

## Roteiro do vídeo “Pós-modernidade e Imagem”

### Entendendo a Pós-Modernidade através das imagens

O cinema é uma das formas mais populares de arte e expressão cultural. É difícil encontrar alguém que não goste de cinema, ainda que seja na sua versão hollywoodiana. Muitos dos nossos sonhos, fantasias e desejos são moldados pelo cinema e as outras linguagens audiovisuais contemporâneas. O que a gente não costuma imaginar é que o cinema, mesmo em suas expressões mais banais, pode nos ensinar muito sobre o presente. Aliás, uma maneira bastante fácil e interessante de entender a pós-modernidade é tomar o cinema e as artes audiovisuais como exemplos. A gente costuma pensar que o cinema, especialmente o chamado “cinema” de massa, é apenas diversão. Isso não é inteiramente verdade, pois quem sabe analisar e tem senso crítico extrai do filme mais ingênuo alguma lição sobre a sociedade e a cultura. Algumas vezes, inclusive, os filmes de Hollywood nos dizem mais sobre nossa época e suas características do que um filme “cabeça”. Neste breve vídeo, vamos fazer um grande passeio de imagens e sons no seu constante diálogo na cultura, com exemplos que vão do mais tosco ao mais sofisticado. Nós podemos começar apresentando alguns exemplos do que se costuma chamar de uma “estética da citação”, típica da pós-modernidade. Ou seja, não é difícil observar que a produção cultural contemporânea cita, evoca e repete as mais variadas obras das mais diferentes épocas. A pós-modernidade apresenta uma estética curiosa, feita de fragmentos, de pedaços de textos, imagens e idéias. Como disse Umberto Eco disse, vivemos em uma época que acolhe todos os passados. Ela gosta de mesclar períodos, estilos e linguagens. Para verificar se isso é verdade, podemos começar com um campo muito popular nos dias de hoje, o dos videoclipes.

Para começar, nós vimos três exemplos de produtos de diferentes campos culturais, dois que podemos chamar da “cultura de massa” (os clipes do *Smashing Pumpkins* e da Regina Spektor) e um da denominada “alta

cultura” (o filme “undergournd” de Guy Maddin, Brand Upon the Brain). Encontramos associações inesperadas entre épocas e estilos diferentes, devido ao mecanismo pós-moderno da citação. Mas a citação pode ser encontrado em lugares ainda mais inesperados... Vejamos...

É, na estética dos tempos pós-modernos, a gente realmente encontra as combinações mais inusitadas, como George Lucas e Leni Riefenstahl, Guerra nas Estrelas e Triunfo da Vontade... mas tem mais....você já prestaram atenção no robô do George Lucas, o C3PO? Ele não é a cara de outro robô famoso da história do cinema, que aparece no clássico filme Metrópolis, de 1926? O próprio Lucas admitiu que se inspirou nessa obra clássica do diretor alemão Fritz Lang.

Nesse sentido, vale a pena fazer uma pergunta agora: o que acontece se a gente “pós-modernizar” uma cena de um filme clássico, ou seja, se tentarmos atualizar o estilo das imagens de um filme como “Um Corpo que Cai”, de Alfred Hitchcock?

A citação não é uma coisa que começou com a pós-modernidade. Ela sempre existiu. Os artistas modernos, por exemplo, usaram muito a citação. O romance *Ulisses*, do irlandês James Joyce, é uma verdadeira teia de citações e o próprio título remete ao texto clássico da *Odisséia* de Homero. A diferença é que os modernos usavam a citação como forma de crítica e reflexão, enquanto que os pós-modernos a usam como forma de paródia e diversão. Hoje, muitos produtos culturais são elaborados como um jogo, no qual a gente tem de descobrir a origem das várias referências. Tudo se converteu numa brincadeira, numa experiência lúdica na qual a citação é sempre paródica. Como acabamos de falar de Hitchcock, vamos ver um bom exemplo disso com outro filme dele muito famoso, *Psicose*.

A citação nos transporta para outras épocas e outros estilos. Um estilo muito evocado na pós-modernidade, por exemplo, é o barroco. O período da arte barroca aconteceu entre os séculos XVII e XVIII. Muitos teóricos têm definido a pós-modernidade com o termo “neobarroco”. Como explica Angela Ndalianis, em seu livro *Neo-Baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment*, a estética contemporânea combina

elementos visuais, auditivos e textuais em formas paralelas às dinâmicas do barroco, mas com modos culturais e tecnológicos peculiares à nossa época. Ou seja, o pós-moderno adapta o estilo barroco às suas necessidades. O barroco era um estilo baseado na complexidade, na multiplicação dos detalhes, nas formas labirínticas e no jogo entre claro e escuro (onde a obscuridade prevalecia). O barroco valorizava também a feiúra, algo raro na história da arte, se expressando muitas vezes através de formas grotescas e monstruosas. Observem este famoso quadro de Velazquez, “las meninas”. A imagem é complexa, dominada pelas sombras, e nos apresenta um intrincado jogo visual, com espelhos ocultos e a representação do próprio artista na obra. Além disso, vemos a presença do grotesco na figura da anã, que aparece no canto direito da tela. Velazquez gostava de pintar anões. Este quadro é analisado, em toda sua complexidade, por Michel Foucault no preâmbulo de seu livro “As Palavras e as Coisas”. Agora vejamos alguns exemplos de uma visualidade barroca que encontramos em obras pós-modernas. Busquem identificar esses elementos: a obscuridade, as formas complexas e labirínticas, o excesso de detalhes, o grotesco e o próprio jogo intertextual, ou seja, o jogo de citações, comum tanto no barroco como no pós-moderno.

Tanto o “Labirinto do Fauno” como “O Ladrão de Sonhos” são, coincidentemente, contos de fadas onde as crianças são personagens centrais. “Donnie Darko” também pode ser considerado como um conto mágico onde um adolescente é atormentado por visões estranhas de uma criatura misteriosa que prediz o futuro. Mas são contos de fadas sombrios, onde a monstruosidade e a distorção do mundo estão sempre presentes. O barroco apreciava distorções visuais, como a que vemos no início de “O Ladrão de Sonhos”. Por isso as anamorfozes, distorções visuais, eram muito populares no barroco. A anamorfose consiste em uma técnica de distorção visual que esconde uma imagem dentro de outra imagem. Só é possível enxergar essa imagem oculta se olharmos para a obra em posição oblíqua, lateral. Outro tema que aparece, tanto no barroco como no pós-moderno, é a confusão entre realidade e fantasia,

vida e sonho. Esse tema do sonho é central nos dois filmes que mencionamos, mas isso fica ainda mais claro nesse interessante filme experimental de Richard Linklater, “Waking Life”.

Em “Waking Life”, filme realizado com câmeras digitais e atores reais, e depois “desenhado” através de um programa de computador, o personagem nunca sabe se está acordado ou dormindo. Há um permanente estado de confusão entre fantasia e realidade, sonho e vigília, que lembra o tema da conhecida peça teatral “El Sueño es Vida”, do escritor barroco Calderón de La Barca. Aliás, há uma ressonância desse título numa das frases que aparece no início do filme, no jogo das crianças: “dream is destiny”, “o sonho é um destino”.

Mas atualizar o barroco também significa mesclar estilos. O barroco gostava das formas híbridas, assim como o pós-moderno. Por isso é tão fácil encontrar, por exemplo, filmes que parecem videogames ou vice-versa. Um exemplo desse gosto pelo hibridismo é o filme “Corra Lola, Corra”, onde encontramos formas visuais e auditivas típicas dos videoclipes, dos videogames, dos desenhos animados e da fotografia. “Corra Lola, Corra” é um filme rápido, complexo, embalado ao som de música tecno com um ritmo repetitivo, o que o transforma, no fim, em um longuíssimo videoclipe.

Mas além disso, “Corra Lola, Corra” é um filme que nos apresenta outro traço importante da cultura pós-moderna: sua preocupação com a temporalidade (ou falta dela). O pós-moderno mistura diferentes épocas para nos ensinar que o tempo deixou de ser linear. Podemos experimentar, no cinema ou na televisão, todas as épocas. Já repararam como alguns filmes hoje deixaram de ser lineares para contar uma história fora de seqüência? É o que acontece em Amnésia, de Christopher Nolan. No DVD do filme, o espectador pode até mesmo escolher o modo de assistir ao desenrolar das ações. Algo semelhante ocorre em “Corra Lola, Corra”, no qual o espectador tem três opções diferentes para o final do filme, trágicas ou felizes. Dependendo do que Lola fizer no decorrer da história teremos diferentes desfechos. O filme é um jogo, como diz o

personagem que apresenta a estória ao espectador. Um jogo do qual o espectador participa ativamente.

O ritmo, a velocidade e o hibridismo de “Corra Lola, Corra” constituem elementos centrais da estética pós-moderna. Hoje os games têm uma visualidade cinematográfica e os filmes muitas vezes recorrem à visualidade dos games. Em todo o campo do audiovisual domina uma estetização da violência, um louvor ao grotesco. Quanto mais rápido, intenso e impactante melhor. Esse desejo de velocidade e intensidade traduz uma cultura da hiperestimulação, na qual nossas sensibilidades foram acostumadas a receber estímulos sensoriais de toda parte o tempo todo. Outdoors, telas, televisores de LCD e plasma, realidade virtual – tudo isso compõe o cenário de uma cultura que quer sempre mais e que consegue às vezes converter o violento e o grotesco em objetos de beleza. É esse tipo de estilização da violência que encontramos no trabalho do excelente diretor coreano Chanwook Park.

Em certos filmes, também podemos encontrar uma crítica dessa exploração da violência, como acontece em “Violência Gratuita”, do austríaco Michael Haneke. É um filme sombrio, pesado, que ataca o espectador no seu constante anseio por hiperestimulação. Mas além disso, é um filme que toca em outro ponto curioso da produção cultural pós-moderna, a metalinguagem. E o que é metalinguagem? É o que acontece quando a obra produz uma reflexão sobre si mesma. Ou seja, é quando, por exemplo, o cinema pensa o cinema ou a literatura reflete sobre o fazer literário. Em “Violência Gratuita”, um personagem se dirige diretamente ao espectador e trata o espaço da narrativa como se fosse realmente um filme. Com isso, desfaz a ilusão ficcional do cinema e mostra o que está por trás da encenação: que tudo não passa de um filme, criado para envolver e conduzir as emoções do espectador.

Mel Brooks obtém efeito semelhante em “Alta Ansiedade” quando revela, de forma cômica, aquilo que deveria ter permanecido oculto, a câmera cinematográfica.

E no campo do cinema mais experimental, da arte autoral, o diretor dinamarquês Lars Von Trier faz isso quando aparece comentando os acontecimentos de sua obra no final da narrativa de cada episódio da estranhíssima série “O Reino”, que depois foi refilmada nos Estados Unidos numa versão tipicamente hollywoodiana.

Não é à toa que o efeito da ilusão é um dos temas cada vez mais comuns nos dias de hoje, como podemos ver em filmes como “Matrix” ou “O Show de Truman” (passar filme O Ilusionista). Isso tudo também tem a ver com nosso interesse pelas relações entre realidade e ficção, pelos reality-shows, pela idéia de vigilância. Na pós-modernidade, sociedade tecnológica onde tudo é televisionado, temos a sensação de participar o tempo todo do Big Brother, de sermos sempre vigiados pelos olhos eletrônicos das câmeras de vídeo. Em filmes como “Timecode”, de Mike Figgis, ou “Caché”, de Michael Haneke, percebemos a influência dessa estética da vigilância na cultura audiovisual. Em “Timecode”, temos inclusive a combinação entre a estética das câmeras de vigilância e a idéia da participação do espectador, que tem de decidir o tempo todo em qual das quatro narrativas simultâneas que lhe são apresentadas vai prestar atenção. “Timecode” é um filme de hiperestimulação dos sentidos: quatro telas e quatro histórias se desdobrando ao mesmo tempo.

A pós-modernidade aprecia os jogos, os efeitos de confusão entre realidade e ficção, como o barroco, e propõe também uma figura de espectador mais ativa, mais participante. O espectador se envolve com a obra, decidindo de que forma irá consumi-la. Ele não só assiste ao filme ou série, mas compra os produtos de merchandising, visita os websites, adquire o videogame baseado no filme. Esse sentido de participação hoje é tão grande que cria verdadeiros fenômenos de culto entre filmes e séries. A série “Lost”, por exemplo, se tornou um fenômeno de público tão extraordinário que se espalhou por diversas mídias: jogos para computador, extras de DVDs, livros e até mesmo jogos para celulares, de modo que o espectador se sente participando dos desdobramentos da série o tempo todo.

Ainda vale a pena explorar um último ponto importante da cultura pós-moderna. A pós-modernidade é uma época marcada pela estranheza e pela complexidade. O pós-moderno questiona todos os valores, mas não oferece resposta alguma em troca. Os signos e imagens se multiplicam e enchem o cotidiano, mas o sentido desaparece, pois os grandes valores e as “metanarrativas”, como Jean-François Lyotard define a religião ou a ciência, já não têm mais grande impacto social. Nesse ambiente de relativismo e perda de sentido, a idéia da estranheza e do questionamento de tudo, da ordem e da vida cotidiana, ganham cada vez mais força. É essa estranheza, aliada a uma certa crítica das estruturas sociais e uma valorização da psicanálise como instrumento explicativo que podemos encontrar nas obras do cineasta norte-americano David Lynch ou do pouquíssimo conhecido diretor e animador tcheco Jan Svankmajer.

Espero que vocês tenham gostado desse passeio pelas imagens pós-modernas, pois isso é só o começo. Ainda há muito mais para se ver...e aprender.