porque contrasta essas imagens com outras, de uma estética que é de outra ordem. As imagens ameaçadoras de vigilância sobre a casa de Georges são imagens de vídeo. A realidade da suposta vingança de Majid, na forma de ameaça e coerção psicológica, se dá por meio do olhar videográfico. Assim como a realidade crua do suicídio de Majid. Depois dos desentendimentos entre George e Majid, quando o francês acusa o seu quase irmão adotivo de ameaçá-lo com as fitas de vídeo, o imigrante – então um homem que vive uma vida humilde e solitária, em um pequeno apartamento – o chama até

---

76 No final do ano de 2005, descendentes de estrangeiros (em sua maioria de africanos) estiveram envolvidos em revoltas civis nos subúrbios de Paris, causada pela morte de dois jovens que tentavam fugir de policiais. O evento expôs a realidade de abandono e discriminação de franceses filhos de imigrantes no país. Depois de três semanas de distúrbios – que resultaram em mais de 9 mil carros incendiados –, a mídia francesa e do mundo inteiro não podia não pensar no abandono das zonas de periferia da capital francesa, onde está concentrada a maior parte dos imigrantes da cidade (em geral, árabes e africanos). A cidadania francesa e o direito ao voto é negado para muitos deles. A realidade nos subúrbios parisienses, onde a maioria desses imigrantes vive, revelou-se indigna e desumana para os padrões franceses, com altíssimos índices de violência e desemprego, além de pouco investimento do governo em saneamento básico e infra-estrutura. Segundo matéria da BBC Brasil, 10% da população francesa é formada por imigrantes e seus filhos, estes, nascidos na França (ver: <[http://www.bbc.co.uk/portuguese/noticias/story/2005/11/051103\\_parisba.shtml](http://www.bbc.co.uk/portuguese/noticias/story/2005/11/051103_parisba.shtml)>).

sua casa. Aqui, mais uma vez a câmera está parada, em um plano de conjunto que mostra quando Majid, diante de Georges, corta a própria jugular e cai, agonizante, numa poça de sangue. Georges ainda fica chocado, parado por alguns segundos, sem saber o que fazer. A cena é importante porque trata de uma espécie de vingança de Majid contra Georges, o francês xenófobo burguês que um dia foi um dos responsáveis por seu destino infeliz. Cansado da hostilidade de Georges, que o acusa de ameaçá-lo usando as fitas de vídeo, Majid põe fim à própria vida diante de Georges, que é obrigado, desta vez, a assistir a tudo sem fugir. Ironicamente, ao sair, atônito, da casa de Majid, Georges procura alento e esquecimento indo para o cinema. O que o jogo de visualidades operado por Haneke nos diz, no entanto, é mais complexo. A reflexão sobre o cinema, as representações e as instâncias diferentes que vídeo e cinema representam é uma forma de citação e de reiterar a lógica da linguagem audiovisual. Ao fazer isso, Haneke discute, através da estética do registro, o próprio registrar. O mundo do cinema, para este cineasta, é o mundo do sonho e das realidades perfeitas, da lembrança romantizada. O que há de mais cru e violento, Haneke costuma mostrar com o vídeo, com a câmera digital, com a brutalidade desses suportes.

A câmera parada, que reforça, ainda, a textura digital, nos mostra a cena do suicídio de Majid com o mesmo tom de vigilância da câmera parada diante da casa de Georges. Como se fosse um aparelho escondido, esse olho maquínico e aparentemente sem corpo é a instância de registro da realidade. É o *espaço off* do mundo de sonho que o cinema cria, do mundo para onde Georges foge, do mundo onde as lembranças distorcidas e emocionalmente criadas são reencenadas. É como se a realidade, representada pela imagem videográfica, fosse jogada sobre Georges, que vive no mundo perfeito do francês burguês que não quer enxergar o mundo real que o cerca. Não gratuitamente, o filme é lançado na França no mesmo ano dos conflitos étnicos que tornaram alguns lugares de Paris em zona de guerra. Ao final do filme, Georges toma remédios calmantes, fecha-se no escuro de seu quarto e entra mais uma vez no espaço onírico de sua fuga. A lembrança do que aconteceu na infância, que explica o destino que Majid acaba tendo, é representada por esse sonho onde a lembrança de Georges nos é apresentada como ele próprio a vê: como um espectador, sem culpa, que assiste a uma ação na tela clara, protegido no escuro da sala.

*A bruxa de Blair* (Daniel Myrick, Eduardo Sánchez) foi lançado em 1999 e, segundo o que depois ficou conhecido como uma jogada de marketing até então inédita, tratava-se de um documentário montado com fitas encontradas em uma floresta. As fitas seriam resultado

de um filme em que três estudantes de cinema se propunham a investigar a existência de uma dada Bruxa de Blair. Um site na Internet explicava o projeto dos documentaristas, que teriam sido dados como desaparecidos. O lançamento do filme, portanto, se dá sobre as informações de que os filmes, reunidos em *A bruxa de Blair*, são a única evidência dos últimos dias de cada um dos estudantes, em tal altura já presumivelmente mortos. A brincadeira foi bem recebida e, embora muitos tenham compreendido tudo como absoluta verdade, a criação do site e a invenção da história por trás do filme foram percebidos posteriormente como uma ação publicitária independente, de gênio criativo e ineditismo. A idéia não era nova. *Cannibal holocaust* (Ruggero Deodato, 1980) contava a história da busca a quatro documentaristas desaparecidos na Amazônia. As evidências de suas mortes estão nas fitas gravadas por eles, que teriam sido vítimas de uma tribo de canibais. Foi apreendido, na época, sob acusação de obscenidade. O diretor foi preso e, mais tarde, acusado de homicídio. Deodato foi inocentado das acusações, baseadas no rumor de que alguns dos atores haviam sido mesmo mortos diante das câmeras, mas o filme foi ainda assim proibido na Itália e em outros países, por seu conteúdo: violência gráfica e mortes reais de alguns animais. Talvez pela polêmica, a estética usada em *Cannibal Holocaust* não tenha sido pensada enquanto tal. Chamado de *gore film*, gênero onde o apelo visual é dado a sangue e vísceras, além de muita violência gráfica, este consta entre os filmes de terror mais controversos da história, o que pode ter desviado o foco do resto de sua linguagem.

O caso de *A bruxa de Blair* é um pouco diferente. O “documentário” marcou uma época com sua estética (foi copiado em estilo e ganhou uma seqüência) e redefiniu parâmetros para a expressão documental da década que viria. Apesar de, à época, o efeito provocado pelos vídeos ter um potencial criado em função do contexto de lançamento, que os classificava como uma produção legítima documental (a ação de lançamento foi mais longe que no caso de *Cannibal holocaust*), muito do efeito de real provocado por *A bruxa de Blair* está em uma cuidadosa construção estética/formal, que reproduz detalhes que tornam essa impressão de real mais nítida e forte. No filme, os três estudantes, que vão fazer um documentário sobre a lenda da Bruxa de Blair, estão munidos com uma câmera de vídeo e uma câmera 16mm, com filme preto e branco. A de vídeo é usada para o *making of* do documentário, e registra desde as entrevistas prévias para o documentário até a movimentação normal dos três documentaristas na busca por informações. Constantemente o vídeo registra imagens onde a outra câmera aparece. O documentário – as entrevistas oficiais

e as imagens do local, na mata, onde supostamente a Bruxa viveria, bem como as narrações cobertas feitas pela diretora do projeto – são todos gravados em 16mm. O *making of*, por se tratar justamente do *espaço off* do documentário, é feito em um suporte de qualidade inferior, usado para registros caseiros, marcando as imagens com uma granulação pesada e uma coloração opaca com alguns brilhos esparsos e de tons frios. O registro em vídeo dota as imagens de um caráter de amadorismo, algo reforçado no aspecto formal (as imagens são sujas, de resolução muito inferior, e os movimentos são quase sempre instáveis, por se tratar de uma câmera portátil, leve, de uso caseiro). A bitola 16mm<sup>77</sup>, que os documentaristas usam para as imagens oficiais do filme sobre a Bruxa de Blair, tem granulação menor e, conseqüentemente, maior resolução. Sendo preto e branco, porém, tem uma limitação de registro, já que precisa de mais luz e mais contraste nas imagens enquadradas. As imagens captadas em 16mm também possuem um aspecto peculiar que produz sentidos construídos formal e culturalmente. Formalmente, devido à sua resolução, granulação, aos ruídos que marcam as imagens e por serem imagens em preto e branco. Culturalmente, porque o formato é tradicionalmente usado para os documentários e filmes experimentais de toda ordem. A bitola 16mm foi lançada no início da década de 20 com o propósito de servir ao uso doméstico. Por se tratar de um formato que exigia câmera menor e mais leve e por ser mais barato, o filme 16mm acabou sendo a opção para filmes experimentais e documentários, influenciando a produção, nos anos 60, do Cinema Direto. Esses aspectos culturais são uma

---

77 O filme 16mm foi lançado pela Kodak em 1923 para uso amador. É uma alternativa mais barata e simples ao formato 35mm, e costuma ser usado para cópias, por ampliação, neste formato. Os filmes desta bitola possuem perfuração dos dois lados, espaço para gravação de banda sonora, podem captar imagens a 24 quadros por segundo (24 qps) e possui metragem para registros de pouco mais de 9 minutos (100 metros). Em 1971, foi lançado no mercado seu formato otimizado, o Super-16. (Wikipedia: <[http://pt.wikipedia.org/wiki/16\\_mm](http://pt.wikipedia.org/wiki/16_mm)>)

O formato, ou bitola, Super-8 é uma otimização do 8mm. Tem os mesmos 8mm de largura do original e perfurações apenas num dos lados, porém diminui o espaço que elas ocupam para aumentar a área de exposição do filme. A partir de 1973, uma banda magnética permite, ainda, a gravação de som sincronizado. Desenvolvido em 1960 e lançado no mercado em 65, pela Kodak, o Super-8 foi destinado ao uso amador. O filme permite um registro de 2 minutos e meio no padrão de 24 quadros por segundo (que é o usado profissionalmente) e 3min20seg para um padrão de 18 quadros por segundo (registro amador). Isso explica o motivo pelo qual as imagens caseiras feitas em Super-8 nos anos 60 e 70 normalmente eram mais “aceleradas”, com saltos estranhos que remetiam até às imagens feitas no cinema do fim do século XIX e início do século XX. A captação em 18 quadros por segundo – que “aproveita” mais o filme – acelera as imagens em movimento porque diminui o número de quadros que captam o movimento como ele é. Por ser um formato de baixo custo e por ter uma qualidade superior ao registro da bitola normal de 8mm, o Super-8 passou a ser usado também, até os anos 80 pelo menos, por estudantes, documentaristas e cineastas amadores. A popularização do vídeo diminuiu muito o uso desta bitola, que passou a ser usada alternativamente em função justamente das marcas que conferiam às imagens uma estética “antiga”, “documental” e/ou “amadora”. O uso artístico do Super-8 é devido, principalmente, à granulação que o formato marca nos seus filmes, comumente associada a uma estética de “gravação doméstica”. (Wikipedia: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Super-8>>)

soma de questões relativas à realização – a disponibilidade do aparato, o peso das câmeras, o custo da produção – e ao imaginário que se cria a partir dessa realização. Em função desses imperativos econômicos, funcionais e instrumentais, o registro sujo, em preto e branco, e de contrastes pobres, acaba sendo estabelecido no imaginário ocidental do século XX como documental ou ensaístico e experimental.

O mal-estar nas estéticas de registro, assim como nas de vigilância, também reitera o mal-estar como em Freud e Bauman, psíquico/emocional e social, mas agrega a esses um aspecto que é visual, um mal-estar estético. Primeiro pela confusão de linguagens e na visualidade dos suportes; segundo quando nos coloca no lugar do corpo inexistente por trás da câmera de vigilância e nos obriga a um posicionamento ético passivo.

#### 4.3.2 Estética FPS

Um dos aspectos fundamentais na criação do efeito de real em *A bruxa de Blair* é a ênfase sobre a presença de um sujeito-da-câmera. De certa forma, o filme segue uma tendência daquela década. Por outro lado, inaugura as bases de uma estética que fica cada vez mais evidente nos anos 2000: a estética FPS. O nome vem de um termo muito conhecido no mundo dos videogames. Um *game FPS* é um jogo “First Person Shooter”, ou “Atirador em Primeira Pessoa”. “O gênero é tipicamente um tanto violento [...]. Os *First person shooters* são basicamente games jogados na perspectiva em primeira pessoa que normalmente tem o objetivo de matar algum tipo de inimigo”, diz Jonathan Dunder.<sup>78</sup> Segundo ele, através dos anos, o FPS evoluiu para algo mais que “violência desenfreada”. O primeiro FPS seria *Wolfenstein 3D*, lançado em 1992. “Perspectiva em primeira pessoa” significa que o jogador enxerga toda a ação por meio de uma visão subjetiva. O olhar FPS de um game funciona ao mesmo tempo como o olhar normal, aquilo que enxergamos com nossos próprios olhos, e também como se enxergássemos com uma câmera no cérebro. Uma mistura entre o olhar subjetivo – plano comum no cinema, mesmo no clássico – e a tela dos videogames (com informações técnicas ao jogador) é o que caracteriza a visão FPS. No cinema, esse tipo de visão é usado em duas circunstâncias: quando se dá ênfase sobre um sujeito-da-câmera em planos subjetivos e quando se simula a visão de um ser cibernético ou totalmente robótico. É

---

78 “The genre is typically quite violent [...]. First person shooters are basically games played in the first person perspective that usually have the goal of killing some sort of enemy.” Acessado em 7 de fevereiro em: <<http://www.freeinfosociety.com/article.php?id=128>> (tradução minha).

importante salientar que quando falo de ênfase sobre *o sujeito-da-câmera*, isso diz respeito a um plano subjetivo que admite ser o olhar de um operador de câmera através da objetiva e é expresso como tal. Os filmes aqui analisados dentro dessa estética usam ao menos um desses expedientes e, geralmente, quando são os do primeiro tipo, tematizam o registro das câmeras de alguma forma. Ao falar de estética FPS, estou também fazendo referência a um trocadilho que fica escondido na sigla. *Shooter*, de *First Person Shooter*, diz respeito também a “shoot” (tomada, fotografia, filmagem/gravação) ou “shooting” (fotografar, filmar/gravar).

A estética FPS nos filmes é construída a partir de uma popularização, na cultura, dos jogos de computador. Quando falo em uma “estética FPS” aqui, no entanto, estou falando de um conjunto de elementos visuais e procedimentos que fazem referência ao FPS dos jogos, mas não necessariamente que sejam influenciados diretamente, todos esses elementos e procedimentos, pela cultura dos videogames. Um desses elementos surgiu no cinema antes mesmo do primeiro jogo assumido como FPS. Em *O exterminador do futuro* (James Cameron, 1984), o filme alternava seu suporte e ponto de vista constantemente. Há uma realidade diegética que se mostra em película, tradicionalmente, e a perspectiva do Exterminador: textura granulada, filtro de luz vermelha e códigos técnicos. Os códigos técnicos são as diretrizes, que aparecem diante dos olhos do ciborgue com informações que ele deve seguir ou considerar. Em *Robocop* (Paul Verhoeven, 1987), lançado três anos depois, o que se poderia chamar aqui de *directive vision* aparece de outra forma. A perspectiva do policial cibernético que dá título ao filme tem textura de vídeo (com o estriado característico) e coloração levemente esverdeada (das telas antigas de computador), com códigos técnicos que são, literalmente, as diretrizes (*directives*) que precisa seguir. A perspectiva do robô (também conhecida como *robot-cam*) é o dispositivo que indica que seu cérebro cibernético está analisando uma situação e as opções de que dispõe. O sujeito-da-câmera, nesses casos, tem de fato um olho-câmera, um olhar maquínico. Sua subjetividade, a da perspectiva em primeira pessoa, é a objetividade da máquina. Essa estética é coerente com a tecnização e digitalização que permeiam os modos de vida. A figura pós-moderna expressa um mundo visual que explora desde as robóticas até a pixelização, trata de uma cultura dada em um contexto histórico de tecnologias avançadas, de imagens sintéticas cada vez mais apuradas, de modos de vida cada vez mais dependentes da técnica, do digital.

Na década de 90 e até nos anos 2000, a *directive vision* apareceu como um detalhe em filmes como *O homem bicentenário* (Chris Columbus, 1999), *Tomb Raider* (Simon West),

*Minority Report* (Steven Spielberg, 2002), *Inteligência Artificial* (Steven Spielberg, 2001) e até um dos desenhos da Pixar Animations, *Wall-E* (Andrew Stanton). A idéia de misturar a *directive vision* com outros elementos que constroem essa estética FPS foi levada às últimas conseqüências, no entanto, em *Gamer* (Mark Neveldine, Brian Taylor). A trama gira em torno de um jogo de computador do tipo FPS onde pessoas de verdade (escravos) são controladas pelos jogadores. Os escravos devem combater em uma guerra e estão sujeitos a ferimentos e mortes reais, via comandos de um jogador que acompanha toda a ação pela perspectiva do seu avatar<sup>79</sup>. Como na cultura dos gladiadores, em que uma platéia assiste a dois escravos lutando entre si por sua vida, em uma arena, em *Gamer*, um escravo deve servir ao controle de quem joga. A diferença aqui é que a experiência real de uma guerra, por exemplo, é vivida virtualmente pelo jogador e realmente pelo escravo. A noção de perspectiva e de olhar subjetivo é totalmente extrapolada neste filme, que narra um mundo onde a experiência vivida através da máquina é extrema. O que se analisa aqui não é o mérito da história, especialmente porque a realidade apocalíptica encenada em *Gamer* faz parte das narrativas de ficção científica, mas a proposta de uma experiência onde um jogador-espectador é encarnado em uma realidade alternativa e “vivencia” virtualmente aquilo que vive “na carne” o seu avatar. O que cabe problematizar aqui é justamente uma espécie de construção de metáfora, onde o plano subjetivo, a estética FPS, se concretizam a partir de um conceito que já é antigo na teoria cinematográfica. A idéia de um plano subjetivo é sempre proporcionar ao espectador a experiência vista pelos olhos do personagem. Em *Gamer* isso é transformado em jogo, como em todos os games de FPS. A única diferença é que o drama, em *Gamer*, fica por conta de uma ficção onde o avatar é também um ser humano. Há um prazer pela experiência virtual visual de realidades que são vividas no real por outras pessoas. Isso é comum na pós-modernidade e pode ser bem ilustrado na própria forma de produção dos jogos de computadores. Não raro, um evento de grandes proporções (a morte de um terrorista, a captura de um grande criminoso de guerra, uma tragédia qualquer) é transformado em roteiro desses jogos, a partir dos quais se oferece a “experienciação” do evento vivo, ainda que se saiba que estamos “dentro” de uma “realidade virtual”. De que nos serve pensar esse filme aqui? Senão como ilustração de uma estética FPS levada ao limite, como metáfora de uma cultura das imagens onde o “olhar pela perspectiva de um personagem” tornou-se quase um “viver pelo corpo de um personagem”. No cinema clássico,

---

79 Um *avatar* é um personagem que o jogador escolhe para controlar em um jogo.

o plano subjetivo ainda mantinha a linguagem tradicional, onde a câmera é subsumida e o espectador enxerga como se estivesse no ambiente. No cinema pós-moderno, a câmera toma um lugar importante e até preponderante. Quando não operada por um sujeito, em um processo de cooperação entre corpo humano e uma máquina que lhe é externa, como dispositivo único de visão, em que o olho é uma câmera que olha e também registra.

Em *O exterminador do futuro* e *Robocop*, por exemplo, essas *directive visions* eram todas robóticas, estavam ligadas a uma ficção científica que ainda falava de uma visão maquinica dentro de um corpo maquinico. Nos anos 80 ainda e na década seguinte, a alternativa a isso, não ficção científica, seria explorar uma narrativa onde a câmera aparecesse como mediação marcada nas imagens. A estética FPS toma uma forma extrema quando ao mesmo tempo a máquina é externa e auxiliar do olho, mas proporciona uma vivência total da experiência. Ainda assim, *Gamer* mantém um traço extremamente presente na visão do robô de *Robocop*, por exemplo, ou de outros filmes que usam a visão subjetiva mediada por câmera: a textura da imagem muda claramente de uma visão em alta resolução típica do filme-película e uma superfície estriada, suja e esverdeada, que lembra sempre os registros videográficos. A estética FPS é expressa principalmente nessas formas, ainda que hoje a realidade de produção dê conta de filmes feitos em câmera digital porém com resolução de película. O sentido construído pela estética videográfica ou dos filmes amadores de Super-8 ainda perdura nessas representações, onde aquilo que é o olhar da câmera, aquilo que é registro da objetiva, é marcado com uma textura, ruídos e coloração específicos. Uma parte razoável dos filmes que usam esta estética através da visão robótica expressam uma das características do cinema pós-moderno, que é a assimilação de códigos e aparências tecnologizadas e futuristas. Sugerem, com isso, não apenas um novo olhar, mas um novo sujeito que, se não é cibernético a rigor ainda, o é porque já assimila em seu modo de vida a máquina como um anexo de seu corpo.

A estética FPS é caracterizada também pela ênfase na câmera como mediação, que é marcada nas imagens de alguma forma. Essas marcas aparecem na forma de movimentos (tremores, instabilidade, movimentos bruscos, *zoom* instável), de ruídos e códigos técnicos, de uma cor específica (cor que denota tipo de registro ou época em que foi feito), textura (característica dos suportes como o vídeo, o digital, o filme de Super-8, por exemplo) e por fatores que dêem a reconhecer o sujeito que opera a câmera. Em *A bruxa de Blair*, essas características são todas muito evidentes. Além da própria temática, que gira em torno do

fazer documentário, dos procedimentos técnicos relativos e de questões que dizem respeito também ao sentido que esse fazer e esses procedimentos produzem, a câmera é um objeto central no filme. Por um lado porque quase sempre uma das câmeras filma a outra. Por outro porque é sempre muito clara a existência de um sujeito-da-câmera.



FIGURA 44: Em *A bruxa de Blair*, os sujeitos-da-câmera se dão ao reconhecimento e o processo documental é exposto no *making of* (espaço off)

A alternância de cor de registro que se dá em *A bruxa de Blair* é uma das marcas desse sujeito. O filme é narrado em uma ordem cronológica através de uma montagem a partir do que se supõe serem os filmes encontrados na floresta onde os estudantes teriam sido mortos. Não há nenhuma imagem no filme que não tenha sido captada por uma das duas câmeras que os documentaristas carregam, o que faz com que o filme todo seja uma peça narrada pela perspectiva em primeira pessoa de um operador de câmera. Com letras brancas em fundo preto, depois do título do filme, um aviso diz: “Em outubro de 1994, três estudantes de cinema desapareceram na floresta perto de Burkittsville, Maryland, enquanto filmavam um documentário. Um ano depois suas filmagens foram encontradas” (A BRUXA DE BLAIR).<sup>80</sup> Logo a partir do início do filme se supõe ou se assume (e aceita) que todas as imagens serão marcadas pela ação desse operador e que essa ação será enfatizada pelas marcas do suporte filmográfico. Faz parte da estética FPS não esconder a existência de uma mediação. Ainda que a proposta do filme seja justamente reconstituir a feitura do documentário e os últimos dias dos estudantes através daquilo que eles filmaram, a marca da mediação das câmeras é necessária para que isso tenha efeito. A realização do projeto e os dias que antecedem a morte dos documentaristas é uma história contada pelas câmeras, não como se estivéssemos lá (como mosquinhas, por meio da identificação primária) ou como se tomássemos o ponto de vista de uma “visão de Deus” - a qual seria uma visão onipresente,

80 In October of 1994, three students filmmakers disappeared in the woods near Burkittsville, Maryland while shooting a documentary. A year later their footage was found. (tradução minha)

figura narrativa que pode ser equivalente à narrativa em terceira pessoa da literatura.

As primeiras imagens, que são vistas após a legenda de aviso no início do filme, são tremidas e fora de foco, e mostram Heather, a diretora do projeto, apresentando sua casa e dizendo que é do conforto de onde vai sair para passar um final de semana na floresta para descobrir sobre a Bruxa de Blair. Uma voz masculina, cujo som vem de trás da câmera (assumidamente, do operador da câmera) informa que Heather está sendo filmada por alguém. A partir daí, ela toma o controle do aparelho, mostrando objetos que vai levar na viagem, a chegada de Josh, o segundo documentarista, e o encontro com Michael, o terceiro. Quando encontra Josh, este mostra a câmera de 16mm que trouxe e um corte seco introduz a primeira inserção de filme em outro suporte. Isso fica evidente porque as imagens passam a ser em preto e branco e mostram Heather segurando a câmera. Logo depois as imagens voltam a ser coloridas, o que indica duas coisas: em primeiro lugar, a escolha do vídeo (em cor) para o *espaço off* do documentário, ou seja, o *making of* do filme sobre a Bruxa de Blair; em segundo lugar, que as imagens coloridas são do registro de uma câmera e as em preto e branco, de outra (no caso, uma 16mm). O tremor e os movimentos bruscos marcados nas imagens coloridas mostram que há uma despreocupação com a forma clássica no fazer do *making of*. São imagens *souvenir*, ou seja, imagens usadas como lembrança do projeto, do encontro, do processo. Essas imagens podem servir (como de fato servem neste caso) não apenas para lembrança, mas como documentação do fazer proposto. Aqui, isso acaba sendo da ordem da hiperdocumentação ou metadocumentação, algo recorrente na imageria pós-moderna. A metadocumentação é o registro do *em se fazendo* de um registro. É uma documentação sobre um processo de documentação. Isso também reforça outro aspecto recorrente na imageria pós-moderna no audiovisual, que é a alternância entre o espaço do cinema tradicional, que é feito com a melhor resolução possível, e o *espaço off*, que é o espaço amadorístico, feito normalmente com aparato mais econômico, sem preocupação com o formato clássico nem com a linguagem do cinema tradicional, e marcadamente sujo, já que normalmente é feito em suporte videográfico, digital ou em Super-8, por exemplo.

A alternância entre os espaços e suportes, quando o *off* é apropriado pelo filme para construção de um sentido, faz parte da natureza da pós-modernidade na expressão de figuras como a aceitação do imperfeito, a transgressão de linguagens e estatutos tradicionais do cinema, a entropia da alternância quase sempre nada sutil ou suave entre os espaços, suportes e formas de registro. Isso se evidencia na estética FPS nos registros em suportes diferentes

que se alternam e quando mostra o fazer do registro e marca a mediação das câmeras. Em *A bruxa de Blair* isso é extrapolado, mas já se notava em *Robocop*, por exemplo, quando as imagens alternavam entre a visão clássica do cinema e a perspectiva subjetiva do policial cyborg Murphy, cuja visão é estriada (como nos vídeos, porém mais enfaticamente) e normalmente vem acompanhada de códigos técnicos (as “*prime directives*”). A *directive vision* de *O exterminador do futuro* não é uma imagem tão maculada pelas estrias videográficas que enxergávamos através dos “olhos” de Murphy, mas é brutalizada pelo filtro vermelho, que distorce o mundo com sua visão de máquina, de infravermelho ao contrário. Antes desses filmes, porém, e sem nenhum vínculo com a ficção científica, Wim Wenders faz *Um filme para Nick* (Wim Wenders, Nicholas Ray, 1980), que poderíamos chamar de um antecedente documental para o falso documentário que é *A bruxa de Blair*.



FIGURA 45: Directive Vision em *Robocop* e *O exterminador do futuro*

A idéia inicial de Wenders era fazer um documentário clássico sobre os últimos dias de um amigo e um dos cineastas mais importantes do século XX, Nicholas Ray, que estava em fase terminal de câncer. O produto final é uma mistura de documentário clássico com poética visual videográfica sobre a experiência pessoal de um homem que acompanha o fim da vida de um amigo e de um cineasta que faz um documentário sobre o estágio final da doença de um outro cineasta. Em conceito também, é um filme sobre o cinema. *Um filme para Nick* é tanto um filme sobre o cinema quanto sobre a amizade e a doença; tanto um documentário tradicional quanto um documentário sobre o fazer documental. O filme que Wenders dedica a Ray é um antecedente para *A bruxa de Blair* na medida em que alterna os espaços do cinema clássico com o *espaço off*. Dubois (2004) fala justamente de *Um filme para Nick* quando vai ilustrar esse conceito de vídeo como *espaço off* do cinema. É nesse espaço que o filme de Wenders manifesta a presença de um sujeito-da-câmera.

Em dado momento em *A bruxa de Blair*, um diálogo entre Josh, que está operando a câmera de vídeo, e Heather, a quem ele mostra, levanta uma questão que ilustra toda a discussão a respeito do *espaço off* e da imagem de vídeo como algo que coloca a realidade em perspectiva. Josh diz: “Eu vejo por que você gosta tanto desta câmera de vídeo. Não é exatamente realidade. Não, mas é totalmente como uma realidade filtrada, cara. É como se tu pudesse fingir que nada é exatamente do jeito que é” (A BRUXA DE BLAIR).<sup>81</sup> Essa realidade seria o mundo material, enquanto a câmera marca sobre essa realidade o filtro da mediação. Josh é quem normalmente opera a câmera 16mm, de filme. Quando começa a operar a câmera de vídeo de Heather, que gravava cada coisa e se mostra obcecada por registrar mesmo os momentos mais tensos do processo, diz entender essa outra realidade que ela enxerga pela objetiva do vídeo. Ele está dizendo que a realidade filmográfica, mesmo em preto e branco, é uma realidade mais pura, mais objetiva, e sem filtros. A câmera de vídeo, pelo contrário, filtra essa realidade. Continua sendo uma realidade, mas é uma realidade um pouco diferente, “não é exatamente a realidade”. O interessante de assumirmos isso como algo coerente é que, como dito na percepção de Josh, a câmera de vídeo de fato *desrealiza* a realidade. Por outro lado, no entanto, ela dá um efeito de real às imagens que enquadra muito maior que o efeito provocado pelas imagens limpas do cinema clássico. Esse aparente paradoxo se dá por causa da cultura pós-moderna e, na verdade, não revela nada de paradoxal. Senão, vejamos:

Se a câmera de cinema (mesmo quando registra em filme granulado e preto e branco, como é o caso de *A bruxa de Blair*) parece produzir uma realidade sem filtros, é porque na imageria, e no imaginário sobre o cinema clássico, essa imagem pura da película é assimilada como a imagem que veríamos com nossos próprios olhos. Toda a história do cinema clássico se constrói sobre a identificação primária, segundo a qual fundimos o olhar da câmera que oblitera a mediação maquínica com nosso olhar. A linguagem clássica é construída nesse sentido, já que a imagem que nosso cérebro registra a partir de nosso olhar já vem com o apagamento dos tremores e instabilidades de movimento de nosso corpo, do piscar dos olhos, do próprio movimento ocular. O cinema clássico mantém esse procedimento em sua linguagem justamente para que haja uma identificação primária – lembremos: que acontece quando assimilamos o olhar da câmera como nosso olhar. Assim, não existe câmera (muito

---

81 “I see why you like this videocamera so much. It's not quite reality. No, but it's totally like a filtered reality, man. It's like you can pretend everything's not quite the way it is.” (tradução minha)

menos operador de câmara) nos filmes clássicos. Esse imaginário construído contrasta com a imageria da era do vídeo, onde a própria natureza do aparato faz marcar nas imagens a existência de uma câmara. Por também permitir um manuseio e por ser apropriada por amadores, as imagens de vídeo normalmente são registros onde não há preocupação com o apagamento de um sujeito-da-câmera, de uma câmara e de um fazer videográfico em geral. Servindo tanto para o registro caseiro e doméstico quanto para a experimentação e para os registros documentais e jornalísticos, o vídeo se constitui, no imaginário do século XX, como suporte destinado ao *registro* como tal. O cinema clássico não é *registro*, é de outra ordem; a TV, os vídeos experimentais, os documentários e as memórias videográficas domésticas, sim, são da ordem do registro. Assim, a câmara de vídeo irá sempre produzir como que documentos, *registros* os quais nunca são desvinculados do ato do registro e nem da idéia de uma mediação. Ao mesmo tempo, para compôr o aparente paradoxo, a imagem cinematográfica limpa (tanto na superfície quanto na linguagem) é relacionada às histórias de ficção, enquanto a imagem videográfica suja (tanto na superfície quanto na linguagem) é relacionada ao registro amador, ao jornalístico e documental, ao fazer ensaístico. Sendo assim, essa imagem limpa de cinema é da ordem do irreal, do ilusório, do sonho ou da lembrança, enquanto que a imagem suja do vídeo é da ordem do testemunho, do documental, do registro do mundo real. Se é um *aparente* paradoxo admitir que isso é tão verdadeiro, coerente e compreensível, é porque a cultura pós-moderna convive com essa percepção, que é moderna, e ao mesmo tempo com a percepção de que aquilo que é visto pelos nossos próprios olhos é um “real puro” e aquilo que se vê através do olho da câmara é um real, porém um real filtrado, um real recortado, um real “não exatamente real”.

O corpo do sujeito-da-câmera está constantemente sendo registrado no filme na estética FPS; seja por uma sombra, seja por reflexo no espelho, seja por uma voz próxima ao aparelho, pela parte do corpo (a mão, por exemplo) que aparece no registro, ou seja pelo olhar de outra câmara. São espécies de imagens em que o sujeito-da-câmera se delata no próprio registro. A forma mais recorrente entre esses é quando o sujeito-da-câmera registra a si mesmo enquanto filma ou grava (ou fotografa). O registro literalmente auto-reflexivo aparece em *O vídeo de Benny*, em *A bruxa de Blair* e em *Diário dos mortos* (George Romero, 2007). Benny aponta sua câmara para o espelho, mostrando-se nu ao mesmo tempo diante do reflexo e da própria imagem videográfica. Heather vai até um espelho do hotel

onde os três dormiram na primeira noite em que saem para fazer o documentário e, com sua câmera de vídeo, registra a si mesma (e ao movimento de Josh e Michael atrás dela) dizendo “bem-vindos ao segundo dia”. É uma auto-reflexividade que revela ao mesmo tempo uma vontade de mostrar que as imagens são fruto de uma espécie de simbiose entre sujeito e câmera (e não imagens vistas diretamente pelos olhos do espectador) e de enfatizar o ato de registro, o ato do fazer documental. Benny mostra a si mesmo nu no espelho depois de mostrar, pela mesma câmera de vídeo, o corpo ensangüentado da menina que acabara de matar. Heather demarca o processo da feitura do documentário. A imagem da imagem se fazendo diz justamente que esta é uma imagem de registro. A reiteração visual do visível e o metadiscurso visual são características da pós-modernidade, era de grandes reflexões sobre as imagens, sobre o imaginário, sobre as imagerias, sobre o visual, enfim.



FIGURA 46: O corpo dos realizadores é "mencionado" no filme o tempo todo

Essa “nomenclatura” (provisória, aqui), auto-reflexividade do sujeito-da-câmera, revela uma questão da pós-modernidade, que é a própria auto-reflexividade dos meios de comunicação, que começam a se voltar para si e pra seus fazeres e procedimentos de forma muito freqüente a partir dos anos 80. Nos anos 90 e 2000 esse processo de *reflexão* e *auto-reflexão*, ou reconhecimento de si<sup>82</sup> é mais marcado, principalmente quando começam a ser feitos muitos filmes e documentários sobre o fazer documental, telejornalístico e audiovisual de forma geral. Essa é uma das figuras da pós-modernidade que acaba influenciando a produção audiovisual, e uma das características da estética FPS, que é a figura da citação. Em muitos filmes, essa figura aparece problematizada apenas, quando a temática trata do fazer

82 O idioma inglês tem um termo para isso que é bem mais claro: *self-awareness*.

mediático (como o faz em um discurso secundário o documentário *Ônibus 174*). O que interessa aqui é a expressão formal, no entanto. Assim, a auto-reflexão do sujeito da câmera aparece com toda a força em filmes como *Sexo, mentiras e videotape*, *Um filme para Nick*, *Cannibal Holocaust*, *O vídeo de Benny*, *Assassinos por natureza* (Oliver Stone, 1994), *Tesis* (Alejandro Amenabar, 1996), *O show de Truman* (Peter Weir, 1998), *Notícias de uma guerra particular* (João Moreira Salles e Kátia Lund, 1999), *A bruxa de Blair*, *Ônibus 174*, *Cama de gato* (Alexandre Stockler, 2002), *Cidade de Deus* (Fernando Meirelles, 2002), *11/09* (Gedeon e Jules Neudet, 2002), *O prisioneiro da grade de ferro* (Paulo Sacramento, 2004), *Estamira* (Marcos Prado, 2004), *Encontro fatal* (Christian Johnston, 2004), *Diário dos mortos*, *A ponte* (Eric Steel, 2006), *Rec e Rec II* (Jaume Balagueró e Paco Plaza, 2007 e 2009), *Atividade Paranormal* (Oren Peli, 2007) e *Atividade Paranormal II* (Tod Williams, 2009), *Cloverfield* (Matt Reeves, 2008) e *O último exorcismo* (Daniel Stamm, 2010).

A história narrada em *Cidade de Deus* é contada pela perspectiva do personagem Buscapé, um jovem da favela que quer ser fotógrafo. O momento decisivo que o aproxima desse sonho é quando o jovem fica no meio do fogo cruzado entre, primeiro, a Polícia Militar (corrupta) e os traficantes do bando de Zé Pequeno e, depois, entre estes e o bando do justiceiro Mané Galinha. Munido de uma máquina fotográfica profissional, Buscapé decide registrar o confronto triangular que acaba envolvendo toda a favela. A partir desse momento, o filme alterna a imagem de cinema com simulações do ponto de vista de Buscapé através do olho da objetiva. O que é interessante é que seu olhar é mediado por uma câmera fotográfica, um recurso estilístico que diferencia *Cidade de Deus* da maioria dos filmes que usam a perspectiva de um registrador, da estética FPS, já que estes simulam ou inserem um olhar de câmera cinematográfica ou videográfica. Não é a primeira vez que vemos isso no filme. Sempre que Buscapé vai disparar o obturador de sua câmera, vemos a imagem que ele vê, primeiro em movimento, como pelos olhos dele que ainda enquadram seu assunto por trás do visor da máquina. Sua perspectiva é sempre marcada, na cor e na iluminação, pela lógica técnica da câmera de acordo com a época em que a fotografia vai ser registrada. Essa imagem então é congelada, algo que se dá junto ao som de obturador disparando, o que sugere que o registro foi feito, e há um *zoom-out* na imagem ainda congelada, como se afastássemos o objeto *fotografia* depois de vermos a imagem. Nos anos 70, uma pose que vai ser “batida” na praia, no sol à pino, é marcada na fotografia com iluminação fria saturada e tons azulados e amagentados pronunciados. Essa imagem é marcada pelo imperativo técnico

do momento (o sol à pino, o filme e a máquina usados) e por uma relação da fotografia com o tempo (determinadas fotos dos anos 70, sofrendo ação do tempo, desbotavam primeiro o amarelo, o que fazia com que o ciano e o magenta dos pigmentos se destacasse).

Quando, no fim do filme, vemos Buscapé empunhando a máquina fotográfica e, com um plano subjetivo, vemos a câmera tremer, entendemos – por toda a lógica na qual o filme já vinha nos inserindo – que trata-se, agora, da perspectiva do jovem. Não do jovem em si, como plano subjetivo do olhar de um personagem, mas do jovem através de sua câmera, em um *plano subjetivo objetivo*. A estética FPS aqui vem destacar um registro documental dentro do filme. Em outros filmes, esse registro documental é audiovisual, e marcado dentre as imagens do filme por texturas, cores ou movimentos tradicionalmente relacionados a outros suportes ou procedimentos técnicos. Aqui, a documentação é de natureza fotográfica, o que não apenas dá ao registro a marca de testemunho, mas, dentro da narrativa e na expressão, ou seja, na forma, na estética, uma marca de testemunho documental jornalístico. Buscapé é um fotojornalista. No contexto da época em que se passa o filme, um fotojornalista tem mais crédito e confere a suas imagens mais credibilidade que um cinegrafista que registre imagens para a TV. Especialmente neste contexto histórico e cultural que o filme recorta, onde a busca desse fotojornalista é a denúncia. A fotografia é tradicionalmente relacionada ao registro policial e criminal. Faz parte de um imaginário moderno que a prova documental de um crime ou de uma ocorrência policial seja fotográfica. Na pós-modernidade, esse imaginário é atualizado dentro de uma lógica midiática. Buscapé é o olho fotográfico, dentro da favela, de um jornal de grande circulação. É a mediação entre o leitor abastado e o espetáculo de violência que até então se dava invisível dentro da favela. Não apenas por não interessar ao público o que os restritos a esse espaço de marginalização fazem mas porque a própria favela não havia, ainda, encontrado e entendido a lógica dos meios de comunicação. Quando a violência do tráfico na Cidade de Deus ultrapassa seus domínios geográficos, e quando a criminalidade é percebida em sua espetacular evocação visual (a primeira foto de Buscapé a ser publicada evidencia o traficante narcisista Zé Pequeno, que havia pedido para ser fotografado como forma de registrar seu poder, seus comparsas e seu arsenal), Buscapé é compreendido como um vínculo entre o jornal e a favela em guerra.

Ao seguir os policiais militares, sabidamente corruptos (o filme os mostra em vários momentos de corrupção), Buscapé, sempre com a máquina fotográfica, pretende registrar a

ação da PM que há muito vive de propina paga por Zé Pequeno. O fotógrafo então fica escondido atrás de uma parede de tijolos vazados, ávido por registrar o flagrante da corrupção. Esse registro é marcado nas imagens pelo movimento da câmera, que indica o olhar de Buscapé através da objetiva da máquina fotográfica. O que diferencia esse movimento instável através do visor da máquina de um movimento instável e tremido de câmera de vídeo ou de filme é outro recurso. Além do congelamento da imagem acompanhado de som do obturador disparado, a imagem subjetiva tem marcado em seu centro um código técnico típico de algumas máquinas fotográficas profissionais da época: o controle de foco. Enquanto a imagem tremida e desfocada acompanha a ação, o marcador do foco aparece, indicando que Buscapé está buscando um enquadramento e focalização corretos. Quando a imagem ganha foco adequado, Buscapé dispara o obturador, a imagem congela e dá-se o *zoom-out* já mencionado. Com esse procedimento, ele registra uma série de flagrantes, que constituem-se em prova documental da propina paga pelo traficante aos policiais. Logo depois, um outro flagrante. Depois que os PMs deixam Zé Pequeno, crianças armadas pelo próprio criminoso aparecem para vingar a morte de um de seus amigos, cercam o traficante e o matam a tiros. Buscapé vai até o local onde está o corpo e o fotografa. No meio do caminho, o percurso é visto pela objetividade da câmera que ele segura, e está apontada para o chão. Não é mais um olhar do olho do sujeito-da-câmera mediado pela objetiva, mas apenas o olhar da objetiva. O que torna esse olhar apenas objetivo realmente apenas objetivo é o fato de que as imagens são vistas em movimento, mas a máquina fotográfica só registra imagens congeladas. Esse chão que enxergamos enquanto Buscapé corre até onde está o corpo de Zé Pequeno não foi *registrado* pela máquina. Isso talvez estaria simbolizando, em uma extrapolação do conceito, um olhar sem corpo que é, na pós-modernidade, uma figura tão característica. Nenhuma pessoa, nenhum olho humano irá ver essas imagens porque elas não são um registro, como o do olhar sem corpo das câmeras de vigilância. Essas imagens do chão são marcadamente um olhar maquinal da câmera fotográfica e funcionam dentro do filme enquanto licença poética. Uma poética estética, que fala do olhar enquanto fazer, enquanto experiência, não apenas enquanto registro. De uma experiência sempre mediada pelos olhares maquinais, ainda que não haja, no outro lado da objetiva, nenhum sujeito da câmera ou, do lado oposto, alguém que vá ver. É como se a imagem mental de Buscapé fosse a imagem objetiva da câmera mesmo quando ele não está olhando através do visor. A imagem mostra o chão porque ele está correndo, como uma

licença poética. Essa poesia acaba falando justamente de uma tecnicização da experiência (não tecnologização, pois estou fazendo referência à técnica e não à tecnologia), extrapolada pela sugestão de um cérebro que já pensa a vida como um olhar técnico.

Em 2001, os documentaristas franceses, residentes em Nova York, Jules e Gedeon Naudet, irmãos, iam fazer um filme sobre o Corpo de Bombeiros. Na manhã de 11 de setembro, Jules acompanhou o chefe do Batalhão em um procedimento de rotina, enquanto seu irmão estava na sede. Ambos estavam sempre com a câmera a postos, captando imagens para o documentário. São de Jules as primeiras imagens registradas dos eventos históricos do que ficou conhecido como “11 de setembro” (ou, nos EUA, Nine Eleven, 09/11), principalmente a imagem do choque do primeiro avião na primeira das torres gêmeas do World Trade Center (WTC). Não fosse o documentarista estar a postos e, desconfiado da baixa altitude com que percebeu um avião aproximando-se da cidade, virar sua câmera para a rota do avião (poucos segundos antes do primeiro choque), não teríamos imagens do choque, ponto inicial de um dos eventos mais marcantes da história do século XXI até agora. A partir daquele momento, Jules acompanhou a movimentação dos bombeiros até a torre atingida e o trabalho do batalhão dentro do prédio. Seu irmão, Gedeon, empunhando a segunda câmera e decidido a encontrar Jules, registrou a movimentação nas ruas. Foi assim que, por acaso, registrou também o instante preciso do choque do segundo avião na segunda torre do WTC. Assim como ninguém jamais esperou que o primeiro avião batesse na primeira torre, ninguém esperava o segundo choque. É algo irônico e assustadoramente coincidente que ambos tenham testemunhado instantes históricos como o fizeram naquela manhã. O documentário 11/09 é o resultado de uma montagem clássica do gênero (narração em *off*, de um dos bombeiros, imagens de contextualização, entrevistas em estúdio, imagens de arquivo) onde o material mais importante, no entanto, é o raro testemunho dos fatos em seu *acontecendo*. Enquanto o procedimento documental estava sendo seguido e os irmãos captavam imagens para construir um filme sobre uma dada realidade, os eventos imprevistos ocorreram diante das câmeras. A força do documentário está justamente em conter um registro de algo que é, apesar da grande profusão de objetivas com que convivemos atualmente, ainda raro no fazer documentário – seja ele jornalístico, seja cinematográfico. Uma das características mais marcantes do que chamo de estética FPS é ditada, portanto, por eventos externos, por imperativos que não são da ordem do fazer documentário. São imperativos que devem ser assimilados pelo cinegrafista – seja ele amador ou não – para que

o evento imprevisto, a história em seu instante único e pontual de acontecer, seja registrada. É essa assimilação do imperativo do acontecimento imprevisto e a introjeção de todo um imaginário construído ao longo do século XX que faz com que esse testemunho ocular seja registrado de uma dada forma e entendido pelo espectador de uma maneira específica. Trata-se da característica aceitação da entropia num documentário que tem montagem clássica, assimilação de uma linguagem que dá valor ao imprevisto citando o rigoroso fazer documental: a testemunha da vida em seu acontecer.



FIGURA 47: Correria pouco antes da primeira torre do WTC cair



FIGURA 48: Depois da queda da primeira torre

Essa característica da estética FPS dada pelos registros documentários só existe em função de três fatores: a popularização das câmeras; a experiência ocidental moderna (e pós-moderna) rodeada por objetivas de todos os tipos; e a assimilação dos procedimentos e fazeres midiáticos dentro da experiência humana. Hoje, 10 anos após os ataques do 11 de setembro (porém não por causa deles), uma quantidade considerável e razoável de pessoas possui algum aparelho de registro de imagens e o carrega consigo o tempo todo. Não estou falando de apaixonados por fotografias que andam sempre com seu equipamento à tiracolo. Nem de turistas ou entusiastas do vídeo que levam sua câmera para onde quer que vão. Trata-

se de um anexo do homem comum, como os celulares. A maioria dos aparelhos celulares está apto a registrar uma dada quantidade de fotografias (alguns até capazes de conferir resolução de altíssima qualidade às imagens) e alguns minutos de vídeo. Difícil não enxergar um traço do terceiro estágio do capitalismo aqui, quando mesmo os não abastados podem possuir um celular com câmera. Essa lógica sócio-econômica é propiciada também pela lógica da técnica, já que o celular com câmera é tão comum que mesmo os mais baratos e simples já possuem esse aparato. Por isso é difícil identificar se esta característica específica da estética FPS é algo que se origina na experiência do homem comum ou nos media. Não se trata mais de um gosto por determinado tipo de imagem, mas uma assimilação dessa estética ao modo de fazer da expressão visual de uma era de produção e circulação de imagens.

Essa assimilação da estética diz respeito a uma apropriação do imaginário dos media (especialmente da TV) pelo homem comum e uma busca cada vez mais presente na cultura popular pelo contato com o real. Como – em tempos de programas de TV como o *Big Brother*, em uma era de hipervigilância, em um período em que é possível ter acesso às imagens mais fortes via Internet – ter acesso ao extremo do realismo? Se teríamos chegado a esse extremo com uma mídia televisiva cada vez mais ousada, com um cinema que explora cada vez mais o efeito de real, com um banco de dados em uma rede mundial de computadores que possui as imagens mais variadas de testemunhos mais raros, qual seria a forma de atingir um próximo passo em direção ao real?

A coincidência que colocou os dois irmãos, cada um com sua câmera, no meio do acontecimento em si foi o que permitiu que se atingisse um limite máximo de realismo. Afinal, ambos estavam registrando algo que lhes acontece subitamente, e corriam risco de morrer tal qual qualquer um dos milhares de mortos no incidente. O evento histórico é construído depois – inclusive por suas imagens. Naquele momento, Jules e Gedeon eram duas pessoas que tentavam sobreviver ao mesmo tempo em que não podiam deixar de registrar o que eles já sabiam ser um momento histórico. As imagens captadas por suas câmeras são as imagens paradigmáticas que ainda estão construindo o imaginário sobre o 11 de setembro e sobre o século XXI, repetidas à exaustão e sempre usadas como ícone do evento. O registro bruto dos irmãos documentaristas é exemplar, em primeiro lugar, porque essas imagens são a síntese da estética FPS; em segundo, elas ilustram uma das figuras mais importantes da experiência pós-moderna, que é a do homem como testemunho da história.

É claro que só existe história porque o homem é testemunho dela. Desde o princípio,

não exatamente como testemunho vivo, mas através de registros deixados e vestígios analisados por gerações que o sucederam. Se a história é contada, é porque foi vista (por alguém). Com as imagens técnicas, a percepção do homem como testemunha ocular da história se intensifica consideravelmente, porque não é mais um registro verbal de alguém que viu a história ocorrer, nem um desenho representando o que ocorreu, mas um registro visual “objetivo”. Por objetivo, aqui, trato do que é materialmente ligado ao que existiu no real. É claro que não se pode excluir a própria subjetividade de quem enquadra a cena para que ela seja gravada em vídeo ou fotografada, por exemplo, mas quando o real deixa rastros na imagem, o sujeito-da-câmera passa a ser testemunho de uma outra ordem. A noção do homem como testemunho ocular e responsável pelo registro objetivo da história é, portanto, algo que nasce na modernidade. Ajuda a criá-la, até. Como uma exacerbação de uma das figuras recorrentes da modernidade, a estética FPS é uma expressão do desejo pós-moderno por não apenas testemunhar todos os fatos em todos os lugares e tempos, mas experienciá-los. As características que constroem essa estética estão presentes de forma exemplar em *11/09*. O sentido que essas imagens suscitam, desta vez, é o da inserção de quem as olha na ação.

A câmera tremendo, os movimentos panorâmicos bruscos, a constante falta de foco e a sujeição do aparato e do corpo do sujeito-da-câmera ao que ocorre ao seu redor são características que parecem óbvias das imagens registradas em situações-limite. Até um certo ponto do século XX, no entanto, havia ainda, por parte dos documentaristas, uma preocupação em manter um padrão e uma linguagem que beiravam o clássico. As imagens que vemos em *Shooting war*, por exemplo, revelam isso. Os cinegrafistas de guerra, mesmo em meio a batalhas vigorosas na Segunda Guerra, buscavam adequar o peso dos equipamentos e o medo que porventura sentissem ao que acreditavam ser importante mostrar e à forma com que deveriam mostrar. Em uma das cenas do documentário, a fala de um dos cinegrafistas remanescentes é interessante pois demonstra que a preocupação em marcar as imagens com o perigo que os cinegrafistas corriam partiu justamente de um cineasta de filmes de ficção, John Huston, incorporado ao exército. Em dado momento, ao fazer algumas tomadas para um de seus filmes no próprio campo de batalha real na II Guerra, o diretor resolve balançar e tremer o equipamento para representar a explosão de uma bomba. Os cinegrafistas que estavam lá documentando a guerra reconhecem se tratar de um recurso que provocava mais realismo que suas próprias tomadas. Em *11/09* fica evidente que a linguagem

e a estética documental evoluem de um estágio clássico, passando por novas propostas de dispositivo (a saber, o Cinema Direto e o *Cinéma Vérité*, nos anos 60) e chegam a um estágio onde a própria influência da estética telejornalística se faz sentir. Nos anos 60, as propostas mudam, porém elas são da ordem dos procedimentos e não tanto da estética. A estética FPS é parte de um todo estético que propõe justamente o choque, o trauma, o confronto físico, a experiência viva do real. Confronto este que se dá entre o corpo do sujeito-da-câmera e o mundo concreto. Confronto que deverá ser expresso nas imagens.

Nas imagens de 11/09, até o momento em que a primeira torre do WTC ainda está de pé, o cinegrafista busca manter uma compostura mais clássica, ainda que assuma uma operação de câmera jornalística. Essa operação é da ordem dos procedimentos comuns no telejornalismo e principalmente no fotojornalismo, e flerta também com a despreocupação formal dos cinegrafistas amadores. São procedimentos que levam em conta a principal lei do fotojornalismo, que é a de conseguir registrar um momento e nunca perder um instante histórico por conta de adequação formal a padrões clássicos da fotografia não documental. Por questões operacionais, a TV não costuma registrar instantes históricos, a não ser por acaso. Não raro, a TV usa o trabalho do cinegrafista amador, que tradicionalmente é responsável, por questões práticas óbvias, por captar eventos imprevistos e inusitados na hora em que acontecem. Alguns desses eventos, inclusive, jamais chegariam a ser sequer tangenciados pelas câmeras de TV, caso elas não estivessem previamente (e por coincidência) apontadas para o dado local. O vídeo ou o filme, no entanto, não devem sujeição à lei máxima do fotojornalismo, ou ao menos não totalmente. Enquanto a fotografia congela um instante e a adequação a padrões estéticos e formais mais tradicionais e clássicos poderia significar a perda desse instante, no vídeo ou filme não se trata de um instante apenas. O foco pode ser feito conforme o acontecimento, a estabilização da câmera não seria um problema, a não ser em casos específicos. Mas quando as imagens são captadas pelas câmeras amadoras de vídeo e filme, não apenas o suporte as marca com os defeitos e ruídos que lhe são característicos como o próprio despreparo do operador, que raramente conhece algumas das regras básicas de operação de câmera., é delatado nas imagens. Quando não o choque desse cinegrafista amador, em casos em que o evento imprevisto é emocionalmente muito carregado. Não foi, como Lins e Consuelo (2008) dizem, é bom lembrar, a TV quem assimilou uma estética vinda do cinema e vídeo documentais, mas o contrário. Especialmente no Brasil. Os programas de TV sensacionalistas, onde o cinegrafista estava manifesto nas

imagens para dar a elas um tom mais emocional e contundente, criou um tipo de imageria que foi absorvido formalmente pelos documentários e, depois, por redes de TV com estética mais clássica (como a Rede Globo, exemplo que as próprias autoras citam).

A estética FPS tem o sentido geral de colocar o espectador no centro dos acontecimentos e provocar a sensação de perigo e risco iminente. O objetivo é gerar um tipo de empatia entre espectador e sujeito-da-câmera, repercutindo o mal-estar deste no corpo do espectador, algo que é comum em *11/09*. Algo que, é claro, é potencializado pelo conhecimento sobre o evento histórico do 11 de setembro e suas proporções, assim como a própria identificação com os personagens, reais, que ali são mostrados. A estética FPS eleva essa identificação por provocar, no olhar, uma simulação das condições vividas naquele momento pelo sujeito-da-câmera. Quando a primeira torre do WTC tomba, o documentarista está, junto com os bombeiros, subindo uma escadaria, que é tomada por poeira e quase soterrada. A câmera não pára de gravar e, no escuro, o espectador ouve apenas a movimentação dos homens que ali estão. Alguns deles feridos. A sensação de confusão que essas imagens passam é dada pelo fato de que, mesmo na escuridão, a câmera não parou de gravar e, na montagem, esse aparente “tempo morto” é mantido. Ao manter o que seria tradicionalmente um registro descartável, o documentário pronuncia a aflição dos que ali estavam, tanto pela escuridão e pela confusão quanto pelo fato de prolongar o que, no cinema clássico e nos documentários tradicionais, seria abreviado para um corte, o qual nos levaria a uma tomada onde se pudesse enxergar algo, de onde se pudesse obter mais informações. Nestas imagens não há saída confortável. O mal-estar na visualização não está no título desta tese por acaso. É uma das marcas da pós-modernidade. Vem acompanhada de muitas de suas figuras, mas também é uma figura em si. Evidencia o que Glauber Rocha já dizia em seu Manifesto da Estética da Fome (ROCHA, 1981), em 1965, quando falava em uma *pedagogia da violência*. Uma violência e um choque formais que atingiriam o espectador e ensinariam sobre o sofrimento dos sertanejos. (PENKALA, 2006) O documentário dos irmãos franceses aproveita a própria situação do evento para, constantemente, mergulhar o espectador em uma situação de confusão, perda de referências e ausência de sentidos. Gedeon, que estava fora das torres e rondava o local aflito por saber do paradeiro do irmão e também ansioso para mostrar a reação das pessoas na rua, é quem sofre com a queda do segundo prédio. Em “campo” aberto, ele corre e tenta mostrar a ação ao mesmo tempo: bombeiros e civis correm em busca de abrigo, sem saber se não vão ser soterrados pelos escombros da torre. Durante

um bom tempo, tudo o que vemos é o cinza da poeira e da fuligem e pedaços de coisas que passam pela câmera, depois que o cinegrafista busca abrigo atrás de um carro. O som ambiente, não interrompido nem nos momentos em que entra algum comentário em *voice over*<sup>83</sup>, é a única coisa que indica o que está acontecendo ao redor da câmera.



FIGURA 49: Antes da segunda torre cair, o documentarista corre para procurar abrigo e capta toda a confusão em volta



FIGURA 50: Após a queda da segunda torre do WTC, a câmera está coberta de poeira

O corpo dos dois documentaristas também aparece nesses momentos, em geral quando eles limpam a lente da câmera de toda a poeira e fuligem. Não raro, um pouco dessa sujeira, marcando ainda mais a mediação de uma lente, de uma objetiva, uma câmera. Ao aparecer como um corpo, o cinegrafista pronuncia sua presença como uma subjetividade. Ou seja: não se trata de uma máquina, sem corpo, que está ali sofrendo a ação do evento, mas de um sujeito que opera esse equipamento e que tem sua vida posta em risco. O perigo de morte potencializa essas imagens, que são plenas de um sentido de doação e heroísmo por parte de um documentarista que arrisca a si mesmo em função de permitir que cada um dos espectadores seja testemunha ocular da história, se na “segurança” do cinema ou de sua casa,

83A narração em *voice over* (voz over) é referente ao som da narração colocado sobre o filme na pós-produção. Normalmente gravada em estúdio. É diferente de *voice off* (voz off), que diz respeito a uma narração feita por alguém que está fora de campo (não aparece no enquadramento).

pelo menos não sem desconforto. É uma estética que desestabiliza física e emocionalmente, provocando um mal-estar que tem origem na visualização.



FIGURA 51: Durante a queda, a câmera mostra que o documentarista está escondido, tentando proteger-se



FIGURA 52: Nos momentos de maior tensão em 11/09, a câmera constantemente capta imagens desenquadradas ou de maneira bruta, sem preocupação com a clareza

Ao reproduzir a estética documental, o cinema de ficção está reproduzindo os próprios sentidos desse documental. Não é mais possível pensar que não estamos tratando de um gosto e estilo de época porque as imagens são documentais e, portanto, fugiriam a uma estética “artística” e criativa. Ainda que se saiba que os documentários são criações sobre a realidade, essa idéia de que o imperativo da realidade e dos eventos concretos é que imprime aos documentários uma linguagem e seu aspecto formal ainda perdura. Sabemos que não cortar os “tempos mortos” que as câmeras dos irmãos franceses captaram é uma escolha estética e formal da montagem e que tem o propósito de construir um dado sentido. Mas de alguma forma essa crença pode explicar que o sentido é o de agregar mais informação (mais quantidade de informação) ao documentário. No caso dos filmes de ficção, somos obrigados a problematizar essa expressão formal como uma estética. E ela é recorrente, principalmente nos filmes feitos nos anos 2000. *Diário dos mortos*, *Rec* e *Rec II*, *Cloverfield* e *O último exorcismo* são filmes de ficção cuja temática aborda situações claramente fictícias ou de

factualidade questionável. Os três primeiros são “filmes de zumbis” (tema mais recorrente no cinema de horror atual que nunca antes); *Cloverfield* é uma espécie de recriação do ataque do Godzilla, e fala de um “monstro” gigante que ataca a cidade de Nova York<sup>84</sup>; e *O último exorcismo* conta uma história de demônios que seria verossimilhante para os religiosos que acreditam em possessão demoníaca, embora o exagero torne essa plausibilidade questionável até para quem acredita em demônios e exorcismos.

Desses filmes, *Diário dos mortos* é o único que não é todo feito a partir de um registro em primeira pessoa. Ainda assim, a “perspectiva em terceira pessoa” (o plano clássico do cinema) representa uma fração mínima do filme. A temática de todos eles problematiza a questão das câmeras. Neste, George Romero fala de um grupo de estudantes de cinema que deve fazer um filme como trabalho de conclusão, e decide documentar a história recém noticiada de uma epidemia de zumbis. A crítica do cineasta, conhecido por um engajamento social manifesto em todos os seus filmes, se dá sobre a sociedade atual, que vive a partir da relação mediada pelas câmeras. *Rec*, filme espanhol que deu origem a uma versão norte-americana, *Quarentena* (John Erick Dowdle, 2008), é todo narrado a partir da perspectiva do cinegrafista (acompanhado de uma repórter) de uma rede de TV que estão mostrando uma noite comum de trabalho do corpo de bombeiros quando, ao acompanhar o primeiro chamado da noite do batalhão, acabam quarentenados dentro de um prédio cercado por policiais por conta de uma “epidemia” entre os moradores que os torna zumbis. Qualquer semelhança deste mote com o documentário dos irmãos franceses sobre o 11 de setembro não

---

84 Recriando uma atmosfera dos anos 50 e 60, a cultura dos zumbis está em moda hoje no ocidente. A *Zombie Walk* já é um evento anual que arregimenta (até em Porto Alegre) um batalhão de zumbis que perambulam pelas ruas, personagens representados por fãs do gênero tão apreciado na cultura *pop*. Os filmes de zumbi voltam, assim, a circular mesmo entre não fãs do gênero. George Romero, diretor conhecido por uma série de clássicos do tema feitos nas décadas de 60 e 70, volta a ser adorado e a realizar sua série “dos mortos”, dentre os quais está *Diário dos mortos*, aqui analisado. Essa volta ao culto dos zumbis revela um contexto histórico, político e social peculiar. Os filmes de zumbi sempre foram metáfora de uma situação social degradada, para os quais serviam de crítica. George Romero é um exemplo dessa crítica social. Os zumbis são uma das estéticas pós-modernas mais presentes na cultura popular hoje: livros clássicos lançados com releituras ficcionais inserindo zumbis, filmes sobre o tema, estampas em camisetas, tatuagens da moda, séries de televisão e eventos. Na mesma linha, porém por outro lado, os filmes de “monstros” e “ameaças espaciais” recriam uma atmosfera dos anos 50, quando esse gênero de ficção científica tornou-se popular. Nestes, os alienígenas e monstros terrenos representavam uma ameaça estrangeira sobre os EUA (o termo *alien*, inclusive, é usado no idioma inglês para designar estrangeiro, pessoa de fora), a ameaça comunista. Na atual conjuntura histórica, na era pós-11 de setembro, os filmes de monstros também fazem referência, ainda que possa ser mascarada, às ameaças aberrantes e estranhas de terroristas que, não apenas mantêm ideologia contrária ao capitalismo, mas representam uma cultura que rejeita a cultura ocidental e globalizada e os padrões de pensamento e modos de vida da sociedade do capitalismo avançado, judaico-cristã e “moderna”. Não por acaso *Cloverfield* trata de um monstro gigantesco e asqueroso que ataca e destrói impiedosamente a cidade de Nova York, destruindo símbolos da cultura norte-americana e ícones “da liberdade”, como a própria Estátua da Liberdade.

deverá ser coincidência. Em *Rec*, todo o filme é narrado pela câmera do cinegrafista, que acaba morrendo. A máquina fica de posse da repórter, última sobrevivente de um confronto onde todos os zumbis morrem. *Rec II* começa pouco tempo antes dos eventos que encerraram o primeiro filme, porém desta vez a partir da perspectiva das câmeras acopladas ao capacete de três policiais que, junto de um cientista norte-americano, devem entrar no prédio quarentenado em busca de sobreviventes. O único momento em que as imagens não alternam os registros das câmeras dos policiais é quando vemos os acontecimentos através da câmera de três adolescentes que entram, por curiosidade, no prédio. Este é mais um filme que usa a câmera em primeira pessoa em todo o relato.



FIGURA 53: Em *Cloverfield*, a câmera cai, indicando que o sujeito-da-câmera foi "abatido"; em *Rec II*, três policiais adentram o prédio em quarentena com câmeras acopladas ao capacete: cada registro identifica, no canto superior direito, o nome do policial

*Cloverfield* também é totalmente narrado através da objetiva de uma câmera amadora, operada por um rapaz responsável por registrar a festa de despedida de um amigo. Durante a festa, um monstro gigante ataca a cidade, e alguns dos amigos que estão na festa procuram saber o que é essa força que está destruindo a cidade (que, até um dado momento do filme, não aparece, a não ser pelos rastros de destruição que deixa pelo caminho). *O último exorcismo* e *11/09* seguem a mesma lógica, porém aquele tem características de documentação televisiva enquanto este é realmente um documentário. O que os une é o uso da câmera como expressão de um corpo, de um sujeito. Essa expressão é o que assegura a proposição de presença e a promessa de autenticidade, por procedimentos de assimilação de erros e falhas, como Yvana Fachine (2006) enfatiza. Não apenas isso, mas também uma promessa de totalização do registro, a garantia de que a vida em seu acontecer imprevisível será sempre registrada. Essa é mais uma das características da estética FPS, que corresponde a uma lógica cultural da pós-modernidade. “Aconteça o que acontecer”, tudo vai estar sempre sendo registrado. Quando não pelas câmeras de vigilância, nas de TV. Quando não

pelas de TV, pelas câmeras amadoras em celulares e máquinas fotográficas digitais, pelas webcams acopladas a computadores ou câmeras de vídeo portáteis. Tudo está coberto, 24 horas por dia, em um misto de temor e prazer voyeurista pós-moderno de vigilância total, irrestrita e abrangente. Os *slogans* do programa de TV *Big Brother* falam em “24 horas por dia, sete dias por semana”, “você vai saber tudo o que se passa lá dentro” e “a casa mais vigiada do Brasil. Não existe a possibilidade de não entendermos esta sociedade como dada ao espetáculo, que tem prazer em ver e ser vista mas, principalmente, em invadir as privacidades que antes eram resguardadas do olhar. Invadir e evadir também.

Em *O último exorcismo*, a câmera representa uma equipe que vai acompanhar Cotton Marcus, conhecido pastor local que por muito tempo ganhou dinheiro fazendo exorcismos. O pastor, que perde sua fé (mais uma das grandes questões da pós-modernidade) e reconhece que seus rituais de exorcismo eram espetáculos encenados, resolve atender a um último pedido de exorcismo e pretende gravar tudo, para que fique registrado cada um dos procedimentos onde aplica seu charlatanismo e com os quais produz seu espetáculo.

O interessante a respeito desses filmes é que todos eles têm uma temática muito parecida, que simula o fazer documental ou jornalístico e recria os dispositivos que, na década de 80 e 90, tornaram *Cannibal holocaust* e *A bruxa de Blair* reconhecidos e controversos; todos repetem os mesmos procedimentos estéticos já dados como parte de uma perspectiva em primeira pessoa e todos, a exemplo de *Cannibal Holocaust* e *A bruxa de Blair*, problematizam as questões relativas ao fazer documentário. A maioria lida com a premissa de “registros achados” depois que todos foram mortos, pronunciando uma questão que permeia a pós-modernidade, que é a da força do registro em si como testemunho histórico. O registro como objeto-testemunho, como vestígio de um evento. E as marcas que o sujeito-da-câmera, como um corpo humano dotado de ética e emoção, são os derradeiros traços de uma subjetividade que produziu esses registros. Esses filmes estão falando (abertamente ou dando à suposição) de câmeras ou cartuchos de fita ou rolos de filme que são achados como uma cápsula do tempo a qual, quando aberta, monta todo o percurso de um sujeito que se deixou impresso nessas imagens e que nelas registra seus últimos momentos. Esse registro se dá como forma de denunciar um fato, mostrar um evento trágico, testemunhar heróica e destemidamente um acontecimento profundamente importante para a história, do qual nenhuma testemunha orgânica deverá sair com vida. Essa questão é presente na pós-modernidade sob dois aspectos. Primeiro, na necessidade de contato com realidades-

limite, contato esse que se dá na construção formal dos filmes pelo mal-estar gerado pelas imagens e por toda uma estética que simula a presença do espectador no local dos eventos. Segundo, na relação ao mesmo tempo de dependência e coerção pelas câmeras, de prazer voyeurista e rejeição da hipervigilância. Na recusa em viver sendo registrado que anda junto com a necessidade infantil de que se mantenha um registro de tudo, sob pena de que, aquilo que não for registrado, seja esquecido ou não reconhecido como mundo real. Nessa relação dual que alterna a segurança que as câmeras proporcionam e a opressão que elas engendram. Nas relações que não sabem mais não ser mediadas pelas objetivas e lentes e diafragmas, mas que luta por buscar nessas relações uma proximidade cada vez maior da experiência real e concreta, da experiência de contato com a vida material.

Tudo isso é manifesto nas imagens desses filmes, que são marcadas por um número de procedimentos técnicos e estéticos que são cada vez mais reconhecíveis dentro da lógica da perspectiva em primeira pessoa. É comum o tremor e a instabilidade de movimentos, bem como a perda constante do foco e o *zoom* instável. A instabilidade e o desequilíbrio formais representam esteticamente os fenômenos culturais e históricos que se consolidam na pós-modernidade, os quais repercutem materialmente as incertezas, os desequilíbrios, as instabilidades tanto do mal-estar de que falava Freud a respeito do início do século XX quanto do mal-estar de que trata Bauman sobre nossa sociedade da modernidade líquida. Relativamente recorrente é a imagem obtida através de registro sob condições inadequadas ou dificultosas de captação (ausência ou escassez de iluminação, impedimento legal ou prático para o registro, risco de dano à câmera ou injúria do operador, problemas técnicos com a câmera, obstáculos entre o assunto a ser registrado e a objetiva; sujeira nas lentes). Cabe reforçar: é característica dessa estética a assimilação desses defeitos e imprevistos. A imagem obtida enquanto o cinegrafista corre é comum, representando quase sempre ou perigo para o sujeito-da-câmera ou a tentativa de dar conta da cobertura de um evento que acontece em emergência, ou em situações estressantes e agitadas. Comum na maioria dos filmes de ficção que usam a estética FPS, imagens marcadas por códigos técnicos da câmera (marcadores de bateria, identificadores do aparelho ou do operador, relógios e cronômetros). Em grande parte dos filmes, é comum o registro ser feito por uma câmera que caiu ou foi derrubada. Neste último caso, a recorrência é grande e remonta o primeiro filme cujas imagens foram aqui analisadas, *Cannibal Holocaust*. Neste, a câmera, derrubada no chão, mostra o momento em que o último documentarista é morto, e está apontada para seu rosto

quando sua cabeça é decepada. Em *Cloverfield*, a câmera derrubada indica que o cinegrafista foi abatido, mostrando o que seria sua última visão do mundo antes de morrer. A diferença é que a câmera representa fisicamente a morte do cinegrafista ao cair (e, em alguns casos, mostrar o corpo do cinegrafista já sem vida) mas continua seu registro, agora “sem corpo”, como relato objetivo, registro daquilo que nem o cinegrafista viu. Esse relato, não raro, é quem prova a morte do cinegrafista. A câmera é um olho que ao cinegrafista não pertence mais. É um testemunho autônomo da história que acontece, o que nos dá a impressão macabra de que um dia as câmeras todas registrarão uma espécie de apocalipse, no qual o olho humano deixará de existir, mas não sua memória, registro como documentação viva e concreta da experiência, nem sua narração dessa história. Quase sempre, as imagens que precedem a queda da câmera são as que encerram a última e reveladora visão do cinegrafista, como em *A bruxa de Blair*, *Rec e Rec II* e *O último exorcismo*, por exemplo. Normalmente, no entanto, a imagem que fica por último no registro é uma imagem morta, que raramente narra algo concretamente e quase sempre evoca o sentido de morte, de ponto final, de “final das transmissões”. Em *A bruxa de Blair* isso acontece quando o que vemos como última imagem das câmeras dos três estudantes é uma parede ou o chão. Em *Encontro fatal*, a câmera, danificada, ainda mostra a imagem do seu até então operador se afastando (ele está indo se entregar aos rebeldes). Esta estética, esse uso de clichês visuais que reforçam os sentidos da perspectiva FPS, falam de um gosto pelo “derradeiro registro”, pelo registro que sobrevive ao fim do próprio sujeito-da-câmera. Percebo aqui uma das características mais fortes dessa expressão no cinema atual, que expressa uma figura que perpassa a pós-modernidade, uma figura que vê a documentação e o registro como imperativos. O mal-estar que o “derradeiro registro” nos provoca não está apenas no reconhecimento do fim do sujeito-da-câmera, mas porque antes a lógica formal desse discurso visual nos colocou, espectadores, no lugar desse sujeito, atuando como o próprio sujeito-da-câmera.



FIGURA 54: Em *Encontro fatal*, a simulação de documentário usa até mesmo a "visão noturna" da câmera para dar ênfase à dificuldade no processo documental

*Encontro fatal* é uma tentativa da mesma ordem de *A bruxa de Blair*. Pronuncia-se como documentário feito a partir das imagens captadas e registradas em oito fitas encontradas depois do desaparecimento, no Iraque, de um jornalista. Don Larson, o jornalista, se propõe a fazer um documentário de uma jornada que pretende descobrir o paradeiro de Osama Bin Laden, o suposto mentor intelectual dos ataques terroristas do 11 de setembro. Sua jornada também é pessoal, o que compreendemos ao final do filme, quando se sabe que Don perdeu sua esposa, que estava em um dos aviões que se chocaram contra as torres do WTC. Por uma série de clichés narrativos (que remontam a própria construção clássica de roteiros do cinema norte-americano) e pelos créditos finais, percebemos que o filme é, na verdade, fictício e, usando o artifício das “fitas encontradas”, finge ser um documentário quase bruto com imagens documentais de verdade. A simulação de documentário que esse filme propõe é característica da pós-modernidade na medida em que nos coloca inseguros dentro de uma linguagem que sempre “pode ser ou não” de um dado gênero. Na experiência pós-moderna é comum não saber que filme é ficção, que filme é documentário, até que ponto as imagens são documentais mesmo dentro de um documentário reconhecido. Nunca se sabe quando, como e onde um documentário “fala a verdade” ou está encenando. Os gêneros pós-modernos são tão instáveis e indiferenciados quanto o próprio espírito desse tempo de metamorfoses e máscaras, de simulações e sintetizações. O mal-estar surge a partir da própria confusão que a *indefinição*, traço típico dos produtos midiáticos hoje, provoca. Há indefinição nos gêneros, nas linguagens, nos suportes.

A estética FPS também cria um mal-estar ao colocar o espectador em posições as quais nem sempre ele escolhe, prefere ou consegue assimilar. Há um questionamento do lugar ético desse sujeito, que acaba por ser o espectador, há uma obrigação de tomada de posição, há uma ênfase no status *voyeur* do espectador, reforçando também seu prazer escópico, porém nem sempre diante de imagens confortáveis.

### **4.3.3 Estética do registro por memória**

A preocupação pós-moderna com os registros tem origem na modernidade, com os modos de vida que muito rapidamente assimilaram as imagens técnicas. Um dos grandes traços da modernidade é o hábito e todos os padrões e procedimentos ligados a ele de catalogar, organizar, rotular, identificar e analisar. Um dos indícios disso já estava na grande evolução

da fotografia forense e na ação policial de identificação de criminosos, documentação de provas e registro de cenas de crime, no início do século XX. Documentários com estética FPS e filmes de ficção que simulam a perspectiva em primeira pessoa costumam tangenciar essa relação da pós-modernidade com a memória de alguma forma. É o caso de filmes como *Cannibal Holocaust*, *A bruxa de Blair* e *Encontro fatal*, que exploram a curiosidade pós-moderna voyeurista pelos registros achados em situações extremas. A fetichização do documento arqueológico perpassa toda a idéia desses filmes, e é o que faz deles interessantes a partir dos anos 80. Filmes que sugerem que seu material é um registro encontrado em circunstâncias peculiares aguçam o fetiche pós-moderno pelo vintage, pelo *retro*, pelo passado revisitado, mas também um fetiche pelo próprio registro de eventos aos quais o registrador não sobreviveu. A imagem derradeira, a heróica e suicida documentação, a cápsula do tempo que nos traz de volta um pedaço da história onde são mostradas coisas e pessoas que não existem mais, o gosto ou a busca por tudo isso é um dos traços mais característicos da pós-modernidade. É da ordem da “re-vivência” da vida concreta.

Existem algumas formas pelas quais a estética do registro por memória é construída, e tipos de expressão pelas quais ela é caracterizada. Uma dessas formas poderia ser chamada de histórica, e é manifesta por uma reconstituição de condições de produção, por uma referenciação a estilos de época e/ou por assimilação de marcas do tempo. Representam a figura pós-moderna da mistura de estilos de várias épocas e desse parasitismo sobre o antigo, essa super-referenciação do passado, que às vezes se dá na forma do pastiche. Essa relação com o passado que acaba sendo expressa nos filmes, é explicada, em parte, por aquilo que define a pós-modernidade: o depois de tudo. Quando Dubois (2004) fala em *cinema do depois*, e quando Jameson (2006a) fala sobre um período no qual tudo já foi feito, estão falando dessa pós-modernidade que sobrevive em estado de ressaca da modernidade. Ora negando-a, ora resgatando-a, ora requentando-a em um caldeirão onde se mistura uma série de coisas. Mas nunca conseguindo superá-la, já que está imersa em uma consciência de que não há mais o que seja feito que já não tenha sido feito.

*Forrest Gump* (Robert Zemeckis, 1994) é conhecido por ter sido o primeiro filme a unir, por computação gráfica, uma imagem de arquivo e uma imagem atual, filmada em estúdio. Não se está falando de o personagem Forrest Gump aparecendo em primeiro plano com um filme antigo por trás, mas de um personagem atual que interage na mesma superfície com personagens históricos registrados em arquivos documentais. Forrest senta ao lado de

John Lennon em um programa de entrevistas, aperta a mão dos então presidentes John Kennedy e Lyndon Johnson, além de ficar frente-a-frente com o também presidente na época Richard Nixon. No filme, a inserção de imagens de arquivo dessa forma é importante porque Forrest Gump é um personagem que conta uma história importante para os EUA, que começa no pós-Segunda Guerra e termina nos anos 90. Ele é um outro tipo de narrador-testemunha: suas lembranças, as imagens de seu arquivo pessoal são, também, as imagens de arquivo que contam a história de um país. A reconstituição histórica em *Forrest Gump* não tem nada de elaborado ou novidade, mesmo do ponto de vista da estética. O que chamou atenção pela inovação na forma como as imagens de arquivo foram usadas foi a possibilidade técnica de se forjar um registro audiovisual histórico inserindo nele elementos fictícios concretos. O que é importante para esta tese, no entanto, é, primeiro, a forma como isso é feito e, segundo, os sentidos daí depreendidos.



FIGURA 55: O encontro de Forrest com o presidente Kennedy: a memória-lembrança, em cores, e a memória registrada, em preto e branco



FIGURA 56: O encontro com Lyndon Johnson, anunciado na TV



FIGURA 57: No primeiro quadro, da esquerda, o arquivo original da entrevista com John Lennon e Yoko Ono; nos quadros seguintes, a imagem do ator Tom Hanks substitui Yoko na mesma cena

Para que visualmente a inserção de Forrest em uma cena histórica seja aceita como plausível (todos sabem que Forrest é um personagem, interpretado pelo ator Tom Hanks, e, portanto, aquelas imagens podem parecer legítimas, mas não o são) é preciso um procedimento técnico que torne a imagem de Forrest igual à imagem onde vai ser inserido. Por igual estou tratando aqui de iluminação, coloração e textura de registro. O efeito especial neste momento só funciona se nessas imagens for reconstituída a condição técnica da época, o que pressupõe um trabalho de tratamento de imagens que simule essas condições. No programa de entrevistas em que senta ao lado de John Lennon, a iluminação típica da televisão, sua textura e as cores da época ressaltam que aquelas imagens fazem parte dos arquivos dos anos 70. O mesmo ocorre quando Forrest encontra Lyndon Johnson e Richard

Nixon. O encontro com Kennedy se dá de forma diferente, já que aquelas imagens foram feitas em outro suporte e registradas em preto e branco. Haveria ainda um hiato entre as imagens desses “encontros”, que são arquivos dos mais variados tipos, suportes e tempos, e a imagem do resto do filme. Além da reconstituição histórica por meio de tratamento técnico das imagens, lança-se mão, então, de um outro expediente, que explique essa diferença técnica entre as imagens. Aproveita, para tanto, o fato de serem imagens que na época foram feitas para ou pela televisão e transmitidas por esse meio. Isso dá um sentido ainda mais especial a esses arquivos, que fazem parte não apenas da história das imagens do século XX como da história da televisão.

O que *Forrest Gump* evidencia dentre os filmes aqui analisados é, por um lado, a relação que se tem com o passado que, como Jameson (2006a) irá enfatizar, é um eterno presente. Nada mais pertence ao passado, que nunca mais poderia ser modificado. Mesmo o que passou pode ser reeditado (neste caso específico, uma nova história é forjada a partir da ficção). Um outro aspecto reforçado pelo filme é a diferença entre lembrança e memória, quando o lugar da lembrança de Forrest é o da estética do cinema. O personagem lembra de sua história e a vemos pelo olhar onírico do cinema, como Georges via, em seu sonho, a lembrança de infância (em *Caché*). O lugar da memória é marcado pela diferença nos suportes. A memória é registro, e é materializada com as condições desse contexto do registro. No caso específico deste filme, é uma memória midiática, organizada pelas imagens de TV e dos documentários.

O reconhecimento de Forrest Gump em seu país (e no mundo) passa por ser ele uma testemunha viva da história (por isso ele é convidado a conhecer os presidentes e também participar de um programa de entrevistas ao lado de John Lennon) e pelo fato de que isso é transmitido em rede nacional. Forrest Gump é um novo personagem histórico, cuja experiência no mundo está relacionada com a memória televisual que este mundo constrói. A figura do personagem que testemunha a história é emblemática neste filme e atualiza uma relação que o sujeito pós-moderno tem com a memória e com a história. Não basta que Forrest tenha participado de uma Guerra ou ido à faculdade no mesmo ano em que a primeira mulher negra frequentou os bancos universitários naquele país: está registrado em filme e vídeo e foi transmitido em cadeia de televisão. Todos são, agora, testemunhas dessa testemunha. Todos comprovam que aquilo aconteceu na vida real. É irônico que um procedimento técnico assumido no filme como forma de tornar a narrativa verossimilhante

seja o mesmo que torna o próprio personagem, Forrest, como testemunha. Outros filmes exploraram a figura do personagem que vive uma era e conta sua história através da história de um tempo ou povo (como é o caso do filme de 2008 dirigido por David Fincher, *O curioso caso de Benjamin Button*), mas *Forrest Gump* é emblemático por levar essa proposta às últimas conseqüências.

Em *Cidade de Deus*, a simulação de condições técnicas de época se dá principalmente pela cor, mas nas seqüências relativas aos anos 60, principalmente, os planos e movimentos de câmera reproduzem as condições e o estilo de filmar da época. (PENKALA, 2006) Os planos abertos de câmera parada, na altura do tripé, simulam, nas imagens da infância de Buscapé, a linguagem cinematográfica dos anos 60 no Brasil. Os tons sépia servem para demarcar a década no filme e sugerir a tonalidade que essas imagens teriam se o filme fosse feito em 1965. Estamos tratando, aqui, de uma linguagem tradicional e de um cinema clássico. A década também foi marcada pelo experimentalismo do cinema novo, com filmes em preto e branco e iluminação saturada, câmera na mão e tomadas de planos e ângulos menos ortodoxos. Mas quando se trata de simular as condições de produção de um período, é preciso adotar a linguagem e a estética que eram tradicionalmente adotadas então, porque o que se procura é uma identidade visual. As identidades visuais de época são sempre o padrão, nunca o alternativo, o “*underground*” ou a contracultura (a não ser que esta seja exatamente a estética da época). Assim, embora se usasse ainda um estilo de moda dos anos 50 nos anos 70, por exemplo, jamais representaríamos a década de 70 por vestidos de *petit-pois* e cinto, assim como não representamos a moda da época pelos elementos alternativos, como os próprios *punks* (que eram bem representativos do período, porém apenas no âmbito da música e da cultura jovem, não na moda).



FIGURA 58: As tonalidades marcantes na cronologia de Cidade de Deus

Neste filme, a demarcação de períodos narrados é enfatizada, portanto, pela cor, que é uma



FIGURA 59: Os tons azulados dos anos 80 em Cidade de Deus

estética reconhecida universalmente. A “aparência” de filme dos anos 60, 70 ou 80 não passa, portanto, pela linguagem cinematográfica, mas pela superfície, a cor (e a

textura, eventualmente), que é o que é apreendido de forma mais clara. A complexidade no uso da cor também se dá em *Cidade de Deus*, já que não é culturalmente assimilado por todos que os tons esverdeados e azulados, saturados de luz, sejam relacionados aos filmes dos anos 70, nem que os tons azulados e prateados, em imagens mais escuras e opacas, seja próprio dos anos 80. É uma convenção que essas cores dêem às imagens uma aparência de um outro tempo, mas o filme utiliza outros artifícios para explicar essa cronologia, como legendas. O que se dá na estética de *Cidade de Deus* é a apropriação de uma convenção que é da ordem da percepção, é subjetiva. Se especificamente cada espectro de cores representa uma época, o espectador médio perceberá que essas imagens “parecem filme mais antigo”. O que importa é que o sentido, no entanto, é devidamente construído. Aqui estão expressas a figura do pastiche e concretizado aquilo que Luciano Guimarães (2003) vem falar sobre a cor na mídia.

O sentido superficial é a percepção de que a cor “parece de filme antigo”, mas há um sentido mais profundo, já que as imagens são marcadas por condições de produção e circulação da época. Mais uma vez, estamos falando em uma memória histórica que é construída a partir dos registros feitos pela técnica. É uma memória midiática, portanto. A lembrança – ativada na forma de imagens produzidas no cérebro – estará sempre condicionada a uma subjetividade, em primeiro lugar, e a convenções que são criadas pelos imperativos da cultura, do tempo e das lógicas sociais. A memória, como culturalmente é compreendida, diferente disso, é algo concreto. É a materialização de algo que evoca lembrança, mas é mais que um mero representante da lembrança. Tanto que é capaz de distorcer lembranças. A memória é algo que se dá na relação entre a percepção, o tempo e algo palpável, no qual se deposita uma narrativa. Nesta narrativa está a lembrança, está o imaginário social, está a história e, assim, as formas com que isso é registrado, transmitido,

narrado. Por isso falo aqui em uma estética – visual – da memória e não da lembrança. Essa estética, na modernidade, é criada a partir, entre outras coisas, das imagens técnicas. E, assim, a partir do final do século XIX, é uma memória construída pela fotografia e pelos meios de comunicação de massa como o cinema e a televisão.

Essa memória midiática pode ser, para os fins desta análise, de duas ordens: televisiva e documental. A estética da memória midiática televisiva pode ser caracterizada pelas imagens de arquivo que evocam o fazer televisivo ou por referências a esse fazer ou a sua linguagem específica. *Assassinos por natureza* é um filme que mistura linguagens, referências e lógicas, equilibrando-se entre o fragmentário e o poluído, entre o confuso e o rico, entre a *pop art* da modernidade e o neobarroco da pós-modernidade, reforçando e expressando algumas das principais figuras do período. O filme é entrópico, é transgressor, é poluído, fragmentado e organiza uma multiplicidade híbrida de suportes. Ao mesmo tempo, cita o cinema e a televisão o tempo todo, desde suas lógicas até suas estéticas. Agride os sentidos, provoca mal-estar constante. Faz uma apropriação da própria linguagem dos videoclipes. Sua alternância de estilos e linguagens é própria dessa linguagem, um dos formatos mais marcadamente pós-modernos (Machado, 2005), e da ansiedade dos modos de vida da pós-modernidade. A televisão pós-moderna adota um formato que assimila essa ansiedade quando reproduz, dentro de um mesmo bloco de um mesmo programa, o *zapping* contínuo, onde se usa o controle remoto como ferramenta para a satisfação de um desejo por fragmentação, descontinuidade e agilidade (SARLO, 1997). A estética do videoclipe, ou estética MTV, como é chamada, fazendo alusão à emissora que no princípio só veiculava videoclipes musicais, é dotada dessa agilidade pós-moderna onde o gosto geral é pelo novo sempre, pelo descontínuo, pelo híbrido. *Assassinos por natureza* mistura filmes em preto e branco com imagens de televisão com vídeos experimentais com imagens documentais de arquivo com o que poderia haver de mais clássico na linguagem cinematográfica. Todas essas referências são montadas em um todo costurado por cortes secos entre planos curtos, o que torna esse filme uma experiência exaustiva visualmente. Eventualmente, essa violência da estética vai provocar um certo mal-estar, que vai do ótico (em certos momentos é impossível fixar o olhar em uma imagem, já que elas se sucedem muito rapidamente) ao emocional (montagem extremamente ágil de planos onde a violência gráfica não é rara). (Cf. PENKALA, 2006)

A segunda referência à estética televisiva nesse filme se dá por meio da apropriação

de certas linguagens e modos de produção muito característicos do meio. Isso fica evidente nas citações de programas de TV norte-americanos dos anos 50, 60, 70 e 80, como *I love Lucy*. A história de Mallory com sua família, antes de ser levada de casa por Mickey, é contada em uma encenação que recria cenários, temáticas, falas, linguagem de câmera e até a própria identidade visual de *sitcoms*<sup>85</sup>, além de ser gravada em vídeo, o que se nota pela textura das imagens. Até a tradicional *claque* é assimilada no filme, como quando o pai de Mallory a trata com malícia e as risadas do auditório são ouvidas. A referência é facilmente compreendida porque as *sitcoms* norte-americanas já fazem parte do imaginário ocidental. O público perfeito desse filme é a geração que foi criança nos anos 70 e 80, tendo crescido sob influência dos programas de televisão. Aqui no Brasil, programas que copiavam programas dos EUA e até os “enlatados”, programas comprados prontos por emissoras como o SBT e a Rede Globo. No final do filme, por ocasião de uma entrevista que um conhecido apresentador de um programa policial de TV, jornalista sensacionalista, deve fazer com Mickey na prisão, a referência à lógica televisiva ganha novo fôlego, desta vez com um misto de paródia e citação do fazer jornalístico desse meio. *Assassinos por natureza* é uma obra semelhante às de Andy Warhol, cola e mistura uma grande quantidade de citações da cultura da TV e do cinema, as quais já fazem parte da cultura *pop*. O que é interessante notar é que tanto na recriação do *sitcom* quanto na citação do jornalismo, alguns planos de detalhe com outro suporte e em preto e branco são inseridos, remetendo às imagens de filmes antigos (no caso do *sitcom*) e reportagens televisivas. Enquanto na história da família de Mallory o suporte videográfico marcava a superfície de toda essa referência no meio de um fluxo cinematográfico, com suporte de filme, a parte onde vemos o desenrolar da entrevista do jornalista com Mickey na prisão é feita em filme (porque faz parte do fluxo normal da narrativa). A inserção desses planos (filme antigo em preto e branco na *sitcom* e imagens de reportagem de TV durante a entrevista) acaba criando uma referência dentro de uma referência. A comicidade da história de Mallory é contada como se fosse um programa de TV, mas a situação romântica de quando conhece Mickey é contada como se fosse um filme antigo em preto e branco. O gênero é problematizado aqui também, em uma referência clara ao imaginário criado a partir da cultura do cinema e da TV, segundo o qual os suportes e os produtos dão à narrativa um sentido. A adolescência problemática de Mallory é uma

---

85 *Sitcom*, que pode ser traduzido literalmente como “Comédia de Situação”, é o formato de seriado norte-americano onde são exploradas situações cômicas em um determinado contexto, com personagens fixos e uma super-temática que os une: famílias, como *Marry with children* e *Caras e caretas*; grupos de amigos, como *Seinfeld* e *Friends*, etc.

comediazinha de TV que passa em algum horário vespertino, mas o romance dos personagens principais é um filme antigo de amor, localizado em algum lugar da madrugada, na grade de programação da emissora.



FIGURA 60: "I love Malory": Assassinos por natureza cita "I love Lucy"



FIGURA 61: Em Assassinos por natureza, os sitcoms são citados

Há ainda uma terceira referência à televisão em *Assassinos por natureza*, que é algo que perpassa todo o filme. Tanto por assimilação das imagens quanto por sobre-enquadramento, são inseridas em vários momentos no “fluxo” já fragmentado do filme, cenas de filmes (de ficção), documentários (como os do Discovery Channel e Animal Planet) e comerciais. Esse jogo com as imagens de arquivo de tudo o que a TV produz ou daquilo de que se apropria simboliza uma memória que é própria da cultura pós-moderna, uma memória alimentada pelo imaginário de uma geração que viveu a grande popularização da televisão. A história do percurso de um casal de assassinos é cravejada desses *flashes*, que parecem simular nossos próprios *flashes* de memória. O extenso, poluído e confuso arquivo daqueles que vivem mais fortemente a experiência pós-moderna formando um espaço de armazenamento de nosso repertório da cultura *pop*. A história do casal é contada metafórica e literalmente por manchetes de jornais, por fotografias de suas vítimas, por entrevistas com

populares sobre a aceitação desses criminosos. Literalmente porque durante todo o filme vemos essas manchetes e noticiários. Metaforicamente, porque praticamente toda a experiência do sujeito pós-moderno é contada a partir desses elementos da cultura meios de comunicação de massa.



FIGURA 62: FIGURA 58: Variedades na TV, em sobreenquadramento no filme Assassinos por natureza



FIGURA 63: Assimilação em Assassinos por natureza: noticiários e programas de variedades

A estética da memória documental guarda características da memória televisiva, mesmo porque a memória da TV também arquiva documentos. A diferença, no entanto, é que da memória documental fazem parte os arquivos que têm em sua gênese o propósito de documentar. A estética da memória documental na pós-modernidade é o que dá a ver, o que materializa no concreto da produção audiovisual todo um conjunto de registros que constroem a história de alguma forma. Não um mero acumular de registros, no entanto, mas um conjunto de sentidos que estão sempre presentes nessas imagens a partir de sua materialidade (as marcas do suporte, os rastros deixados pelas condições de produção). O

documentário brasileiro *Nós que aqui estamos por vós esperamos* é exemplar nesse sentido. Praticamente todo feito a partir de imagens de arquivo, montado em um computador caseiro, o filme de Marcelo Masagão conta, através de registros de vários tipos, uma história poética do século XX. Digo poética porque embora todas as imagens sejam documentais, o cineasta se apropria delas, montando-as conforme a narrativa que deseja fazer e criando, sobre elas, histórias não reais (embora realistas). Quando dá a uma série de imagens uma ligação de parentesco entre pessoas, trata de quem já existiu e tem originalmente relação com aquilo que as imagens dizem, porém cria sobre elas fatos que são verossimilhantes. O que Masagão faz é usar a poesia como licença para apropriar-se de imagens documentais, portanto específicas, montando-as e tratando-as como histórias gerais. Não que o homem cujo cadáver aparece sendo removido de uma trincheira tenha sido pai de outro que, adiante, veremos que morreu em uma guerra futura, mas é plausível que gerações de homens de uma mesma família tenham morrido nas várias guerras do século XX. Masagão apenas dá um rosto específico a um personagem geral: o soldado morto.



FIGURA 64: "O soldado morto" em *Nós que aqui estamos por vós esperamos*



FIGURA 65: As últimas imagens vistas por um homem captadas pela câmera de um dispositivo bélico

O documentário é quase feito sem nenhuma câmera, mas na gênese mesma das imagens, as câmeras estiveram presentes, obviamente, o que faz com que o uso de imagens de arquivo seja sempre também uma montagem híbrida sobre imagens que já carregam em si uma série de sentidos, dentre os quais, aqueles que nascem das marcas que o suporte dá a essas imagens. Esse procedimento sempre gera a impressão de que essas imagens nos são apresentadas como uma coleção, como se possuíssemos cada uma delas em sua materialidade. *Nós que aqui estamos por vós esperamos* é uma espécie de álbum onde está guardado o registro fotográfico, cinematográfico e videográfico de um século de maneira estilizada. A apropriação de imagens de arquivo atualiza as imagens no presente de sua visualização e no contexto em que são visualizadas, mas funciona como a cápsula do tempo aberta, onde o passado chega ao presente ainda como passado.<sup>86</sup> O passado, em si, não se atualiza. Ele permanece na materialidade dos registros: o tom sépia da fotografia, a marca de desgaste pelo tempo no filme, a marca visual de um suporte que é muito antigo. O que é interessante dessa noção de atualização do passado como cápsula é que a materialidade do documento não chega intacta ao presente, mas marcada por essa viagem no tempo, como todos os objetos que produzimos ou guardamos nos quais depositamos a lembrança e, a partir disso, passam a ser objetos de memória. O objeto carrega o signo do passado (o suporte em película antiga que lhe dá a tonalidade sépia, por exemplo), os sinais do tempo (o desgaste do papel fotográfico, a marca de umidade, a cor desbotada), e, ao ser atualizado, a qualidade de representação histórica (quando vemos alguma imagem paradigmática da Segunda Guerra Mundial, por exemplo, a reconhecemos como parte de uma imageria e como documento de um evento que só pode sobreviver na lembrança daqueles que viveram na época ou na memória documental).

Todas as imagens de *Nós que aqui estamos por vós esperamos* são assimiladas, a não ser algumas fotografias, que são sobreenquadradas. A sucessão dessas imagens respeita uma ordem cronológica histórica e uma ordem interna, que é temática, o que também ajuda a sugerir a idéia de “album de lembranças”. Se por um lado a montagem acaba dando outro sentido a imagens históricas, ressignificando-as, por outro, ao não usar nenhum recurso para retocar ou tratar as imagens originais, Masagão reforça a materialidade desses registros e, assim, seus sentidos criados a partir da estética, da técnica e das condições de produção. Esse

---

86 Henri Bergson fala a respeito da matéria da memória em *Matéria e memória* e *Memória e vida*, ambos editados pela Martins Fontes em 2006.

documentário funciona como a palavra quer dizer a rigor: uma coleção organizada (de alguma forma) de documentos. Ali são justapostos filmes em película (em preto e branco, em tons de sépia, em cores, marcados pelo tempo, com a sujeira e os ruídos típicos desse suporte), vídeos (tanto os de TV quanto outros tipos de vídeo) e fotografias (de todos os tipos, em todos os formatos, algumas emolduradas).

Os saltos no tempo, que obedecem à lógica poética que Masagão cria, são evidenciados justamente pela diferença na aparência dos documentos. O diretor usa um procedimento que Eisenstein cria, que é o da montagem intelectual – a justaposição de dois fragmentos diferentes para criação de um sentido que não provém de cada um deles isolados. Porém, ao confrontar pedaços de documentos separados pelo tempo e pela aparência, Masagão acaba criando outro sentido, que é geral no filme e que tem relação com a forma pela qual passamos a acessar a memória a partir da modernidade. A memória, a partir das imagens técnicas, passa a abandonar a lógica do tempo, cronológica, e começa a ser construída a partir de fragmentos de registros. Ainda se organiza esse amontoado de fragmentos cronologicamente na modernidade, já que essa linearidade é um dos traços mais presentes do pensamento do período. Mas conforme as imagens técnicas vão ficando cada vez mais presentes na experiência do homem ocidental, e conforme os meios de comunicação vão dominando os modos de vida das sociedades, a lógica adotada passa a ser outra. Essa é a lógica da pós-modernidade. Os álbuns de fotografia até há bem pouco tempo eram organizados na linearidade do tempo. Álbuns materiais, com fotos reveladas em laboratório, afixadas em papel, acomodados em álbuns cujas etiquetas indicavam sua relação com o tempo: “Ana Paula, 1º aninho”; “1983”; “férias de 1989”; “verão de 90”. Com a lógica pós-moderna, que é também uma lógica midiática, mesmo as fotos de família, os registros domésticos, passam a ser organizados cada vez mais por temas, por exemplo. Em um álbum digital, no diretório virtual do *Flickr*, as fotos – arquivos digitais, virtuais, imateriais – estão organizadas em álbuns de acordo com o assunto ou seu tema: “casa e coisas”; “pés”; “roxos”, “fotos em espelhos”; “família e amigos”; “Porto Alegre”. Cada uma dessas fotos pode estar simultaneamente em vários álbuns. A estética pós-moderna é marcada por essa lógica, que a Internet apreendeu muito bem e que foi sendo assimilada pelo sujeito moderno desde a segunda metade do século XX. É uma apropriação da memória, que fica mais pessoal e subjetivamente organizada.



FIGURA 66: Dois acidentes aéreos, de épocas muito diferentes (Nós que aqui estamos por vós esperamos)

Na Paris de 1911, através de um filme em preto e branco com algumas tonalidades sépia, repleto de riscos, um homem está prestes a testar sua teoria. Vai pular, carregando uma espécie de par de asas de tecido, do topo da Torre Eiffel. Seu propósito: voar. A queda para a morte é elegantemente interrompida na fusão com as imagens coloridas, de televisão, de um desastre de proporções maiores e historicamente mais conhecido: a explosão do ônibus espacial Challenger, em 1986. Enquanto lá, no início do século, um homem salta para a morte diante das câmeras de cinema curiosas e ávidas por mais uma “invenção” sendo testada; em 1986, diante de um público que assistia ao lançamento e de milhares de pessoas que acompanhavam a transmissão pela televisão, as câmeras captam a estupefação diante de um acidente que jamais deveria acontecer (não depois de o homem já ter ido para a Lua, de já ter visitado o espaço tantas vezes). Masagão une essas duas pontas da história e da memória do século XX não apenas porque representam a coragem do homem que não vê limites para superar os desafios. A fusão dos dois vôos mal-sucedidos está unida no compartimento de nossa memória dos momentos marcantes da evolução da ciência no século XX. A ciência, um dos pontos nevrálgicos da modernidade. Algo em que se acreditava tanto e em que, na pós-modernidade, se passa a dar cada vez menos crédito. Esse fade que une o vôo de 1911 com o de 1986 é uma espécie de achatamento da história, característica da pós-modernidade, como venho discutindo desde o segundo capítulo nesta tese. Esse achatamento coloca

acontecimentos que se dão em épocas diferentes em uma mesma linha, numa referência só ao passado, que se mistura.

O filme de Masagão tem uma temática maior, que une todos esses registros paradigmáticos. O título do documentário faz referência à tradicional frase do pórtico de um cemitério. Faz referência a esses homens e mulheres que fizeram o século XX e que estão todos mortos, mas que aguardam, em seu descanso final, por nós, que faremos história e também, um dia, estaremos mortos. Não por acaso um dos temas mais recorrentes entre as imagens seja a guerra. Uma das tantas guerras que o século XX viu acontecerem. Essa referência demarca uma construção de um imaginário que se dá pela imageria técnica de um século. Como é o caso dos mortos da “família Jones”, cujos homens teriam morrido nas duas guerras mundiais, na do Vietnã e na do Golfo. Em preto e branco, o cadáver de um homem jovem é colocado em um saco. Na legenda: “Primeira Guerra. Tom Jones, o Bisavô. 1896-1918”. Morrendo aos 22, teria deixado uma recém esposa grávida em casa, com quem casou às pressas, antes de ser convocado? A imagem seguinte mostra soldados de folga, brincando na praia. Um deles, jogado para cima na brincadeira dos colegas, seria “Paul Jones, o Avô. 1916-1945”. A imagem seguinte, já em cores, com uma tonalidade ocre, mostra soldados orientais segurando o pedaço amputado de uma perna, o qual eles jogam longe. Na legenda: “Robert Jones, o Pai. 1942-1971” e, depois, “Vietnã”. A cor da imagem seguinte já anuncia o que vem sendo compreendido desde a segunda imagem: trata-se de mais um dos homens da família Jones que morreu na guerra. Os tons frios e prateados predominam na imagem de uma explosão, sobre a qual vemos a legenda: “Guerra do Golfo, 1991”. a seguir, no entanto, nenhum cadáver, pedaço amputado ou imagem derradeira de algum soldado. Do ponto de vista da câmera do dispositivo de artilharia de um avião, vemos um terreno e os códigos técnicos próprios do dispositivo (como as coordenadas e a marca do alvo) e uma explosão que acaba produzindo um ruído na própria câmera de artilharia. Na tela, a legenda: “Robert Jones Junior. 1966-1991”. Cada uma dessas imagens representa um imaginário sobre cada uma dessas guerras diferentemente. O filme acaba propondo, ao criar um parentesco entre essas pessoas, uma relação emocional com as imagens, que representam os mortos nas guerras do século, mas também as (tristes) memórias das famílias que perderam entes queridos em alguma delas. Forrest Gump faz uma referência a isso. Usa fotos antigas e simulação de filmes de época para mostrar todos os heróicos ascendentes da família Gump que lutaram bravamente (Forrest sobrevive à Guerra do Vietnã e é condecorado por bravura,

tendo salvo muitos soldados de seu batalhão). Como contraponto cômico, o amigo a quem ele salva, mutilado, tem sua “tradição familiar” nas guerras representada da mesma forma (a diferença é que todos os de sua família aparecem sendo mortos em batalha).

A relação da memória do século XX, construída pelos registros técnicos, com as memórias pessoais dos que vão sobrevivendo é muito evidente nessa estética pós-moderna. A lembrança dos mortos é, para o sujeito que nasce depois da invenção da fotografia, muito diferente. O registro objetivo dessas pessoas é a materialidade delas que está a salvo da ação do tempo e da própria morte. Os mortos do século XX são vivos nos registros e é por meio deles que essa história é contada. Na pós-modernidade, o “século das imagens” é pensado como uma grande coleção de memórias, de vestígios do passado, de história materializada, embora toda ela estilizada e remontada nesse “achatamento” do passado. O fetichismo das imagens, traço comum da experiência moderna, ganha potência conforme se vive, cada vez mais, em tempos onde a história jamais vai escapar a uma lente, uma objetiva. A memória do sujeito do final do século XX funciona dentro de uma lógica que vem sendo construída na Primeira Guerra, quando os fotógrafos começaram a ir para os campos de batalha para registrar os conflitos, os mortos, os heróis. A evolução tecnológica permite isso e é engendrada também por isso. Como menciona Susan Sontag (2003), a câmera fica mais leve e portátil, o que permite que a guerra seja cada vez melhor e mais fotografada. Na Segunda Guerra, a presença das câmeras cinematográficas já contribui para que se tenha muito mais imagens deste conflito que do primeiro. Em *Shooting War*, logo na abertura um apresentador diz que a Segunda Guerra foi a mais documentada, em todas as zonas, e de todos os jeitos. O esforço de guerra, principalmente nos Estados Unidos, assimilou um esforço de reportagem tão sério que cinegrafistas eram treinados como oficiais. O imenso contingente de cinegrafistas e fotógrafos que os EUA enviaram para a Europa no início dos anos 40 era formado por oficiais militares. Em inglês, o título faz referência ao termo “shoot”, que tanto significa filmar/gravar/fazer uma tomada quando atirar.

A Guerra do Vietnã pontua não apenas um momento político importante na história dos EUA, mas um estágio crucial para a tecnologia de registro e para a construção da memória visual do século XX. Se a Segunda Guerra foi a mais documentada, principalmente filmografada, a do Vietnã, entre os anos 60 e 70, foi a primeira guerra a ser noticiada pela TV, e em cores. Isso é bem representado em *Nós que aqui estamos por vós esperamos*. Aquele tipo de imagem (da perna amputada) talvez fosse raro, mas a TV não era comedida em fazer

uma cobertura desta guerra e, principalmente, transmiti-la para os lares norte-americanos nos noticiários. O ciclo de mortos da família Jones proposto por Masagão fecha-se com o ponto alto dessa linha evolutiva que mistura barbárie com ciência e técnica. O filho, Robert Jones Junior, morre na Guerra do Golfo, a “primeira guerra ao vivo”. Dizia-se, à época, que aquela guerra estava programada na grade de programação. Lembro das imagens em infravermelho, das câmeras preparadas para mostrar uma guerra “cirúrgica”, transmitida ao vivo pelos telejornais do mundo inteiro. Toda a minha geração tem guardadas na memória as imagens dos correspondentes da Rede Globo fazendo uma nota para o Jornal Nacional enquanto, ao fundo, no escuro, se via o verde fosforescente dos tiros.

A estética do registro por memória é caracterizada por um uso cada vez maior de imagens de arquivo colocadas em um contexto ou de forma que sirvam como documentos mesmo, como evidências, como resquícios e registros. Não raro, com a inserção de fotos ou de documentos escritos. Em *Ônibus 174*, isso é usado para reconstituir o passado de Sandro do Nascimento, que assaltou um ônibus e fez várias reféns durante a tarde do dia 12 de junho de 2000. Os documentos pontuam as entrevistas, e ambos são sobrepostos às imagens da cobertura que três redes de TV fizeram do incidente.<sup>87</sup> No final da tarde, uma refém acaba sendo morta e Sandro, preso (e morto dentro do camburão). No filme, toda essa “documentação” sugere uma espécie de julgamento, o que cabe no contexto da história de Sandro e do “seqüestro do ônibus 174”, como o evento ficou conhecido. A proposta de Padilha é usar as imagens gravadas pelas redes de TV para desconstruir e reconstruir a imagem demonizada que os media criaram de Sandro. É como se o documentário promovesse um outro julgamento, usando provas adequadas que explicassem o que a mídia, na época, não explicou.<sup>88</sup>

Sandro rendeu o ônibus 174 na avenida Jardim Botânico, no Rio de Janeiro, por volta de 14h. Tanto os repórteres e cinegrafistas quanto a polícia acompanharam toda a ação desde então, e a cobertura jornalística transmitiu imagens ao vivo para o Brasil e para o mundo. Na hora do Jornal Nacional, a cobertura completa é feita depois que a refém Geísa e Sandro já estavam mortos. Na época, foi divulgado que Sandro havia atirado na refém e que depois havia morrido na viatura por acidente, quando os policiais tentavam imobilizá-lo. O

---

87 O diretor, José Padilha, comprou o material bruto dessas três redes de TV para usar as imagens em seu documentário.

88 Sobre o caso e sobre o documentário, ver mais em PENKALA (2007a; 2007b, 2007c).

documentário resgata não apenas imagens como outros documentos que mostram o contrário. O disparo que matou Geísa foi feito pelo atirador de elite, que pretendia abater Sandro. Posteriormente, as imagens, que não foram ao ar na época, sugerem que o assaltante foi asfixiado pelos policiais dentro do camburão da PM.

José Padilha chega a inserir a imagem de documentos (os quais são lidos por voz *off*) que falam das passagens de Sandro por instituições como a FEBEM, fotografias da infância pobre e marginalizada. Tanto fotografias e vídeos amadores quanto outros documentos (escritos) ajudam a traçar a história de Sandro, que viu sua mãe ser assassinada brutalmente, grávida, quando estava com seis anos; que colecionou passagens por instituições penais e que, em 1992, sobreviveu a um massacre, conhecido como A Chacina da Candelária. Muitos dos relatos que descrevem Sandro como alguém incapaz de qualquer crueldade parecem ser confirmados por esses documentos que vão sendo apresentados. O aparato documental é disposto como evidências para uma reconstituição histórica. Alguns evocam memórias recentes do país (como a própria história da Candelária), outros são ferramental para reconstituição da própria cena do crime (as imagens do CET). Outros documentários brasileiros contribuem para essa estética do registro por memória usando a fotografia e vídeos ou filmes de época. *Notícias de uma guerra particular* usa até um recurso estilístico como vinheta, marcando partes da narrativa. O tom no uso das fotografias é quase sempre criminal neste filme, e a simulação de entradas de *slide* (a imagem entra horizontalmente pela esquerda em quadro), acompanhadas do som do aparelho reforça a idéia de que estaríamos sendo apresentados a alguns documentos de evidência. Em uma seqüência que apresenta uma origem do crime organizado no Rio de Janeiro, aparece a foto do busto de um dos criminosos. Tons de sépia, marcas de desgaste, desbotada, acompanhada de uma legenda (atual): Rogério Lengruber “Bagulhão”. No “slide” seguinte, sobre fundo preto, a legenda centralizada: “O início” e abaixo “1950-1980”. Seguem-se as fotos (igualmente sépia, desbotadas) de dois outros homens, com legendas que também indicam nome e alcunha. Em seguida, um filme tremido, em preto e branco, com riscos e marcas de desgaste, mostra um morro carioca. Na legenda: “Zona Norte”. Os vídeos em cores que são inseridos depois têm a tonalidade dos registros amadores da época, uma imagem de superfície opaca, cores esmaecidas, predominância de tons frios.



FIGURA 67: Fotografias e slides em Notícias de uma guerra particular



FIGURA 68: Em Notícias de uma guerra particular, imagens de arquivo: de várias épocas

#### 4.3.4 Estética do material bruto

Em 1980, quando Wim Wenders fez *Um filme para Nick*, sua proposta era fazer um documentário sobre seu amigo e cineasta Nicholas Ray. Uma câmera de vídeo registraria o *making of* do filme. Para muitos filmes de orçamento grande, de espetacular propagação na mídia, o *making of* hoje é feito com certa qualidade técnica. Nos anos 80, tratava-se de fazer um registro (que raramente seria mostrado, a não ser em algum programa especial de televisão) do *se fazendo* do filme. A linguagem do *making of*, portanto, mistura a preocupação com o conteúdo do registro que o jornalismo tem, em detrimento de qualidade técnica, muitas vezes; e o desapego a regras rígidas da linguagem do cinema (especialmente a linguagem clássica). Por isso a definição de Dubois (2004) do que é gravado em vídeo em *Um filme para Nick*, o *espaço off* do cinema, é interessante. O vídeo, tradicionalmente (por imperativos econômicos e técnicos) tornou-se o suporte do *espaço off* do cinema.

A estética do material bruto, que manifesta muito claramente o gosto pós-moderno pelo desviante, pela transgressão, pela poluição, tem na assimilação do *espaço off* nos filmes uma de suas formas mais comuns. Parto do conceito de Dubois (2004) para além. Não apenas o vídeo é o *espaço off* do cinema, mas o suporte amador em geral, ou que seja comumente usado no fazer experimental. O que caracteriza esses suportes é normalmente seu baixo custo

(as câmeras custam menos, os filmes e suas revelações são mais baratos, o cartucho de vídeo é mais econômico) e sempre uma qualidade inferior da superfície ou do próprio procedimento geral. O vídeo, de textura *suja*, como assim disse Dubois (2004), marca essas imagens com um tipo de estriamento característico e quase sempre com pontos luminosos aleatórios. O equipamento e suporte digitais são menos “sujos”, dependendo da compressão dos arquivos; e, em vez do estriamento do vídeo analógico, a superfície das imagens é marcada por uma certa granulação. As imagens digitais são quase sempre opacas, enquanto as do vídeo têm uma tonalidade azulada ou esverdeada muitas vezes. A granulação característica dos filmes de Super-8 é maior que a do vídeo digital. O filme 16mm tem melhor resolução, mas ainda assim é marcado por uma certa granulação.

*A bruxa de Blair* é exemplar na exploração desse *espaço off* como material bruto. O filme funciona com dois registros paralelos: uma câmera de vídeo comum e uma câmera 16mm. Logo no início fica estabelecido que o vídeo serve para o *making of*, enquanto o filme é para o documentário que os estudantes vão fazer. Isso não é dito no filme, mas demonstrado. Nas partes em que o filme é colorido (vídeo), não apenas o comportamento dos estudantes indica ser aquilo uma espécie de *making of*, mas a própria despreocupação com a qualidade do material. A assimilação do material tosco, que caracteriza essa estética, se dá neste filme em dois níveis. Em um deles, que diz respeito à lógica interna da diegese, justifica as imagens brutas pois elas reconstituem o caminho dos estudantes desde a primeira gravação. O segundo nível é o da própria linguagem do filme, que valoriza o erro, o inesperado, o imprevisto, as instabilidades, imperfeições e transgressões porque elas dão às imagens (especialmente às do *making of*) o sentido de trabalho em progresso, de material bruto e sem edição, de maior contato com o real concreto. Quando há alternância, no filme, entre as imagens do *making of* e as “normais”, isso fica ainda mais evidente. O que em *Um filme para Nick* acaba sendo uma poética visual, em *A bruxa de Blair* é, se o analisássemos como documentário (é como está sendo proposto, embora já se saiba que se trata de uma ficção que simula um documentário), algo de natureza instrumental. Neste filme, a alternância entre o *espaço off* feito em vídeo e “a parte séria do documentário” feita em 16mm, seguem uma ordem cronológica, uma vez que a função é reconstituir, pelos registros dos estudantes, seus últimos passos. Em *Um filme para Nick*, há a filmagem documental real, feita em 35mm, e há seu outro ângulo sujo, bizarro, bruto, que seria, inicialmente, um *making of*, feito em vídeo. Ambos os registros são em cores, mas a característica tosca está justamente na imperfeição da linguagem do vídeo e do próprio

suporte. Quando vemos os registros em vídeo neste filme, eles têm movimentos instáveis, ângulos estranhos e, principalmente, um brilho “esquizofrênico” próprio do suporte, que faz com que se tenha a impressão de que certos pontos na imagem estão salpicados de alguma substância brilhosa. Enquanto a cor do filme em 35mm é a cor que aceitamos como “a cor do mundo real”, pois tradicionalmente fomos educados dentro dessa convenção do cinema clássico, os tons azulados e amagentados desse vídeo, as imperfeições da fita e a própria despreocupação com a estabilidade enfatizam uma realidade de outra ordem. A imagem tosca do vídeo parece, mesmo, mais real que a imagem limpa da película, mas não como o real que está imediatamente à nossa frente. Parece-nos mais real porque estamos acostumados a assimilar como “real” aquilo que os registros jornalísticos (e até os amadores, mas com caráter documental) estabelecem como “recortes do real”.

A imagem bruta nesses dois filmes lembra-nos sempre de um fazer cinematográfico. Ela dá a ver o processo de filmagem, ela se manifesta como *espaço off* pela importância do registro do registro. Esse traço de “personalidade” do pós-moderno é complexo, pois une em uma estética uma série de figuras de um tempo que acabam esculpindo uma faceta cubista do sujeito e da cultura pós-modernos. Uma dessas figuras é a da própria citação, dos registros citando os registros. A outra está na característica pós-moderna de produzir ou consumir o híbrido, a multiplicidade de suportes e a fragmentação da narrativa em diversos registros feitos por várias máquinas. Como em *A bruxa de Blair*, o filme de Wenders tematiza o fazer documental, o fazer cinematográfico, a presença da câmera. Naquele, três estudantes de cinema estão dispostos a fazer um documentário. Neste, um cineasta pretende fazer um documentário sobre os últimos dias de um amigo (e ídolo) que está em estado terminal de câncer, o diretor Nicholas Ray (que fez, entre outros clássicos, *Juventude transviada*, filme de 1955 com James Dean).

Dado o tema específico de *Um filme para Nick*, a assimilação do que era para ser o *making of* torna-se pertinente na própria poética do filme, onde se lida com o fim, com aquilo que ainda é indizível, que é a morte. Enquanto o filme-película e a linguagem suavizam a morte e a dor em um movimento onírico de quase ficcionalização mesmo daquilo que é real (neste caso), o vídeo brutaliza e expõe, cruamente, toda a dor da doença, a dor das perdas e a própria face já brutal da morte que se anuncia já no corpo de Ray. A poética visual do vídeo sempre foi dada à metamorfose, ao registro da deterioração, e talvez por isso Wenders tenha querido alternar o filme em película com os registros em vídeo. Ao passo que o 35mm tornavam a morte

de Ray como num de seus dramas hollywoodianos, o vídeo caseiro realizava a morte real de um amigo, resgatando toda a brutalidade que a morte, na verdade, tem.



FIGURA 69: O embrutecimento de Estamira: das imagens granuladas à sujeira do aterro e estética



FIGURA 70: Os contrastes na superfície de Estamira: a granulação e o estriamento

Em *A bruxa de Blair*, esse processo também se dá, porém de forma um pouco diferente. Até certo ponto, o desfoque, a instabilidade de movimentos, a falta de compromisso com a linguagem mais clássica do documentário ficavam por conta do *making of* em vídeo, em cores. No granuloso tosco e de brilhos excêntricos das imagens em vídeo, notamos também o embrutecimento dos personagens. Seu lirismo, sua postura, sua suavidade são reservadas ao documentário que é gravado em 16mm. Quando começam a acontecer coisas estranhas na floresta durante a noite e os três estudantes se vêem perdidos, a câmera 16mm também passa a servir para os registros mais brutos. O sentido, porém, é outro. No caso do

vídeo, a imagem bruta evidenciava o *making of*. No caso do filme 16mm, essa imagem evidencia o elemento imprevisto, inesperado, o perigo a que o sujeito-da-câmera está exposto. Perigo esse que é estetizado nas filmagens por meio de um tipo específico de imagem bruta, um cliché dos registros jornalísticos e tipo conhecido dos documentários de guerra: a imagem “vazia” ou “sem sentido” que praticamente é ininteligível e sempre denota uma situação de perigo para sujeito-da-câmera. Nesse filme, isso ganha ênfase pela pouca iluminação com que se conta para a filmagem, já que os eventos mais bizarros acontecem durante a noite. O sentido que essas imagens brutas constroem é o de assimilação de uma imprevisibilidade que deve ser registrada, uma imperfeição que não é senão o sentido principal da imagem. Mal enxergamos as folhagens e o chão em “panorâmicas” bruscas tornadas ainda mais ininteligíveis devido ao filme ser preto e branco. O que essa imagem representa é justamente o perigo e o imprevisto que estão nela marcados.

No final, depois que um dos estudantes desaparece, cada um dos dois colegas que restaram está registrando tudo com uma câmera. As imagens de vídeo e filme 16mm voltam a uma alternância mais regular quando ambos encontram uma casa abandonada no meio da mata. Michael opera a câmera de vídeo enquanto Heather opera a de filme, o que reconhecemos pelo som da voz de cada um. Nessas circunstâncias, tanto uma quanto outra câmera servem como documentais principais, cada uma esperando desvendar o que eles vêm temendo e procurando há tanto tempo. É na imagem bruta da câmera de vídeo caída, mostrando o que parece ser uma parede bem próxima, que percebemos que Michael foi capturado. O documentário tem sua captação final com câmera na mão e filme 16mm preto e branco, o que nos induz a reviver o que está registrado no imaginário como linguagem clássica do documentário. Vemos Michael virado de costas, olhando para uma parede, no canto de uma sala escura, e então ouvimos Heather gritar. A vemos cair porque vemos a imagem que a câmera capta ao cair, mostrando também algo que parece ser o chão ou uma parede. Neste caso, a imagem tosca simboliza o fim, mas representa concretamente a situação do sujeito-da-câmera. O sentido dessa imagem limite que, na superfície, nos mostra erro, imperfeição ou ruído, é o sentido concreto de fim. A assimilação dessas imagens pelos filmes pós-modernos é construída por um imaginário formado pela linguagem técnica, histórica e culturalmente dadas, e ressignificada nos novos filmes pelo desejo de conhecer os *espaços off*, os espaços aonde o onirismo do cinema não foi, onde a brutalidade do documental costuma ir. Ao assumir o imperfeito, o transgressor, o defeituoso, o ruído, o *off*, o sujeito pós-moderno

está buscando uma aproximação cada vez maior com o concreto do real. Se tudo passa pelas câmeras, se tudo é mediado, e se na modernidade isso poderia significar o que não é real; na pós-modernidade, justamente o contrário. O real possível é o mediado. O irreal, agora, fica por conta do que não parece mediado, da superfície lisa do cinema, com suas cores mais reais que a própria realidade e sua resolução e movimentos mais estáveis que a própria realidade. Atingir o real pela assimilação das imagens brutas aos filmes é fugir do sonho ao que o cinema clássico, de linguagem tradicional, nos leva. Como Joel Black (2002) ressalta, a ênfase sobre a mediação acaba provocando justamente um efeito maior de real.



FIGURA 71: Um filme para Nick: do cinema para o espaço off do vídeo, daí para a deterioração

Se os filmes documentais já fazem isso, de certa forma, e seu crédito está no fato de serem documentais, não apenas na estética que dá o efeito de real às imagens, os filmes de ficção passam a simular isso, abraçando uma linguagem documental peculiar, mesclando-a com a “não-linguagem” dos filmes caseiros e amadores, formando um monstro híbrido que pronuncia a estética FPS que já se viu aqui como uma nova forma de enxergar o mundo, a forma como o sujeito pós-moderno o enxerga. A metáfora não poderia ser mais apropriada que em *Cloverfield*, onde a imagem bruta também é resultado do perigo que corre o sujeito-da-câmera. Conforme o cinegrafista passa de mero instrumento de registro de uma festa entre amigos para agente da documentação de um grande evento, seu status de registrador em primeira pessoa ganha crédito como único testemunho dos acontecimentos trágicos (a invasão de um monstro gigantesco que destrói Nova York e mata muitos no meio do caminho). Esse status é marcado pelo gradual abandono das convenções do registro caseiro – embora o registro amador doméstico não possua, em tese, uma linguagem, este lança mão de uma série de formas que são convencionadas como apropriadas para o registro – e conseqüentemente a adoção de uma espécie de “linguagem do perigo”, uma linguagem que se constrói pelos imperativos do contexto de produção das imagens (ou seja, algo aleatório e espontâneo), mas também é ditada por uma série de “permissões” que o imaginário confere a esse aleatório e

espontâneo. Essas permissões seriam dadas pelo reconhecimento de certas formas que são adotadas a partir do imaginário, mesmo que o sujeito-da-câmera corra risco máximo. O imaginário que dita essas convenções está construído por toda uma produção documental e jornalística do século XX, na qual os sujeitos-da-câmera buscavam, antes de mais nada, registrar tudo. Isso produzia certos tipos de imagens que acabaram se tornando em clichés visuais, como a correria com a câmera apontada para o chão e etc.

*Estamira* explora a estética do material bruto de outra forma. O uso de imagens dessa natureza neste filme se dá para reforçar seu estatuto de documental. Também alternando dois registros, o preto e branco (película) e o colorido (digital), este documentário utiliza a estética suja como metáfora e como licença. Como metáfora porque trata da história de uma mulher que vive como catadora de um aterro sanitário no Rio de Janeiro. Toda a história alterna entre o lixo e a mente brilhante (e inusitadamente lúcida em seu já atestado transtorno mental) de Estamira. Como licença porque ao usar efeitos de sujeira, defeito ou ruído em seu filme, Marcos Prado dá aval para que as imagens sejam, antes de dramáticas, poéticas ou até líricas, documentais. Isso é mais evidenciado na abertura do filme, quando vemos a casa e detalhes da casa de Estamira, seu caminho até o trabalho, sua chegada ao aterro. Nesta parte, o registro em preto e branco é reforçado por uma granulação pesada, que em dado momento, passa a ser acompanhada de riscos na superfície, os quais sugerem defeitos no filme. A brutalidade do granulado e os riscos tornam a imagem épica. Retiram-na do registro atual e a estetizam ou estilizam como se a história de Estamira fosse um documental antigo. São muito parecidas com alguns arquivos inseridos em *Notícias de uma guerra particular*, onde filmes dos anos 50 e 60 mostram os morros cariocas ou a realidade dos militares nas ruas, na época da Ditadura Militar. Em *Estamira*, essa brutalidade reforça a distorção que o tempo faz sobre as coisas, talvez produzindo a metáfora definitiva sobre o ciclo de vida: das coisas, das pessoas, de Estamira. Reforça também a realidade, que neste filme tem um sentido ainda mais rico. E constrói a relação entre a estética suja, destruída, poluída e imperfeita das imagens com a vida suja, destruída, poluída e imperfeita dos catadores de lixo no Jardim Gramacho. O filme de Marcos Prado ilustra um dos traços presentes na pós-modernidade, que diz respeito ao uso de estéticas que expressem no plano formal o que o plano de conteúdo apresenta. A estética suja de vídeo que costura *Notícias de uma guerra particular* também expressa o tema, que gira em torno da documentação, do fazer midiático, do fazer jornalístico especialmente.

Em *Tesis*, Alejandro Amenábar trata de uma história comum para o cinema pós-

moderno e comum nesta amostra: o fazer cinematográfico. Trata-se de um filme policial de suspense, no entanto, com um “toque” de *gore*. Uma estudante de cinema está investigando um fenômeno que surge também nessa época – os *snuff movies* – e acaba descobrindo um assassino dentre seus próprios colegas. A tese acaba passando de pesquisa acadêmica para investigação pessoal e acaba em um filme de horror onde a estudante quase termina como vítima (e assunto) de um dos filmes os quais investiga. Os *snuff movies* são filmes de tortura, comumente ligados a práticas sexuais perversas onde a vítima é de fato uma vítima e o clímax do filme se dá com a morte real desta, diante das câmeras. A figura da repetição está manifesta assim nesses filmes, pelo formal que estiliza o tema, pela estética ditada pela história. As imagens brutas, irregulares, amadoras e sujas do vídeo são assimiladas aqui como o são as imagens equivalentes em *A bruxa de Blair*, *Notícias de uma guerra particular*, *Estamira*, *Encontro fatal*, *11/09*, *O vídeo de Benny*, *Cannibal Holocaust* e *Cloverfield*. Nesses casos, a estética do vídeo ou dos filmes para uso experimental é enfatizada como um *espaço off* mas também como um tipo de registro que se presta à natureza espontânea dos acontecimentos imprevistos.

A estética do material bruto pode estar manifestada na forma da montagem também, ou na linguagem da câmera. Quase sempre é notada pelos movimentos irregulares, abruptos, tremidos ou “nervosos” da câmera, o que sempre indica o uso desta no ombro ou na mão. Essa brutalidade é jocosa em *Diário dos Mortos* (o sujeito-da-câmera enfrenta zumbis), simula o vídeo amador, como em *Cloverfield*, e cita o fazer documental e jornalístico, como em *A bruxa de Blair*, *Rec* e *Rec II*, *O último exorcismo*, *Cannibal Holocaust* e *Encontro Fatal*. Embora as imagens de *11/09* sejam de fatos reais, a montagem tenta sempre suavizar a passagem de um plano para outro, quase sempre por meio de *fades*. Nos outros filmes, o corte seco faz parte da estratégia de manter o material bruto, ainda que haja uma montagem. O corte seco é mais enfatizado conforme separe dois trechos de filme que não tenham continuidade entre si. Nem continuidade no som e nem nas imagens. O corte de uma cena onde há som ambiente para uma cena de silêncio, de uma parte feita em película com captação de som de qualidade, e uma tomada feita em vídeo, com qualidade de som ruim, ou, ainda, de uma cena em suporte película para outra em suporte vídeo, enfatizam uma brutalidade que tenta transgredir os limites do racionalismo moderno e das linguagens clássicas, onde se preza a clareza e a pureza. A estética bruta nesses filmes assimila o imperfeito e a instabilidade como forma de construir mais sentidos e, principalmente,

aproximar a imagem daquilo que se considera mais real. O sujeito pós-moderno compreende que a realidade é plena de imperfeições e imprevistos, assim como sente uma atração por essas imperfeições e imprevistos porque busca, cada vez mais, o real. Não um real visto, mas um real visceral, um “real” limite. Na pós-modernidade se estica o limite, se transgride, se ultrapassa as fronteiras porque, dentro de uma sociedade midiaticizada, dentro de um conjunto de relações mediadas pela técnica, tenta voltar para o humano e concreto. A brutalização das montagens, cada vez mais presente nos filmes atuais, demonstra um apreço e um valor dado aquilo que não é editado, ao que foge a regras, ao que desestabiliza as linguagens clássicas. O poluído e o sujo, informam. Fazem parte de uma mentalidade onde *mais é melhor*. Onde a informação é repleta de *hiperlinks*, que multiplicam exponencialmente os sentidos, as possibilidades de sentido. A imagem bruta é um manifesto contra o racional instrumentalizado, algo de que Adorno tratava e que referia à arte moderna; e, dentro da lógica midiática, dentro de uma sociedade de espetáculos, um manifesto contra a edição dos media. Essa estética beira os ideais da anarquia, apresentando como produto pronto o material bruto do “faça você mesmo”, forçando a noção anárquica de “uma câmera na mão e uma idéia na cabeça”. Assim, essa estética vai reforçar uma sensação de mal-estar.

Em *Rec* e *Rec II*, a própria estética FPS permite a imagem bruta, que é parte de sua linguagem. Os tremores e instabilidade nos movimentos, até os choque da câmera com outros objetos, servem para enfatizar a própria perspectiva em primeira pessoa. Em *Rec*, o material bruto é visto como se a fita da câmera que fazia a reportagem fosse assistida na íntegra, portanto sem edição (mais ou menos a mesma lógica de *Encontro fatal*, *Cannibal Holocaust*, *A bruxa de Blair*, *Cloverfield* e *O último exorcismo*). Em *Rec II*, a maior parte das imagens é feita a partir de câmeras acopladas a capacetes, as quais supostamente estariam transmitindo suas imagens para uma central de controle. Neste caso, a imagem bruta é produto de uma visualização ao vivo. Nos dois casos, o sentido é o de acesso ao material conforme ele foi registrado e, portanto, em situação muito próxima do real. Mas na visualização ao vivo, essas imagens enfatizam a sensação de mal-estar porque já está pressuposta uma presença: as imagens são vistas conforme são registradas. A experiência de registro se dá em outro lugar, porém no mesmo tempo que duas pessoas, mesmo distantes, podem compartilhar. O efeito de presença, como a tese de Yvana Fehine (2008) demonstra, potencializa a imagem bruta, especialmente na perspectiva em primeira pessoa, porque o que se dá nessa relação é uma identificação muito maior. Por causa da partilha de um mesmo espaço de tempo, por conta da

ausência de possibilidade de edição. O ao vivo, nas imagens em primeira pessoa, também é sempre uma imagem limite potencializada pela subjetividade de quem opera a câmera. Uma imagem gravada ao vivo, quando a câmera não marca nas imagens a presença do sujeito-da-câmera, é uma imagem de um olho sem corpo (Cf. MACHADO, 2007). Sem corpo, não há injúria possível, não há perigo ao sujeito com o qual nos identificaríamos. Quando o operador da câmera “se marca” nas imagens, o ao vivo é sempre uma promessa de imprevisibilidade, de se chegar à imagem-limite, de um registro que vai sofrer o imperativo da realidade concreta, segundo o qual qualquer coisa poderá acontecer. Faz parte do gosto pós-moderno, do espírito desse tempo, a aceitação do imprevisível, do imperativo do tempo, daquilo que pode dar uma sensação de experiência vivida. Ainda que seja uma experiência vivida por procuração, que é o caso das imagens FPS, quanto mais o operador seja marcado nas imagens e quando mais brutas elas forem, mais próximas do confronto com a realidade. A estética FPS não produz um sentido de amortecimento do choque, porque o operador estaria sofrendo os perigos dos quais nós estamos a salvo. Pelo contrário. E o mal-estar é ainda mais potente quanto maior for a brutalidade das imagens, pois elas tornam esse choque ainda mais forte.

Em *11/09*, a montagem amortece certos choques, mas os movimentos de câmera e a inclusão de tempos mortos ou imagens “vazias” acabam por enfatizá-los de outra forma. Por um tempo razoável ficamos “às escuras” quando um dos documentaristas sofre a queda da primeira torre do WTC. Está escuro e a câmera foi coberta por poeira. Seu irmão passa por situação parecida quando a segunda torre cai, porém ele está na rua. Ainda assim, vemos um trecho considerável onde o que enxergamos é basicamente poeira e pedaços de papel que vêm de encontro à câmera.

A estética do material bruto, que se utiliza de seqüências brutas e imagens sujas, caracteriza a visualidade pós-moderna como uma arte do limite, da transgressão. É imagem que agride, que provoca um mal-estar apocalíptico: revelador. Pretende poluir, ultrapassa o clássico em direção a uma bizarria, à maneira barroca. Daí Calabrese (1987) chamar a pós-modernidade de idade neobarroca (daí também porque Dubois [2004] vai chamar o cinema pós-moderno de cinema maneirista, que entre tantas referências, citações e apropriações, faz a imagem *à maneira de*). É uma imageria que tende ao caos, ao entrópico. Em uma estética que pretende reforçar que a experiência viva precisa da aceitação do defeito, do imprevisto, do erro. Uma estética da brutalidade, que busca resgatar formalmente alguma rebeldia ideológica das vanguardas distantes, porém sem trazer delas a própria ideologia. É bruta e brutaliza

porque assimila o erro, o imprevisto, as mutações e transições; mas também porque reforça a indefinição, o espaço *off* (que “era para estar” escondido); porque busca chocar pela aceitação e imposição do que há de mais humano, o erro e o caos, já que agora o objetivo é a subjetivação. É um choque similar ao que propunha a *pedagogia da violência* de Glauber Rocha, mas desta vez sem discurso político e social que o sustente. Ainda assim, não é um choque totalmente vazio de sentidos mais abrangentes. É tão somente um choque que é puramente estético. Choca pela imposição do caos. Busca um mal-estar pela impossibilidade de retorno ao limpo, organizado e mais coerente moderno, de classificações, ordenações. Se existe um manifesto nessa brutalidade, nesse choque, nesse mal-estar, é um manifesto pelo fim dos manifestos, pela experiência estética pura, pelo retorno ao mais vívido da experiência. É um manifesto que parece dizer-nos – e diz, de certa forma – que a modernidade e sua forma muito organizada de experiência foram uma ilusão.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Quando estava terminando esta tese, cinéfilos e fãs de filmes do mundo inteiro estavam à espera da 83ª premiação da Academia de Artes e Ciências Cinematográficas de Hollywood, o Oscar 2011. Nesta ocasião, cinco filmes concorriam ao prêmio máximo com cinco diferentes gêneros e estéticas. O que mais me chamava a atenção era, com certeza, *Bravura Indômita*, dos irmãos Coen, uma refilmagem do clássico que deu a John Wayne um Oscar de melhor ator em 1969. As referências que o filme faz aos clássicos do *western* são muitas. Uma delas

cita ao mesmo tempo dois filmes onde Wayne é o protagonista: *Rastros de ódio* (John Ford, 1956) e *Rio Lobo* (Howard Hawks, 1970). Ambos citados também por Quentin Tarantino em *Kill Bill Vol. II* (2004), no capítulo sobre o “Massacre de El Paso”.



FIGURA 72: Rastros de ódio e Rio Lobo, seguidos da recente refilmagem de Bravura Indômita

Uma das principais características do espírito da pós-modernidade está encarnada em cineastas como Tarantino ou no conjunto dos filmes

lançados pela *Pixar Animations*, que constantemente fazem citações, referências e homenagens, tanto ao cinema quanto à cultura *pop* de forma geral. O vencedor da categoria Melhor Filme de Animação deste ano, *Toy Story 3* (Lee Unkrich), é um exemplo de citações à cultura *pop*.



FIGURA 73: Em *Kill Bill Vol. II*, uma das muitas homenagens de Tarantino aos westerns



FIGURA 74: Três quadros do videoclipe de Lady Gaga e o poster de *Laranja Mecânica*

Na mesma semana da premiação da Academia, um dos videoclipes da cantora e performer Lady Gaga, *Born this way*, “vazou” na Internet e foi recebido pela crítica como mais uma das imitações de Madonna. Os limites entre a referência, o pastiche, a citação e a imitação são tênues, porém o que chama a atenção no videoclipe não é exatamente a emulação de Madonna que Lady Gaga faz, mas a quase exaustiva citação de grandes clássicos da cinematografia mundial: desde *Scarface* (filmagem de Brian de Palma de 1983) até *Laranja Mecânica* (Stanley Kubrick, 1971); indo da referência a temas até ao visual; costurando desde homenagens à trilha sonora até aos cartazes dos filmes.

Não foi possível, no entanto, aprofundar esta figura da pós-modernidade na tese que aqui concluo, pois o tema é de uma complexidade e riqueza tão grandes que seria injusto dedicar-lhes tempo e espaço menor, devido ao tempo para realização desta pesquisa. Outro filme dentre os candidatos ao Oscar, no entanto, pode ser citado aqui como exemplo do que este trabalho buscou aprofundar. *127 Horas* (Danny Boyle) conta a história real do alpinista Aron Ralston, que teve seu braço esmagado por uma pedra ao descer pela parede de um cânion isolado. Sem ajuda, Aaron ficou cinco dias preso no local, tentando soltar seu braço. Para sobreviver, no entanto, o alpinista acabou tendo

que fazer, ele mesmo, a amputação do membro. O filme causou certo mal-estar geral por conta das cenas de extremo realismo. As imagens teriam sido baseadas nos vídeo-diários reais de Aaron, que usou uma pequena câmera para registrar sua luta pela sobrevivência ao longo das 127 horas que sucederam o acidente. Fazendo uma referência aos vídeos, que são reencenados no filme, um dos cartazes de *127 Horas* “brinca” com uma figura comum dos vídeos digitais, um “defeito” o qual se costuma ignorar, causado pela compactação dos arquivos: quando a *pixelização* “estoura”.

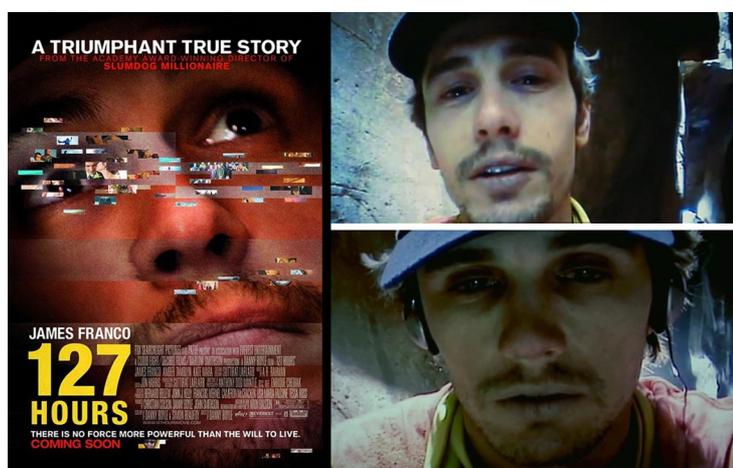


FIGURA 75: Poster de 127 Horas e dois quadros dos vídeos-diário de Aaron, interpretado por James Franco

A recriação dos vídeos é um dos exemplos da *estética do registro*, uma das quatro estéticas que proponho que utilizam clichês visuais na *imageria audiovisual pós-moderna*. A partir de uma premissa – a de que existe uma estética própria da pós-modernidade nos filmes contemporâneos – e da observação de que há uma recorrência de clichês visuais que constrói essa estética; propus, neste trabalho, compreender que marcas estéticas e técnicas são usadas nesse cinema que fazem parte da imageria audiovisual pós-moderna a qual problematizo. Além de levantar essas marcas, observá-las, discutí-las, propus também analisar quais os sentidos que essas marcas criavam dentro dos filmes. Em uma primeira etapa, após um mapeamento de filmes desde 1980, organizei as imagens dos filmes conforme uma tipologia que desse conta de sintetizar os principais clichês visuais que observava recorrentes nos títulos. A tipologia serviu de base para o corpo de pesquisa desta tese. O mapeamento foi feito a partir de uma observação – paralela a outras pesquisas – que eu vinha fazendo nos últimos pelo menos cinco anos. A idéia era principalmente trazer para a tese uma amostra de filmes onde essas recorrências aparecem, não catalogar todos os filmes que fazem uso delas.

Na segunda etapa do trabalho, proponho quatro categorias de análise dentro das quais os clichês visuais ou recorrências aparecem. Essas categorias foram criadas a partir da organização dos tipos propostos, que revelou quatro eixos de sentido predominantes em seu uso. A análise decorre das categorias criadas, dentro de onde destrincho e discuto os clichês visuais, os filmes, seqüências, cenas ou imagens nos quais eles são expressos e os sentidos depreendidos a partir daí, buscando relacionar esses sentidos e o uso desses clichês com figuras presentes nas práticas culturais e no “espírito” da pós-modernidade. Cabe ressaltar que não estou propondo a análise de filmes, mas de imagens ou seqüências, o que faz com que o *corpus* de pesquisa desta tese seja o conjunto de clichês proposto, não os filmes mapeados. Muitos desses filmes, em um primeiro momento, ou até dos que foram mencionados na pesquisa, acabaram não sendo analisados. Nem todas as ocorrências de clichês de todos os filmes foram analisadas também, uma vez que a análise não busca pontuar todos os usos de todas as formas, e sim tenta usar imagens ou seqüências exemplares.

No capítulo 2, primeira parte de meu referencial teórico, apresento uma contextualização histórica da pós-modernidade, de onde procuro partir para uma discussão de conceitos, paradigmas e abordagens. Essa contextualização busca os interstícios do nascimento da pós-modernidade na modernidade, apontando nesta aquilo que não apenas cria o espaço propício para o surgimento do espírito pós-moderno como serve de base para uma parte razoável do que se considera a cultura pós-moderna. Minha perspectiva é a dos estudos culturais, com forte base marxista, o que explica a abordagem da pós-modernidade por meio da teoria jamesoniana sobre *a lógica cultural do capitalismo tardio* e das teses de Zygmunt Bauman sobre a *modernidade líquida*. Segundo o que observo da contextualização histórica, o espírito e o sujeito moderno surgem a partir de seis grandes rupturas com o período medieval (e, em certos aspectos, com a Antiguidade): 1) a teoria heliocêntrica de Nicolau Copérnico, que retira a Terra do centro do Sistema Solar e, com isso, o homem do “centro do Universo” como se costumava pensar; 2) a tese de Charles Darwin sobre a origem das espécies, que refuta o Criacionismo (até então a única possibilidade aceita como verdade a respeito da origem do homem na Terra) e estabelece que a humanidade surge a partir de um processo complexo de evolução, sendo igual, assim, a qualquer ser vivo que já esteve no Planeta (não o resultado de uma chama divina e obra máxima de um criador onipotente); 3) o pensamento de Karl Marx, que coloca o homem dentro de um contexto histórico e social do qual não pode ser separado; estabelecendo a noção de um sujeito que existe em relação aos outros, dentro de um constructo complexo de classes sociais, papéis dentro da

sociedade e relações de trabalho; 4) a “descoberta” do inconsciente, a partir do trabalho do médico Sigmund Freud, que funda, com seu método, a psicanálise, e cria a aterradora noção de que o homem não domina sequer os confins de sua própria mente; 5) a publicação da Teoria da Relatividade, por Albert Einstein, a qual estabelece uma nova lógica para o pensar científico e inaugura uma era de incertezas, partindo da hipótese de que *tudo é relativo* e, portanto, o tempo e o espaço (assim como o homem) são compreendidos a partir de um ponto referencial, o qual pode sempre mudar; e 6) o Cubismo, nas artes plásticas, como uma espécie de derivação visual e artística do pensamento vigente da relatividade, que nega a visão clássica renascentista segundo a qual existe um ponto, e um apenas, de onde se pode observar perfeitamente uma imagem.

As rupturas que fazem surgir a modernidade são paradigmas, que nascem, é claro, dentro de um contexto maior que abarca, por exemplo, a própria Revolução Industrial e o surgimento das imagens técnicas. A partir disso, proponho uma abordagem da teoria de Fredric Jameson sobre a pós-modernidade, com base em um de seus principais pressupostos, as práticas, produções e formas de vida relativas a uma *cultura do visível*; e da perspectiva de Bauman sobre o que ele chama de *modernidade líquida*, usando principalmente sua idéia de fluidez e também do mal-estar nas relações sociais. A idéia de mal-estar, expressa já no título desta tese, acaba surgindo da concepção da qual Bauman toma a base para falar sobre a pós-modernidade, o conceito freudiano de *mal-estar na civilização*. Tanto a idéia de Freud quanto a de Bauman servem aqui para uma adaptação de um espírito de época que é expresso nos filmes. Em minha dissertação de mestrado já havia falado do mal-estar provocado pela montagem em *Cidade de Deus*, filme de Fernando Meirelles. Retomo aqui a idéia porque percebo, nos clichês visuais que recorrem nos filmes contemporâneos, uma provocação que, não raro, desestabiliza o espectador. Trata-se do mal-estar na visualização de que falo como uma marca de nosso tempo. É um mal-estar análogo ao mal-estar citado por Freud no início do século XX, psíquico e/ou emocional; e é análogo ao mal-estar social mencionado por Bauman, autor que vai retomar algumas das teses de Freud nesse sentido.

O que o capítulo 2 de minha tese procura construir é uma lógica cultural que percebo como parte da lógica que Jameson apresenta como norteadora dos fazeres na atualidade. Proponho que estejamos vivendo dentro de uma *lógica midiática*, que surge de uma articulação de duas lógicas modernas muito importantes: a lógica do *espetáculo* e a lógica do *mercado*. De acordo com minha pesquisa, a lógica midiática é algo que se cria a partir de valores, fazeres e paradigmas que vão sendo sedimentados culturalmente a partir das linguagens e lógicas dos

media; e que ganha expressão em estéticas que o cinema, entre outras coisas, faz circular. A imageria audiovisual pós-moderna que surge a partir do cinema contemporâneo dá a ver essa lógica uma vez que é formada por um conjunto de clichês visuais que reforçam, formalizam a tematização, sugerem, problematizam, estilizam e esteticizam as linguagens e lógicas dos meios de comunicação. Um exemplo flagrante disso é o uso de imagens de arquivo televisivo nos filmes atuais. Outro seria a grande profusão de filmes cuja temática dê conta das práticas da televisão, da fotografia, do cinema e do vídeo. A *lógica midiática* é a principal das figuras da pós-modernidade, e está subsumida em várias pequenas figuras históricas deste período, como a da citação, por exemplo, quando, não raro, filmes citam outros filmes, programas de TV e ícones da fotografia e até do design gráfico, por exemplo. O cinema está constantemente citando os produtos e práticas midiáticos. A construção da memória por meio das memórias televisuais também caracteriza a lógica midiática. O capítulo 2 propõe uma recuperação de fenômenos históricos e culturais recorrentes na contemporaneidade na forma de figuras, conforme Rahde, Cauduro, Perurena e Calabrese as nomeiam. Essas figuras serão relacionadas, na análise, às formas que observo recorrentes nesse audiovisual.

A segunda parte de meu referencial teórico está no terceiro capítulo, onde faço também uma recuperação histórica para, a partir daí, discutir alguns pontos pertinentes para minha tese. O capítulo aborda a imagem e essa recuperação visa discutir a mudança de percepção nas artes visuais desde a ciência da perspectiva, no Renascimento, até o novo paradigma criado com as imagens técnicas; desde a representação clássica que ainda estava em voga no período renascentista até a era da vídeo-vigilância. Nesse capítulo, abordo mais claramente as questões referentes à busca de “um real” por meio das imagens. Discuto a estética como conceito para poder discutir a própria cultura do visível em suas principais formas. A idéia não é problematizar o conceito de estética, mas usá-lo para estabelecer um ponto de partida, de onde mais tarde vou, aí sim, falar sobre as estéticas pós-modernas. Nesse sentido, Theodor Adorno e Walter Benjamin são meus principais referenciais. Após essa “introdução à estética”, busco discutir, como principais conceitos e conceitos acessórios, os efeitos de real e de realidade, a noção de objetividade que perpassa todo o paradigma das imagens técnicas, a idéia de um sujeito que se marca nas imagens e o sentido de presença. Um dos pontos mais importantes desse capítulo é a discussão a respeito das linguagens criadas pelas imagens técnicas e a construção teórica do que viria a ser o *cinema do depois* ou o cinema pós-moderno. Para tanto, me valho das abordagens de

Arlindo Machado, Jacques Aumont, Philippe Dubois, Vilém Flusser e Paul Virilio. Neste capítulo são sistematizadas as formas recorrentes no cinema contemporâneo, as quais possam caracterizar uma visualidade do cinema da pós-modernidade.

O capítulo 4 desta tese é dedicado à minha análise, sendo introduzido pelo percurso metodológico desta tese, onde construo as categorias que norteiam a análise desta pesquisa. O que apresento aqui é resultado de uma observação que já vem sendo feita há mais de cinco anos e de uma sistematização que ganhou força a partir de 2008. O que compreendo, a partir da observação dos filmes mapeados é a grande recorrência de clichês relacionados a um estado bruto das imagens e da própria seqüência, bem como um grande número de formas de presença do sujeito-da-câmera nas imagens. Também observo um uso de imagens de arquivo que revolve a memória individual em razão de uma memória que passa a ser coletiva, uma memória midiática. A organização desses clichês resultou nas quatro categorias de análise que guiam minha observação, formuladas e propostas como quatro estéticas do cinema pós-moderno: a *estética do registro por/e vigilância*, a *estética FPS*, a *estética do material bruto* e a *estética do registro por memória*. Em minha análise, busquei fazer uma relação entre a forma recorrente no audiovisual contemporâneo, dentro das quatro estéticas propostas, e as figuras que são expressas nessas formas: 1) apropriação, citação, repetição; 2) hibridação, heterogeneidade, fragmentação; 3) poluição, imperfeição, transgressão, entropia; 4) transição, mutação, metamorfose, instabilidade; 5) pastiche, nostalgia, *retôr*/retroação, *revival*; 6) tecnologização, futurismo.

A relação entre as formas e as figuras tem base na metodologia proposta por Calabrese, na qual ele busca criar uma certa *estética social* relacionando as figuras e as formas da cultura contemporânea em ordem de construir a *estética neobarroca*. As figuras que apresentei aqui são uma síntese e adaptação do referencial teórico de minha tese (especial e principalmente, a primeira parte) e de algumas figuras propostas por Calabrese, em *A idade neobarroca*, e a maioria dos tipos desenvolvidos por Flávio Cauduro e Maria Beatriz Rahde, que os propõem dentro de um estudo da linguagem visual gráfica – o design e a propaganda (o que adapto para a linguagem audiovisual).

Ao formular meu problema de pesquisa, parti da premissa de que existe, sim, uma estética específica que perpassa o audiovisual pós-moderno. Esta tese pretendeu observar e

identificar marcas que caracterizassem essa estética e, assim, ajudassem a constituir aquilo que proponho como *imageria audiovisual pós-moderna* do cinema. Essas marcas foram mapeadas e organizadas em uma tipologia, que serviu para organizar os clichês e recorrências visuais dentro de estéticas. A partir disso, relacionei as formas recorrentes no cinema contemporâneo com figuras que perpassam “o espírito” da pós-modernidade. Esse procedimento foi feito em ordem de expôr, delinear, apontar sentidos que surgem da relação dessas estéticas com o contexto cultural – que é dado histórica e socialmente.

Segundo minhas observações, a *estética do registro (por/e vigilância)* é predominante dentre as estéticas audiovisuais da pós-modernidade, evidenciando as relações pessoais e sociais que caracterizam a nova sociedade. Sendo exemplar da cultura do visível, ressalta nossa relação com as imagens técnicas, algo preponderante na cultura pós-moderna. Por um lado, formaliza nos filmes uma realidade de hipervigilância que não é mais da ordem da tirania política e nem do controle ideológico, mas, assimilando ambas as coisas, é hoje da natureza de uma sociedade onde o ver e ser visto são engendrados nas práticas e modos de vida como algo necessário, algo normal dada a profusão de produção de imagens e algo que provoca prazer. Os filmes, no entanto, expressam essa nova realidade – a da própria relação com o real mediado por câmeras e telas – de maneiras muito variadas: ou pela lógica de *1984*, em que as câmeras e telas são instrumentos de coerção; ou pela lógica técnica e de mercado, já que a evolução e popularização das máquinas costuma ser acompanhada de um uso e uma naturalização delas e de suas linguagens; ou, ainda, pela própria lógica do espetáculo, âmbito em que quase toda a existência passa pela imagicização. Essa estética também formaliza várias das principais figuras da pós-modernidade, como a apropriação, repetição e citação, quando remedia imagens de outros media, de outros tempos, de outros contextos; a hibridação e fragmentação, quando oferece uma multiplicidade de ângulos, visões, pontos de vista, tipos de registros; o pastiche, a retroação, o *revival* e a nostalgia, quando são usados suportes antigos, por exemplo, ou se faz referência a um tipo de imagem que já não se produz mais; e a tecnologização, referenciando os códigos maquinais e evidenciando o fazer técnico e tecnológico por meio de imagens marcadas pelas máquinas. A partir da análise, foi possível ver claramente expressa a preferência dessa estética pela imagem-limite, o valor dado ao registro do que é concreto e o funcionamento pleno de uma lógica midiática que se engendra na atenção para a experiência mediada.

A *estética FPS*, que ironiza, por um lado, o fazer cinematográfico usando uma lógica e uma estética que são dos jogos de computador, também carrega um sentido de tecnologização e

futurismo quando faz penetrar, no cinema, uma linguagem que evidencia um fazer da alta tecnologia (que lhe é externo). O sentido mais importante criado, no entanto, é a potencialização de uma figura que soma o espectador ao sujeito-da-câmera, o que cria uma nova visualidade, na qual o espectador está presumido como corpo, na qual o olho é o corpo, e uma nova forma de pensar o olhar, a partir de um olho que assume a objetiva de uma câmera e um cérebro que compreende as imagens a partir das lógicas internas das câmeras. Essa estética passa-nos a idéia de toda realidade sendo apreendida a partir da linguagem das câmeras; de seres híbridos, máquina e humanidade. Também evidencia uma nova cultura de busca pelo real experienciado materialmente, concretamente, mas que ainda assim é um real que nos chega por mediação. A lógica midiática é presumida aqui, uma vez que a experiência se dá via câmera-olho e é elaborada, compreendida, armazenada pela lógica do fazer midiático visual, a lógica da televisão, do cinema, do vídeo. Notei, nessas imagens, uma constante referência ao “derradeiro registro” e ao heroísmo no fazer documental. Heroísmo do sujeito-da-câmera, que vai correr riscos em função de registrar os acontecimentos.

Com relação à *estética do material bruto*, notei que há, no cinema pós-moderno, uma exploração bastante evidente das figuras da fragmentação, poluição, imperfeição, transgressão e instabilidade, o que reforça uma percepção importante a respeito da visualidade contemporânea que perpassa, inclusive, as práticas mais tradicionais e conservadoras. A *estética do material bruto* revela quase que um manifesto da arte visual em ordem de uma transgressão de valores clássicos e rígidos no seu fazer, bem como um posicionamento mais humano – menos maquinal, portanto – com relação às práticas culturais e às relações. Por ironia, é a marca da máquina, da câmera, do processo de registro e seus erros que acaba expondo essa humanidade, que parece clamar por um mundo menos binário, programado e de simulações; por se assumir o erro, o imprevisto, a falha, os ruídos e as instabilidades. Se, por um lado, essas são características de um olhar humano sobre a realidade (um olhar que é sempre *ao vivo*), por outro toma emprestada a marca visual que decorre de um fazer midiático. Ao mesmo tempo, a instabilidade, o desfoque e o tremor das imagens denotam uma humanidade por trás desse registro – o *sujeito-da-câmera* – e indicam o olhar documental e jornalístico. Quanto mais marcas de mediação, como já disse Joel Black (2002), mais as imagens parecem realistas. Como já enfatiza a *estética FPS*, essas imagens de material bruto estabelecem na nova visualidade o lugar ideal e preferível de um sujeito que produz o registro, no lugar de quem iremos nos colocar se esse sujeito deixa na imagem uma abertura para isso. Nesta estética, a noção de *espaço off* é muito explorada, assim como se

trabalha sobre a proposta do mal-estar na visualização e principalmente da assimilação da imperfeição e da ação do tempo.

Além disso, a *estética do material bruto* reforça um pensamento característico do espírito pós-moderno, que assume, também, o tempo como imperativo máximo. As imagens vilipendiadas pelo tempo, corrompidas em sua estrutura física original, demonstram que os registros, assim como nós mesmos, estamos sujeitos à mutação, à metamorfose. Quando não pelo tempo, por ação de qualquer outro agente externo. Se a fotografia eterniza nossas avós com a face da jovialidade, perpetuando a aparência de quem estará em mutação até, no limite, vir a perecer, a materialidade da fotografia também envelhece e indica que o registro, que eterniza essa avó com 13, 14 anos em nossa memória visual, carrega ao mesmo tempo o passado tornado presente e o presente tornado passado. A realidade, pungente e tão pouco sutil, intervém também nos registros, lembrando sempre de nossa situação de mutáveis, embora se faça esforço para tudo tornar presente (o eterno presente). Assim como a modernidade líquida o é pois é fluida e moldável, fala também de uma constante transição, metamorfose: escoamento. O que é sólido permanece, mas os líquidos se dissipam, evaporam, transformam as superfícies e ganham outras características conforme vão sendo drenados de um lugar para outro, como o tempo.

Isso nos leva à *estética do registro por memória*, uma vez que a memória é sempre um lembrete do tempo que passa, embora possa ser presentificado de alguma forma. Nos filmes analisados, essa estética é expressa na forma de assimilação de documentos que reconstituam certa história, de fotografias que tragam imagens do passado para o presente novamente, de registros que constituam nossa história. Essa estética também é resultado de uma cultura onde as figuras de apropriação, citação, pastiche, nostalgia, retroação, *revival* são presentes, e enfatiza uma cultura midiática onde a memória não é mais lembrança e nem é individual: a memória da pós-modernidade é a memória midiática, construída pela história registrada, pela organização desses registros e pela lógica da catalogação da vida, da experiência, por meio de imagens. É uma memória compartilhada por uma cultura onde a realidade só se realiza quando não apenas registrada, mas midiaticizada. A *estética do registro por memória* reforça a primeira das estéticas aqui apresentadas e a especializa. Pontua uma relação da sociedade pós-moderna com o tempo, numa prática que denota a perda do sentido de história ao mesmo tempo que está eternamente resgatando e tornando presente o passado. A citação, a retroação, o pastiche fazem do passado algo que perde sua condição de passado. Essas figuras da pós-modernidade nos sugerem que o passado não é mais intocável, e que aquilo que se faz esquecido pela falta de registro não existiu

de fato. Essa relação de constante citação, no entanto, recontextualiza os passados, tornando-os também uma ilusão. Fazem isso apenas pelo poder que o registro dá. A um só tempo, o registro sugere uma objetividade e verdade inquestionáveis e permite que qualquer memória registrada possa ser reeditada. Havia mais rigor e mais fidelidade quando nem tudo o que se contava da história estava em algum registro de imagem técnica. Agora, o próprio teor de objetividade e relação material com o real que as imagens técnicas têm impede que se questione que a realocação desse passado no presente possa estar recriando algo totalmente diferente. Talvez esse seja o sentido maior do que Jameson chama de perda do senso ativo de história e do que ele estabelece como regra para si e para a teoria de modo geral: historicizar sempre. Somente historicizando, o passado tem o verdadeiro lugar de passado. Longe de querer achar nesses processos tão característicos da pós-modernidade algo nocivo por natureza, ou nocivo em si, vejo tais práticas e tal espírito tanto como cientista quanto como entusiasta do pós-moderno. No segundo caso, acho difícil demonizar algo que me permite algumas das coisas que mais me satisfazem (como o eterno retorno ao passado), o que reforça o fato de que sou, em síntese, pós-moderna. E sendo cientista, acho temerário qualquer posicionamento apocalíptico com relação a algo que perpassa a cultura na qual estamos inseridos. Se por um lado isso é cientificamente reprovável, por outro é cientificamente falível e inverificável, já que não sabemos exatamente que conseqüências para a cultura a pós-modernidade pode provocar, muito menos se elas são nocivas. Aqui, fica clara a memória midiática como algo da lógica pós-moderna. O eterno retorno ao passado ou a constante presentificação dele caracterizam a *estética do registro por memória*.

O mal-estar, destacado no título desta tese, não é sempre marcado nessas imagens pela violência dos temas nem pelo choque formal, embora este seja predominante. O mal-estar na visualização é causado por uma lógica que não é mais racional, como se procurava manter na modernidade, e acaba sendo formalizada nessas imagens. Esse mal-estar acontece pela falta da racionalidade moderna e por uma fluidez na própria linguagem audiovisual. As certezas não são mais possíveis e isso fica claro tanto quando um filme de ficção emula perfeitamente registros de época (documentais) como quando sofremos o choque da presença de um sujeito-da-câmera no local de acontecimentos que o coloquem em risco. É um mal-estar análogo ao que Bauman menciona a respeito da liberdade pós-moderna que produz uma carência por segurança. A racionalidade moderna garantia um certo conforto pois tudo podia ser medido e previsto. Tudo poderia ser perfeitamente catalogado em uma categoria e, quase sempre, apenas em uma. Na pós-modernidade, a instabilidade e a imprevisibilidade são assumidas nos temas, no espírito do tempo

e na forma das imagens. Talvez seja o imprevisto um dos maiores medos que a pós-modernidade nos obriga a confrontar, a superar, uma vez que estabelece tacitamente que o imprevisto e a instabilidade são partes inexoráveis da experiência vivida, concreta e material, da experiência real. O retorno a uma realidade sem mediação se dá na hipermediação, o que também vai desestabilizar-nos em nosso conforto moderno.

A estética bruta e suja que é própria de nosso tempo é, também, uma agressão. Algo que nos diz que a vida, a realidade, não tem edições, não tem uma linguagem uniforme e nos sujeita à sua natureza bruta e suja porque a vida o é. Outro mal-estar perpassa essa forma recorrente pós-moderna, que é um mal-estar que nos tira da proteção de nosso lugar de espectador. Com a estética FPS, somos espectadores mas somos, também, obrigados a tomar a dianteira do registro e, no olhar da câmera-olho, reagirmos dentro do real que nos impõe riscos. É um mal-estar que também desafia nossas noções do que é factual e do que pode ser simulado, do que é mediado e do que não é. Trata-se, ao mesmo tempo, de um mal-estar da angústia pós-moderna de lidar com uma das poucas certezas: a de que o tempo destrói todas as coisas, ou age sobre elas deteriorando-as, deformando-as, mudando suas estruturas, recondicionando-as. Nesse contexto, a pós-modernidade não está nos falando por meio das estéticas de seus filmes sobre uma violência literal. Não é exatamente o sangue e as vísceras dos documentaristas em *Cannibal Holocaust*, no início dos anos 80, que nos enoja e insulta; mas o fato de, pela linguagem dessa câmera sempre presente e presentificadora, estarmos lá. Não se trata de sabermos que Aaron, o alpinista, cortou seu braço com um canivete de lâmina cega para poder sobreviver, mas de tomarmos o lugar dele quando este empunha a câmera para fazer o registro de todo o processo. Em 2010/2011, somos obrigados não a saber que Aaron sofreu e que chegou a ter que cortar o braço sozinho, mas a estar lá, ver com nossos próprios olhos-câmera, e transformar isso numa memória, como as que guardamos em fotos de nossos aniversários ou em vídeos caseiros de festas e reuniões de amigos. Agora entendo por que *127 Horas* provocou desmaios nas platéias norte-americanas. Não pelo sangue, pelo tecido sendo cortado. Mas porque nosso corpo já está tão habituado a ter um olho câmera que estamos todos com Aaron nesse momento tão difícil. Parece ironia e cinismo. Não é. O registro acaba de ir para nossas memórias pessoais, que são as memórias coletivas.

\* \* \*

Dentro de limitações de várias ordens, em especial as de tempo, encerro esta tese certa de que minha pesquisa pode contribuir tanto para os estudos culturais, no que tange a comunicação e as linguagens visuais, quanto para os estudos do audiovisual especificamente, para o que espero que o trabalho vá servir como base para estudos futuros. Esta tese foi feita após um período de praticamente seis anos de pós-graduação, nos quais somei mestrado e doutorado, e é reflexo de uma série de referenciais que fui acumulando ao longo desse período. Porém, apesar do tempo regulamentar que é cabido à feitura de uma tese de doutoramento, reconheço que meu trabalho amadureceu de forma rápida apenas no último ano de pesquisa, especialmente após a qualificação de um projeto que foi destrinchado, desmontado, questionado, e a partir do qual comecei a pesquisa quase do zero. Com satisfação, já que o trabalho apresentado pra a banca de qualificação foi resultado de muitas idéias que ainda não faziam muito sentido para mim. Com mais satisfação ainda, já que a banca não apenas foi crítica – o que, para a formação de um cientista, é crucial e necessário – como apontou caminhos os quais, por questões pessoais, técnicas e mesmo teóricas não estava sabendo buscar conscientemente. O amadurecimento rápido e repentino de minha pesquisa vai ser refletido nas limitações que ela porventura apresente, porém acredito que também dê ao meu trabalho alguma concisão, clareza e objetividade. Esta pesquisa amadureceu principalmente na construção deste texto, que é, desse processo, um reflexo e registro quase bruto.

## REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor W. A arte é alegre? In: PUCCI, Bruno et al. **Teoria estética e educação**. Campinas/Piracicaba: Autores Associados/Unimep, 2001. p. 11-18.

\_\_\_\_\_. Educação após Auschwitz. In: COHN, Gabriel (org). **Theodor W. Adorno**. São Paulo: Ática, 1986.

\_\_\_\_\_. **Teoria Estética**. Lisboa: Edições 70, 1970.

ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. Dialética do Esclarecimento: Fragmentos Filosóficos. Reimp. 2006. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1985.

AMADO, Ana. Michael Moore e a narrativa do mal. In: MOURÃO, Maria Dora; LABAKI, Amir (Orgs.) **O cinema do real**. São Paulo: Cosac Naify, 2005. p. 216-233.

ANDERSON, Perry. **As origens da pós-modernidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1999.

AUMONT, Jacques et al. **A estética do filme**. Campinas: Papyrus, 1995.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas: Papyrus, 2003.

AUMONT, Jacques. **A imagem**. 11ª ed. Campinas: Papyrus, 2006.

\_\_\_\_\_. **O olho interminável** [cinema e pintura]. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

BAKHTIN, Mikhail. Os gêneros do discurso. In: \_\_\_\_\_. **Estética da Criação Verbal**. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2003. p. 261-306.

BARTHES, Roland. **A Câmara clara**: nota sobre a fotografia. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

BAUDRILLARD, Jean. **O crime perfeito**. Lisboa: Relógio D'Água, 1995.

\_\_\_\_\_. **Simulacros e simulação**. Lisboa : Relógio D'Água, 1981.

BAUDRY, Jean-Louis. Cinéma: effets idéologiques produits par l'appareil de base. In: **Cinéthique**, nos 7-8, 1970.

BAUMAN, Zygmunt. **Amor líquido**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003a.

\_\_\_\_\_. **Comunidade: A Busca por segurança no mundo atual**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003b.

\_\_\_\_\_. **Globalização: As conseqüências humanas**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1999.

\_\_\_\_\_. **Identidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2005a.

\_\_\_\_\_. **Medo líquido**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2008

\_\_\_\_\_. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

\_\_\_\_\_. **O mal-estar da pós-modernidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1998.

\_\_\_\_\_. **Tempos líquidos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2007a.

\_\_\_\_\_. **Vida líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2007b.

\_\_\_\_\_. **Vidas desperdiçadas**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2005b.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época de suas técnicas de reprodução. In: BENJAMIN, Walter. **Sobre arte, técnica, linguagem e política**. Lisboa: Relógio D'água, 1992.

\_\_\_\_\_. **Charles Baudelaire, um lírico no auge do capitalismo**. v. 3, 3ª ed. São Paulo: Brasiliense, 2000.

\_\_\_\_\_. **Sobre arte, técnica, linguagem e política**. Lisboa: Relógio D'água, 1992.

BERGER, Christa. Em Torno do Discurso Jornalístico. In: FAUSTO NETTO, Antônio; PINTO, Milton José (Orgs.). **O Indivíduo e as Mídias: ensaios sobre Comunicação, Política, Arte e Sociedade no Mundo Contemporâneo**. Diadorim: 1996. p. 188-193.

BLACK, Joel. **The reality effect: film culture and the graphic imperative**. New York: Routledge, 2002.

BOSI, Alfredo. Fenomenologia do olhar. In: NOVAES, Adauto (Org.). **O olhar**. 11ª reimpr. São Paulo: Companhia das Letras, 2006. p. 65-87.

CALABRESE, Omar. **A idade neobarroca**. Lisboa: Edições 70, 1987.

CANCLINI, Néstor García. Consumidores e Cidadãos. conflitos multiculturais da globalização. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1995.

CAUDURO, Flávio V.; PERURENA, Pedro. A retórica visual da pós-modernidade. **Revista**

**Famecos**, Porto Alegre, nº 15, dezembro de 2008.

CAUDURO, Flávio Vinicius; RAHDE, Maria Beatriz Furtado. Algumas características das imagens contemporâneas. **Revista Fronteiras**. São Leopoldo. v. 7. nº 3, setembro/dezembro de 2005.

CAUDURO, Flávio Vinicius. Design e pós-modernidade. **Revista Famecos**, Porto Alegre, nº 40, dezembro de 2009.

CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa R. (Orgs.) **O cinema e a invenção da vida moderna**. 2ª ed. rev. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

COELHO, Teixeira. **Moderno Pós-Moderno**. 2ª ed. Porto Alegre: L&PM, 1990.

COHEN, Margaret. A literatura panorâmica e a invenção dos gêneros cotidianos. In: CARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa R. **O cinema e a invenção da vida moderna**. 2a. ed. Rev. São Paulo: Cosac Naify, 2004. p. 259-288.

COUCHOT, Edmond. Da representação à simulação. In: PARENTE, André. **Imagem-máquina: A era das tecnologias do virtual**. 2ª ed. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1996. p. 37-48.

CRARY, Jonathan. A visão que se desprende: Manet e o observador atento no fim do século XIX. In: CARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa R. **O cinema e a invenção da vida moderna**. 2ª ed. Rev. São Paulo: Cosac Naify, 2004. p. 67-94.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo: Comentários sobre a sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1998.

DUARTE, Fábio; DE MARCHI, Polise. Imagens da cidade tecnológica: Imagem (ir)realidade. In: ARAUJO, Denize Correa (Org.). **Imagem (ir)realidade: comunicação e cibermídia**. Porto Alegre: Sulina, 2006. p. 134-151.

DUBOIS, Phillipe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

DURAND, Gilbert. **As estruturas antropológicas do imaginário**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

\_\_\_\_\_. **O imaginário**. Ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem. 4ª ed. Rio de Janeiro: DIFEL, 2010.

ECO, Umberto. O leitor-modelo. In: \_\_\_\_\_. **Lector infabula**. A cooperação interpretativa nos textos narrativos. 2ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2002. p. 35-49.

ESCOREL, Eduardo. A direção do olhar. In: MOURÃO, Maria Dora; LABAKI, Amir (Orgs.) **O cinema do real**. São Paulo: Cosac Naify, 2005. p. 258-272.

FECHINE, Yvana. **Televisão e presença: uma abordagem semiótica da transmissão direta**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2008.

\_\_\_\_\_. Tendências, usos e efeitos da transmissão direta no telejornal. In: DUARTE, Elisabeth Bastos; CASTRO, Maria Lília Dias de (Orgs.). **Televisão: entre o mercado e a academia**. Porto Alegre: Editora Sulina, 2006. p. 139-154.

FERRAZ, Maria Cristina Franco. Percepção e imagem na virada do século XIX ao XX. In: ARAUJO, Denize Correa (Org.). **Imagem (ir)realidade: comunicação e cibermídia**. Porto Alegre: Sulina, 2006. p. 233-249.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

FOUCAULT, Michel. **As palavras e as coisas: uma arqueologia das ciências humanas**. 8ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

\_\_\_\_\_. **Ditos e escritos v. III**. Estética: Literatura e pintura, música e cinema. Rio de Janeiro: Forense, 2001.

\_\_\_\_\_. **Vigiar e punir: nascimento da prisão**. 35ª ed. Petrópolis: Vozes, 2008.

FREITAS, Verlaine. **Adorno e a Arte Contemporânea**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003.

FREUD, Sigmund. **O mal-estar na cultura**. Porto Alegre: L&PM, 2010.

\_\_\_\_\_. **Os Instintos e suas Vicissitudes**. Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas, v. XIV. Rio de Janeiro: Imago, 1974. p.129-162.

GAZZOLA, Ana Lúcia Almeida. Introdução. In: JAMESON, Fredric. **Espaço e Imagem**. Teorias do pós-moderno e outros ensaios. 4ª ed. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2006b. p. 7-29.

GILLESPIE, Tarleton Gillespie. **Narrative Control and Visual Polysemy: Fox Surveillance Specials and the Limits of Legitimation**. *The Velvet Light Trap* 45, 2000.

GRUSZYNSKI, Ana Cláudia. **A imagem da palavra**. Retórica tipográfica na pós-modernidade. Teresópolis: Novas Idéias, 2007.

\_\_\_\_\_. **Design gráfico: do invisível ao ilegível**. Rio de Janeiro: 2AB, 2000.

GUIMARÃES, Luciano. **A cor como informação: a construção biofísica, lingüística e cultural da simbologia das cores**. 2ª ed. São Paulo: Annablume, 2000.

\_\_\_\_\_. **As cores na mídia: a organização da cor-informação no jornalismo**. São Paulo: Annablume, 2003.

GULLAR, Ferreira. Barroco: olhar e vertigem. In: NOVAES, Adauto (Org.). **O olhar**. 11ª reimp. São Paulo: Companhia das Letras, 2006. p. 217-224.

GUNNING, Tom. O retrato do corpo humano: a fotografia, os detetives e os primórdios do

cinema. In: CARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa R. **O cinema e a invenção da vida moderna**. 2ª ed. Rev. São Paulo: Cosac Naify, 2004. p. 33-65.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 11ª ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006a.

\_\_\_\_\_. **Da diáspora**. Identidades e mediações culturais. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2006b.

HANSEN, Miriam. Estados Unidos, Paris, Alpes: Krakauer (e Benjamin) sobre o cinema e a modernidade. In: CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa R. (Orgs.) **O cinema e a invenção da vida moderna**. 2ª ed. rev. São Paulo: Cosac Naify, 2004. p. 405-450.

HARRISON, Charles. **Modernismo**. São Paulo: Cosac & Naify, 2001.

HEARTNEY, Eleanor. **Pós-Modernismo**. São Paulo: Cosac & Naify, 2002.

JAGUARIBE, Beatriz. **O choque do real**: estética, mídia e cultura. Rio de Janeiro: Rocco, 2007.

JAMESON, Fredric. **A virada cultural**. Reflexões sobre o pós-moderno. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006a.

\_\_\_\_\_. **As marcas do visível**. Rio de Janeiro: Graal, 1995.

\_\_\_\_\_. **As sementes do tempo**. São Paulo: Ática, 1997.

\_\_\_\_\_. **Espaço e Imagem**. Teorias do pós-moderno e outros ensaios. 4ª ed. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2006b.

\_\_\_\_\_. **Modernidade singular**: ensaio sobre a ontologia do presente. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2005.

\_\_\_\_\_. **Pós-Modernismo**: A lógica cultural do capitalismo tardio. São Paulo: Editora Ática, 1996.

JORDAN, Susana M. Dobal. Ficções e verdades no cinema, na fotografia e no cangaço. In: MONTORO, Tânia; CALDAS, Ricardo. (Orgs.) **De olho na imagem**. Brasília: Fundação Astrojildo Pereira/Editorial Abaré, 2006. p. 123-138.

JOST, François. **Seis lições sobre televisão**. Porto Alegre: Sulina, 2004.

KOSSOY, Boris. **Realidades e ficções na trama fotográfica**. 3ª ed. Cotia: Ateliê Editorial, 2002.

LINS, Consuelo; MESQUITA, Claudia. **Filmar o real**: sobre o documentário brasileiro contemporâneo. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2008.

**LIVRO da Arte**, O. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

LYOTARD, Jean-François. **A condição pós-moderna**. 12ª ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2009.

MAAR, Wolfgang Leo. Materialismo e primado do objeto em Adorno. **Trans/Form/Ação**, Marília, v. 29, n. 2, 2006. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0101-31732006000200011&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-31732006000200011&lng=en&nrm=iso)>. Acesso em: 24 Fev. 2011.

MACHADO, Arlindo. **A televisão levada a sério**. 4ª ed. São Paulo: Senac, 2005a.

\_\_\_\_\_. Anamorfoses cronotópicas ou a quarta dimensão da imagem. In: PARENTE, André. **Imagem-máquina**: A era das tecnologias do virtual. 2ª ed. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1996a. p. 100-116.

\_\_\_\_\_. **Arte e Mídia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2007a.

\_\_\_\_\_. **Máquina e Imaginário**: O desafio das poéticas tecnológicas. São Paulo, Editora da Universidade de São Paulo, 1996b.

\_\_\_\_\_. Máquinas de vigiar. In: \_\_\_\_\_. **Máquina e Imaginário**: O desafio das poéticas tecnológicas. São Paulo, Editora da Universidade de São Paulo, 1996b. p. 219-234.

\_\_\_\_\_. **O quarto iconoclasmo e outros ensaios hereges**. Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos, 2001.

\_\_\_\_\_. **O sujeito na tela**: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço. São Paulo: Paulus, 2007b.

\_\_\_\_\_. Poética da Transmissão ao Vivo. In: \_\_\_\_\_. **A televisão levada a sério**. 4ª ed. São Paulo: Senac, 2005b. p.125-151.

\_\_\_\_\_. **Pré-Cinemas e Pós-Cinemas**. Campinas: Papyrus, 1997.

\_\_\_\_\_. Reinvenção do videoclipe. In: \_\_\_\_\_. **A televisão levada a sério**. 4ª ed. São Paulo: Senac, 2005b. p. 173-196.

MAFFESOLI, Michel. O imaginário é uma realidade. **Revista Famecos**, Porto Alegre, nº 15, agosto de 2001.

MARCUSE, Herbert. **Eros e Civilização**. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 1981.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. 1ª reimp. da 1ª ed. São Paulo: Brasiliense, 2007.

MARX, Karl. **O capital**: crítica da economia política. Vol. I, Livro I. São Paulo: Nova Cultural, 1996.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **O olho e o espírito**. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

MESTRES da Pintura. Leonardo da Vinci (1452-1519). São Paulo: Editor Victor Civita, 1977.

NICHOLS, Bill. **Introdução ao Documentário**. Campinas: Papirus, 2005.

\_\_\_\_\_. **La representación de la realidad**: Cuestiones y conceptos sobre el documental. Barcelona: Paidós, 1997.

PENKALA, Ana Paula. Cidade de Deus e o olhar documental: Estratégias formais para a denúncia da violência. **XI Colóquio Internacional sobre a Escola Latino-Americana de Comunicação** (Cátedra UNESCO de Comunicação), na Universidade Católica de Pelotas, Pelotas/RS, mai. 2007a.

\_\_\_\_\_. O sujeito no interior do enunciado e as narrações do mundo. Problematizando as narrativas jornalísticas e imagéticas. **InTexto**. n. 17. 2007b. Disponível no site: <<http://seer.ufrgs.br/intexto/article/view/3462>>.

\_\_\_\_\_. O sujeito no interior do enunciado e as narrações do mundo. Problematizando as narrativas jornalísticas e imagéticas. **Revista Interin**, n.7, Curitiba, 2009. Disponível em: <[http://www.utp.br/interin/EdicoesAnteriores/07/revista\\_interin.htm](http://www.utp.br/interin/EdicoesAnteriores/07/revista_interin.htm)>.

\_\_\_\_\_. Ônibus 174 e o clamor por visibilidade: Discursos e sentidos. In: **IX SEMINÁRIO INTERNACIONAL DA COMUNICAÇÃO** - Simulacros e (dis)simulações na sociedade hiper-espetacular, 2007, Porto Alegre. Textos completos - GT Manifestações Visuais da Contemporaneidade, 2007c. p. 01-16. Disponível no site: <[www.pucrs.br/eventos/sicom/textos/gt01.pdf](http://www.pucrs.br/eventos/sicom/textos/gt01.pdf)>.

\_\_\_\_\_. Um campo de concentração brasileiro: Marcas enunciativas do mal-estar e da violência nas instâncias formal e diegética de Cidade de Deus. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) - Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação (Universidade do Vale do Rio dos Sinos), São Leopoldo/RS, 2006. Disponível em pdf no site: <[http://bdtd.unisinos.br/tde\\_busca/arquivo.php?codArquivo=311](http://bdtd.unisinos.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=311)>.

PRZYBLYSKI, Jeannene. Imagens (co)moventes: fotografia, narrativa e a Comuna de Paris de 1971. In: CARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa R. **O cinema e a invenção da vida moderna**. 2a. ed. Rev. São Paulo: Cosac Naify, 2004. p. 289-315.

ROCHA, Glauber. Por uma estética da fome (1965). In: \_\_\_\_\_. **A revolução do Cinema Novo**. Rio de Janeiro: Alhambra/Embrafilme, 1981.

ROSSINI, Miriam de Souza. O gênero documentário no cinema e na TV. In: DUARTE, Elisabeth Bastos; CASTRO, Maria Lília Dias de. (Orgs.) **Televisão**: entre o mercado e a academia. Porto Alegre: Editora Sulina, 2006. p. 237-250.

SANTAELLA, Lucia; NÖTH, Winfried. **Imagem**: cognição, semiótica, mídia. 1ª ed., 4ª reimp. São Paulo: Iluminuras, 2008.

SANTAELLA, Lúcia. Por uma epistemologia das imagens tecnológicas: seus modos de apresentar, indicar e representar a realidade. In: ARAUJO, Denize Correa (Org.). **Imagem (ir)realidade: comunicação e cibermídia**. Porto Alegre: Sulina, 2006. p. 173-201.

SARLO, Beatriz. **Cenas da vida pós-moderna** – Intelectuais, arte e vídeo-cultura na Argentina. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.

SCHWARTZ, Vanessa R. O espectador cinematográfico antes do aparato do cinema: o gosto do público pela realidade na Paris fim-de-século. In: CARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa R. **O cinema e a invenção da vida moderna**. 2a. ed. Rev. São Paulo: Cosac Naify, 2004. p. 337-360.

SILVEIRA, Luciana Martha. A (ir)realidade da cor na fotografia. In: ARAUJO, Denize Correa (Org.). **Imagem (ir)realidade: comunicação e cibermídia**. Porto Alegre: Sulina, 2006. p. 202-218.

SIMMEL, Georg. The Metropolis and Mental Life. In: WOLFF, Kurt H. **Sociology of Georg Simmel**. Nova York: Free Press, 1950.

SINGER, Ben. Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular. In: CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa R. (Orgs.) **O cinema e a invenção da vida moderna**. 2ª ed. rev. São Paulo: Cosac Naify, 2004. p. 95-123.

SOBCHACK, Vivian. Inscrevendo o espaço ético: dez proposições sobre morte, representação e documentário. In: RAMOS, Fernão Pessoa. (Org.) **Teoria contemporânea do cinema, v.1**. Pós-estruturalismo e filosofia analítica. São Paulo: SENAC, 2005. p. 127-157.

SONTAG, Susan. **Diante da dor dos outros**. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.

\_\_\_\_\_. **Sobre a fotografia**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

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

VERTOV, Dziga. (1984) **Kino-eye: The writings of Dziga Vertov**. Trad. Kevin O'Brien, org. Annette Michelson. Berkeley: University of California Press.

VIRILIO, Paul. A Imagem Virtual Mental e Instrumental. In: PARENTE, André (Org.). **Imagem Máquina**. A era das tecnologias do virtual. 2ª ed. Rio de Janeiro: Editora 34, 1996. p. 127-132.

\_\_\_\_\_. **A máquina de visão**. 2ª Ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2002.

\_\_\_\_\_. **Guerra e cinema: logística da percepção**. São Paulo: Boitempo, 2005.

WINSTON, Brian. A maldição do “jornalístico” na era digital. In: MOURÃO, Maria Dora; LABAKI, Amir (Orgs.) **O cinema do real**. São Paulo: Cosac Naify, 2005. p. 14-25.

XAVIER, Ismail. Cinema: Revelação e engano. In: NOVAES, Adauto (Org.). **O olhar**. 11ª reimp. São Paulo: Companhia das Letras, 2006. p. 367-383.

## APÊNDICE A - Filmes da amostra (organizados por data)<sup>89</sup>

- 1980 - *Cannibal Holocaust* – Ruggero Deodato; Itália.
- 1980 - **Um filme para Nick\*** (Nick's movie) – Wim Wenders, Nicholas Ray; EUA.
- 1981 - **Eu te amo** – Arnaldo Jabor; Brasil.
- 1984 - **1984** – Michael Radford; EUA.
- 1984 - **O exterminador do futuro** (*The terminator*) – James Cameron; EUA.
- 1987 - *Robocop* – Paul Verhoeven; EUA.
- 1989 - **Sexo, mentiras e videotape** (*Sex, lies and videotape*) – Steven Soderberg; EUA.
- 1992 - **O vídeo de Benny** (*Benny's video*) – Michael Haneke; Áustria.
- 1994 - **Assassinos por natureza** (*Natural Born Killers*) – Oliver Stone; EUA.
- 1994 - *Forrest Gump* – Robert Zemeckis; EUA.
- 1996 - *Tesis* – Alejandro Amenabar; Espanha.
- 1998 - **Festa de família** (*Festen*) – Thomas Vinterberg; Dinamarca.
- 1998 - **Nós que aqui estamos por vós esperamos\*** – Marcelo Masagão; Brasil.
- 1998 - **O show de Truman** (*The Truman show*) Peter Weir; EUA.
- 1999 - **A bruxa de Blair** (*The Blair Witch Project*) – Daniel Myrick, Eduardo Sánchez; EUA
- 1999 - **Notícias de uma guerra particular\*** – João Moreira Salles, Kátia Lund; Brasil.
- 1999 - **O homem bicentenário** (*Bicentennial Man*) – Chris Columbus; EUA.
- 2000 - **Shooting war / Filmando a guerra\*** (*Shooting war*) – Richard Schickel; EUA.
- 2001 - **Inteligência artificial** (*A.I. Artificial Intelligence*) – Steven Spielberg; EUA.
- 2001 - **Tomb raider** (*Lara Croft: Tomb raider*) – Simon West; EUA e Reino Unido.
- 2002 - **11/09\*** (9/11) – Gedeon e Jules Neudet; EUA.

---

89 Os filmes marcados com asterisco são documentários.

- 2002 - **Cama de gato** – Alexandre Stockler; Brasil.
- 2002 - **Cidade de Deus** – Fernando Meirelles; Brasil.
- 2002 - **Ônibus 174\*** – José Padilha; Brasil.
- 2002 – **Minority Report** – Steven Spielberg; EUA.
- 2004 - **Encontro fatal** (*September tapes*) – Christian Johnston; EUA.
- 2004 – **Estamira\*** – Marcos Prado; Brasil.
- 2004 – **O prisioneiro da grade de ferro** – Paulo Sacramento; Brasil.
- 2005 - **Caché** – Michael Haneke; França.
- 2006 - **A ponte\*** (*The Bridge*) – Eric Steel; EUA e Reino Unido.
- 2007 - **Atividade paranormal** (*Paranormal activity*) – Oren Peli; EUA.
- 2007 - **Diário dos mortos** (*Diary of the Dead*) – George Romero; EUA.
- 2007 - **Rec** – Jaume Balagueró, Paco Plaza; Espanha.
- 2008 - **Cloverfield – monstro** (*Cloverfield*) – Matt Reeves; EUA.
- 2008 - **Milk** – Gus Van Sant; EUA.
- 2008 - **Wall-E** – Andrew Stanton; EUA.
- 2009 - **É proibido fumar** – Ana Muylaert; Brasil.
- 2009 - **Gamer** – Mark Neveldine, Brian Taylor; EUA.
- 2009 - **Rec II** – Jaume Balagueró, Paco Plaza; Espanha.
- 2009 – **Sherlock Holmes** – Guy Ritchie; EUA.
- 2010 - **Atividade paranormal II** (*Paranormal activity II*) – Tod Williams; EUA.
- 2010 - **O último exorcismo** (*The last exorcism*) – Daniel Stamm; EUA.