

# A tensão pós-moderna no cinema

## The post-modern tension in the cinema

Maria Helena Braga e Vaz da Costa<sup>1</sup>  
mhcosta@ufrnet.br

### Resumo

*O atual interesse pelo uso de novas tecnologias na produção de efeitos especiais tem estabelecido novos parâmetros para o cumprimento dos objetivos específicos e inerentes ao aparato cinematográfico. O cinema contemporâneo, de uma maneira geral, adepto da digitalização de imagens e da introdução de novas e altas tecnologias de produção de efeitos especiais, motivado seja pela busca da ilusão, da construção de fantasias, do escapismo narrativo ou do realismo, de uma maneira ou de outra, encontrou apoio no entendimento generalizado de que sua força se baseia no fato de ser a imagem do real, e não necessariamente o real, o elemento catalisador dos sentidos e significados relacionados à realidade. A partir da abordagem de diferentes perspectivas teóricas acerca da "condição pós-moderna" pretende-se discutir a produção cinematográfica contemporânea no contexto da sua representação do espaço urbano e da temática da violência elaboradas a partir de novos parâmetros de compreensão da "identidade cultural" na pós-modernidade e como a representamos através de imagens.*

*Palavras-chave:* cinema, pós-modernidade, espaço urbano, violência, identidade cultural.

### Abstract

*Increasing interest in new special effect technologies has fostered new possibilities in the use of cinema apparatuses. Digital as well as other technologies, which have been used to represent illusion, fantasy or realism, have been a feature of contemporary cinema production. The general understanding is that cinema's strength lies in the possibility of creating images of the real – not necessarily the real. This is the key element in the production of meaning, making cinema a signifying system connected to reality. Starting from different theories about the condition of post-modernity, this paper discusses contemporary cinema production by looking at the representation of urban space and violence as well as new paradigms for representing and understanding cultural identity in post-modernity and how we represent it through images.*

*Key words:* cinema, post-modernity, urban space, violence, cultural identity.

## Introdução

O crescente interesse pelo uso de novas tecnologias na produção de efeitos especiais tem estabelecido novos parâmetros para o cumprimento dos objetivos específicos e inerentes à produção de imagens de uma maneira geral e, mais espe-

<sup>1</sup> Doutora em Media Studies pela University of Sussex. Coordenadora da Base de Pesquisa em Artes Visuais, Cultura e Representação, UFRN.



cificamente, ao espetáculo cinematográfico. A introdução de novas tecnologias computacionais, digitais e de efeitos especiais na produção cinematográfica, motivada seja pela busca da ilusão, da "magia", da construção de fantasias, do escapismo narrativo ou do realismo, de uma maneira ou de outra, encontrou apoio no entendimento generalizado de que os efeitos espetaculares superdimensionaram o teor "ilusionista" do espetáculo cinematográfico enfatizando ainda mais a noção de que sua influência se baseia no fato de ser a imagem do real, e não a realidade em si, que constitui o elemento construtor e catalisador dos sentidos e significados relacionados ao que entendemos como o real.

O mundo digital que nasceu e vem crescendo no âmbito das formações socioeconômicas e políticas do capitalismo globalizado tem relação com a turbulência social e política advinda seja de conflitos econômicos, étnicos, religiosos, do ressurgimento do nacionalismo, da pobreza ou fragmentação urbana, etc. Tudo isso, por sua vez, tem a ver *tanto* com o "mundo lá fora", a realidade concreta, *quanto* com o espaço virtual, aquele composto e redimensionado pelas representações culturais.

A partir da abordagem de diferentes perspectivas teóricas acerca da "condição pós-moderna", pretende-se discutir a produção cinematográfica contemporânea no contexto da sua representação do espaço urbano e da temática da violência elaboradas a partir de novos parâmetros de percepção e compreensão da realidade que influenciam na renegociação das "identidades culturais" na pós-modernidade e como as representamos através de imagens.

## Parte I: A experiência pós-moderna

Fredric Jameson (2004) propôs que o "momento pós-moderno", ou o "terceiro momento", se caracteriza como um tempo em que "a sociedade se submerge em imagens, ocorrendo uma estetização e visualização mais completa da realidade, bem como uma substituição do conceito do estético pelo de intensificação" (p. 23-24). Referindo-se à tecnologia e às "inovações cibernéticas", e ao seu papel central na emergência do capitalismo tardio, Jameson propõe que elas deveriam ser vistas como um "logotipo cultural". Em outras palavras, a tecnologia se tornou o próprio modo de auto-apresentação do capitalismo tardio e a maneira como se devem entender os tempos atuais.

Na citação acima, Jameson (2004) remete à "visualização mais completa da realidade" partindo do princípio de que esta realidade é dada, existe em sua forma concreta, e de que as imagens partem desse princípio para modificá-la a partir de um processo de "estetização e visualização" provocado pela produção e consumo exagerados de imagens. É necessário que se entenda que essa "submissão imagética" provoca também necessariamente uma modificação não apenas da imagem em si, mas na própria realidade inserida em seu contexto.

De fato, as discussões sobre a contemporaneidade que tentam traçar prognósticos sobre o futuro e a natureza das mudanças na cultura visual convergem para o cenário da realidade virtual. Aquela realidade que irá "introduzir uma cultura para além

da representação, uma cultura na qual imagens não mais se referirão ou farão a mediação de uma realidade socialmente dada" (Santaella, 2003, p. 143). Ao contrário, as imagens serão virtualmente (ao molde estabelecido por Baudrillard) a realidade ela mesma. Em outras palavras, todo o senso humano estará engajado em um ambiente eletrônico que se tornará "virtualmente" indistinto das realidades sociais e materiais que as pessoas vivem (Santaella, 2003).

De acordo com Jameson (2004):

*...a circulação ou o pastiche de múltiplos estilos nas formas culturais pós-moderna mimetizam a atual tendência da vida social contemporânea para a fragmentação de normas lingüísticas, com cada grupo passando a falar uma curiosa língua particular própria de cada indivíduo tornando-se uma espécie de ilha lingüística, separada de todos os demais (p. 114).*

Os elos que conectam as diferentes "ilhas" que surgem e constituem as principais características da pós-modernidade são estes: o crescente poder da publicidade e da mídia eletrônica, o advento da padronização universal, e a aceleração dos ciclos do estilo e da moda somados ao pastiche – caracterizado por Jameson como "esquizóide" – numa espécie de apagamento do sentido da história. O nosso sistema social contemporâneo desconhece (ou perdeu a capacidade de reconhecer) o seu próprio passado, tendo começado a viver numa eterna conservação do "presente perpétuo" sem nenhuma identidade ou definição segura. Em síntese, a realidade pós-moderna é uma realidade midiática (e conseqüentemente fragmentada) tão efêmera e multifacetada como a própria virtualidade.

O que resta, de acordo com Jameson (2005), é um jogo puro e aleatório de significantes, que ele próprio denomina de pós-modernismo. Um tempo em que já não se produz uma obra monumental, duradoura, típica dos movimentos anteriores ao modernismo, mas um tempo de "rearranjos" exaustivos e incessantes, de fragmentos de textos preexistentes e blocos de construção da produção social e cultural mais antigos tendo sempre na "nova e exaltada bricolagem: metalivros que canibalizam outros livros, metatextos que unem pedaços de outros textos" (p. 222). No sistema pós-moderno abriu-se uma espécie de "buraco negro" onde tudo acontece, tudo é aceito, e todos os sujeitos culturais sofrem constantes mutações no e durante o processo de formação (que, por sua vez, ganhará muita importância na construção de significados e entendimento das representações e identidades culturais na pós-modernidade).

Nos debates sobre pós-modernismo e a condição pós-moderna, além de Frederic Jameson, faz-se necessário mencionar Jean Baudrillard. Apesar de Jameson e Baudrillard divergirem em alguns temas, suas teorias tornam-se unísonas em determinado ponto: o "pós-modernismo é um fator socioeconômico cultural" e, embora essa evidência cultural pareça perceptível no que toca ao entendimento da perda da história, da dissolução do sujeito centrado (e conseqüente dissolução da sua identidade), no desaparecimento de um estilo individual e na predominância do pastiche, ambos concordam que se torna muito difícil especificar a natureza e o

rumo da pós-modernidade. Esta, apesar de aparecer insistentemente diante dos nossos olhos, aparece em *flashes*, fragmentos, resistindo a ser apreendida ou mapeada em sua totalidade.

Baudrillard (1981) ao analisar a cultura e a sociedade contemporâneas, refere-se à lógica do consumo e do espetáculo. Para o autor, a crítica faz parte do processo de ideologia – tudo é produzido com vistas a um conteúdo previamente interpretado. Em acordo com Baudrillard, Oliveira (2003) insiste que é através da crítica que se pode compreender o processo de produção ideológico e das estruturas que sustentam a sua prática. No mundo globalizado, toda sociedade está sujeita à poderosa organização de poder e à sistematização de imagens impostas pela mídia, suas tecnologias, e seu modo de produção e circulação de clichês que reproduzem “verdades preestabelecidas”. O simulacro contemporâneo caracterizado pela “produção desenfreada de realidade” representa a forma extrema de um processo gradual de simulação que marca o transcurso da modernidade para a dita pós-modernidade (Oliveira, 2003). Na perspectiva de Baudrillard, o mundo é considerado como dominado por condicionamentos culturais, e o simulacro constitui-se em uma afirmação da aparência. Nesse sentido, o simulacro aparece como uma alternativa de diálogo com as imagens que surgem a partir das relações que as instituem. A leitura da representação como simulacro, apresentada por Baudrillard, o leva a considerar a representação como mecanismo de mascaramento do processo de legitimação da verdade, e a verdade seria, portanto, alcançada a partir de certos arranjos retóricos ou de jogos de linguagem – como também defende Jameson (Oliveira, 2003).

Ao contexto dos “arranjos retóricos” e dos “jogos de linguagem” devemos adicionar a questão da identidade do sujeito<sup>2</sup>, ou, no caso, a questão da “dissolução” da identidade do sujeito que se constitui em um tema crucial para a discussão da pós-modernidade e suas representações. Stuart Hall (2001) reconhece que o ser humano continua em processo contínuo de evolução e que sua identidade, por consequência, segue essa mesma tendência. Hall afirma que uma nova identidade, que surge na contemporaneidade, seria o resultado de um “deslocamento do sujeito” (de si e do mundo social e cultural). Em um processo evolutivo, Hall divide esse sujeito em três tipos: (1) o “sujeito do Iluminismo”, aquele que já nasceria com sua identidade, e esta, por sua vez, se desenvolveria aos poucos; sua “essência”, porém, permaneceria intocável; (2) o “sujeito sociológico”, caso em que a identidade dependeria de fatores externos para se formar, po-

rém, dentro de um limite. A identidade seria moldada até certo ponto, porque ainda haveria uma “essência” intocável e preservada, que seria, na verdade, formadora do indivíduo, conservando a idéia de identidade inata; (3) o “sujeito pós-moderno”, aquele desprovido de uma identidade total ou parcialmente imaculada.

Na verdade, no caso do terceiro tipo de sujeito, tanto o sujeito quanto sua identidade são considerados sob diferentes prismas e aspectos. Seguindo essa lógica, não se deve esperar que o sujeito pós-moderno possua apenas uma, mas sim várias identidades. Por isso mesmo, não pode mais ser representado por um único ponto de vista. De forma semelhante à representação pictórica cubista, que nos conduz a sua “verdade” essencialmente através da diversidade de fragmentos e ângulos apresentados no mesmo plano, as representações culturais do sujeito pós-moderno – fragmentado, formado por “identidades temporárias”, que pode ser identificado e se identificar com várias posições diferentes e até mesmo contraditórias – devem obedecer ao processo de “descentramento” do sujeito. Esse processo, Stuart Hall denomina de “jogo de identidades”. Pensando no “descentramento” do sujeito e na evolução do pensamento humano, Hall chega ao “sujeito cartesiano” (René Descartes), que, em sua opinião, passou por cinco significantes processos desestabilizadores que comprometeram a formação da sua identidade<sup>3</sup>.

Quando Stuart Hall trata da influência dos movimentos sociais, lembra que estes vieram em forma de apelo das identidades suprimidas na generalização das classes estabelecidas e que cada uma delas procurava defender sua existência e sua diferença. Isso demonstra uma ênfase na individualidade, através da resistência. Os “descentramentos” trouxeram maior complexidade ao homem no que se refere à própria identidade, e esta teve que ser considerada em diversos aspectos (social / cultural / biológico). A partir disso a questão seria a da subjetividade do sujeito.

Essa nova visão se reflete, por exemplo, nas representações modernistas do início do século XX através do processo de substituição da estética realista por uma forma mais abstrata de representar, carregada de subjetividade. O que revela também uma nova forma de perceber o mundo. Uma nova forma de ver, impulsionada por uma nova percepção do espaço e do tempo decorrente dos avanços tecnológicos dos meios de transporte e principalmente dos de comunicação (Harvey, 1989). Com a possibilidade de um maior e mais rápido deslocamento espacial e com a “compressão do tempo-espaço”, as noções sobre a realidade foram sendo gradativamente modificadas.

<sup>2</sup> As passagens referentes à “identidade cultural” e ao texto de Stuart Hall (Parte I desse artigo) e ao filme *O Homem do Ano* (Parte III) foram escritas em parceria com Tatiana Garcia (Bolsista de Iniciação Científica, orientada por mim e aluna da Base de Pesquisa em Artes Visuais, Cultura e Representação – UFRN), a quem agradeço a colaboração.

<sup>3</sup> São eles: o pensamento marxista, a descoberta do inconsciente por Freud, os estudos de Saussure e de Foucault e, por fim, os movimentos sociais e revolucionários da era moderna. O primeiro trata da impotência do homem diante de sua realidade; aqui o indivíduo permanece preso a sua condição histórica, ou seja, o sujeito é, nesse caso, dependente das decisões de seus antepassados. Freud contribui com sua descoberta do inconsciente, trazendo à discussão a idéia inovadora de construção da identidade a partir das experiências vividas e das relações inconscientes. Saussure e Foucault são responsáveis por um “descentramento” na questão linguística e social (à qual me referi anteriormente). Saussure mostra-nos que a linguagem é algo preexistente ao indivíduo, e, por isso, ele é obrigado a incorporá-la, aceitando suas regras de significação através de um repasse cultural. Já os estudos de Foucault são voltados para a análise do controle exercido pelas instituições sociais, com seu “poder disciplinar” sobre as ações do homem. Sendo assim, ambos concordam com o fato de que somos seres culturalmente condicionados (Hall, 2001).

Num mundo interconectado pela globalização, a "compressão tempo-espço" (Harvey, 1989) causa grandes efeitos sobre as identidades culturais. A intenção de uma homogeneização cultural, onde fossem derrubadas as fronteiras que nos separam e o mundo começasse a ser pensado como uma unidade (o que rendeu muita preocupação com relação à dominação de uma cultura sobre as outras), segundo Hall, deu margem a uma nova articulação entre o global e o local.

Sabe-se que a globalização é um processo que se distribui de forma desigual, mas que em maior ou menor medida exerce modificações generalizadas ao redor do mundo. Há uma permanente troca cultural que nos une e nos distingue. Uma troca que vem desde o processo de migração do pós-guerra e que resultou numa "mistura étnica", numa "pluralização de culturas nacionais e de identidades nacionais" (Hall, 2001, p. 83). Hall defende a tese de que não se pode mais pensar em culturas ou identidades culturais puras. O imediatismo e a intensidade através dos quais somos postos em contato com o "outro" criaram um mundo fragmentado, resultando numa liberdade de identificação. Um pensamento unificado e, ao mesmo tempo, individualista depende agora do ponto de vista do observador.

A globalização, portanto, possibilitou ao homem um maior contato com o "outro" numa interação entre as culturas. É rompida a idéia de nacionalidade como natureza essencial, e introduzida a idéia de uma "comunidade imaginada" (Benedict, citado por Hall, 2001, p. 51), formada através de uma narrativa, de uma invenção de tradições e mitos aos quais somos condicionados e concebemos como realidade; o que, segundo Hall, Gellner chama de "teto político". O "teto político" é definido como um conjunto de práticas culturais que identificariam determinado lugar.

A partir das condições citadas acima, Stuart Hall (2001) pensa a nação como "uma comunidade simbólica" (p. 49) e diz que "as nações modernas são, todas, híbridos culturais" (p. 62), que não podem ser classificadas em raças ou culturas puras e isoladas. Todas as culturas têm um pouco das outras (o que as une), mas, ao mesmo tempo, têm a liberdade de não seguir os padrões culturais estabelecidos pelo conceito de nacionalidade, adaptando uma prática cultural oriunda de outra cultura e criando uma nova (individualismo que as distingue) – enquadrando-se no que Hall chama de "culturas híbridas".

Levando em conta que toda teorização sobre pós-modernismo tem como base o contraponto com o modernismo, podemos dizer que Hall dá a entender que o sujeito moderno seria o sujeito cartesiano descentrado pelas influências citadas acima e que a "morte" desse mesmo sujeito se deu na excessiva fragmentação sofrida principalmente pelo desejo de uma cultura unificada proposta pela globalização. Com isso, o sujeito passou, então, a ter livre acesso a tudo e formar um novo tipo de identidade e cultura, moldadas nas diferenças, compondo um novo sujeito livre dos conceitos de cultura unificada e identidade intocável: o sujeito pós-moderno.

## Parte II: Cinema e pós-modernismo

Desde os anos 80, os processos tradicionais mecânicos vêm sendo alargados pelo uso de câmeras digitais, *scanners*,

programas especializados em processamento de imagem. Os filmes, com a contribuição das simulações computacionais, constroem imagens do mundo físico centradas no olho do espectador a partir de uma posição dada, e assim o fazem através da organização da informação sobre os indivíduos, os objetos e os espaços. Em consequência, uma nova maneira de perceber e representar o mundo aparece criando o que Baudrillard (1981) chama de "mecanismo" que mascarará e criará um novo "processo de legitimação da verdade", através de um discurso fílmico que agora, mais do que nunca, está centrado na idéia da "produção" do espetáculo da realidade.

Santaella (2003) explica que no "discurso visual da arte, o pós-moderno está relacionado com o alegórico, a apropriação, a desconstrução, e com a ruptura das fronteiras entre as artes e as camadas da cultura: superior-erudita, inferior-popular e de massa" (p. 264). Ao mesmo tempo, o cinema como arte autônoma expande-se até a realidade virtual criando campos de ação, experimentando com novas linguagens distintas das que a antecederam, derrubando e construindo novas fronteiras, formas e funções relacionadas ao lugar social e, sobretudo, produzindo novos parâmetros estéticos. Basicamente, no contexto pós-moderno, todo o aparato cinematográfico tende a ser renegociado.

O cinema nessa "fase tardia" do capitalismo torna-se equipamento básico e globalizado para a visualização das mercadorias do fetiche, na medida em que, a partir da última década do século XX particularmente, a criação de novas possibilidades para a produção de efeitos especiais exerceu um tipo de "efeito regenerador" da condição "espetacular" do cinema. Se considerarmos, por exemplo, o cinema americano posterior à década de 1980, podemos notar que este prioriza "tipos de criação" elaborados dentro de novos princípios dicotômicos como dissoluções, descontinuidades, descentralizações, misturas, passagens, hibridizações e releituras entre as artes que, de acordo com o consenso geral, estão sob a rubrica da pós-modernidade (Costa, 2006).

As imagens que hoje permeiam constantemente as representações fílmicas atestam o fato de que vivemos uma época em que a "questão contemporânea" se reduz ao fluxo inexorável de imagens pré-digeridas que jorram aos montes na televisão e no próprio cinema. A cultura calcada na espetacularização visual da violência urbana, da catástrofe, do apocalipse, tornou-se a grande temática fílmica da atualidade e está em toda parte, exposta aos olhos fascinados, e cada vez menos atônitos, dos espectadores. De forma decisiva este "produto cultural" acabou por transformar-se no "estilo contemporâneo" por excelência (Coelho, 1995).

Com bases numa tradição cultural de representação de um futuro não-utópico e catastrófico para os grandes centros urbanos, para a metrópole, que remete aos primórdios do surgimento do cinema, o espetáculo visual hoje tem evoluído sistematicamente em filmes que demonstram nitidamente uma preocupação com a estetização do espaço urbano enquanto espetáculo visual – *60 Segundos (Gone in 60 Seconds)*, Dominic Sena, 2000), *A Senha (Swordfish)*, Dominic Sena, 2001), *Minority Report* (Steven Spielberg, 2002), *Por um Fio (Phone Booth)*, Joel

Schumacher, 2002), *Colateral* (Michael Mann, 2004), *O Dia Depois de Amanhã* (Rolanda Emmerich, 2004), *Guerra dos Mundos* (Steven Spielberg, 2005), etc.

Estes filmes, entre tantos outros, fazem parte de uma tendência que pode ser erroneamente justificada pelo desenvolvimento de uma tradição cinematográfica que remete aos tempos de Meliès e que encontra suporte atualmente em uma tecnologia desenvolvida. Contudo, o cinema contemporâneo (dos anos 1990 até agora, e mais especificamente o cinema americano) utiliza o alto padrão tecnológico e a concretização de avançados suportes tecnológicos de criação de imagem, para "construir" de forma sistemática uma "política cultural na metrópole" (Jameson, 2004), que é "vendida" ao mundo como uma tecnologia relativamente neutra na medida em que os filmes atingem e "falam" para qualquer parte do globo. A ênfase agora é dada à imagem per se, enquanto a narrativa recebe um tratamento simples, direto, linear, e que não imponha nenhum obstáculo ou dificuldade, por menor que seja, ao entendimento do espectador.

[No] caso dos filmes atuais de Hollywood ou das ilustrações e animações criadas com softwares de modelagem tridimensional, o que conta são efeitos especiais megalomaniacos e a sofisticada pós-produção, sendo o filme, propriamente dito, totalmente esquecido (Miguel, 2005, p. 214).

Entende-se, portanto, que a persistente ação da indústria cinematográfica no que se refere à construção de imagens espetaculares retratando os grandes espaços urbanos, as metrópoles, acabou por sistematizar o entendimento e o desenvolvimento de um processo criativo e estético, que tem bases na gênese da relação entre o cinema e o espaço urbano, na construção de novas percepções do espaço pelo cinema e, mais recentemente, nas novas tecnologias da imagem e sua veiculação através de uma variedade de meios de comunicação (Costa, 2005).

Numa perspectiva mais específica e de análise, a representação da "violência" no cinema traz a seguinte indagação: que elementos podem ser identificados no imaginário sobre violência na cultura de nosso tempo? Filmes produzidos e fartamente consumidos desde os finais dos anos 1990 certamente apresentam um conjunto de valores e crenças presentes em nossa cultura, que parecem preconizar uma tendência social de encarar a violência de forma diferenciada da simples relação dicotômica "bem" ou "mal". Imagens da violência são entendidas como manifestações de um simbolismo que devem ter alguma, por mínima que seja, relação com o significado da violência urbana, e com o sentido de algo que se poderia chamar uma "cultura da violência", agora insistentemente mostrada no cinema.

Toda uma série de construções narrativas, laboriosamente desenvolvidas a partir do cinema clássico, é agora acrescida por um enredo que passa a focalizar a violência imediata de forma sistemática. No cinema contemporâneo, a narrativa não é subvertida ou abandonada (como no cinema experimental, por exemplo) mas sim efetivamente neutralizada, em prol de um *ver* ou *olhar* no presente cinematográfico, constituído como precondição histórica em resposta à fragmentação radical da vida

moderna e à destruição de comunidades e coletividades mais antigas. Isto é, esse desdobramento complementa e não constitui uma simples inversão, negação e cancelamento de características usualmente atribuídas ao modernismo. É nesse sentido que alguns autores propõem que "o modernismo constitui, claramente, a condição do pós-modernismo e o ponto de partida para vários desdobramentos deste último" (p. 198).

As representações circulam ao longo do tempo, sendo algumas delas acionadas em determinados períodos históricos, recebendo reforços ou novas nuances que lhe são dadas pelo contexto em que se apresentam. A cidade como espaço moderno, onde a rotina diária composta de movimentos antagônicos como comprar ou vender, trabalhar ou procurar emprego e também de migrações sazonais é também o espaço emaranhado, varrido, assolado e convulsionado pela modernidade que se parece mais com aquilo que vemos no cinema do que como se dá a nossa experiência da realidade. A imagem da marginalidade tomando de assalto um território para si é construída de forma violenta e através de múltiplas narrativas que se situam e atravessam constantemente a cidade contemporânea. Assim vai se escrevendo a imagem e história da territorialização da violência urbana.

### Parte III: Cinema brasileiro e pós-modernismo

Inseridos no contexto exposto acima, alguns cineastas brasileiros têm representado a grande metrópole brasileira, através de apropriações visuais da paisagem do Rio de Janeiro e/ou de São Paulo, primeiro como "identidades visuais" reconhecidas por todos; segundo, entendidas como representantes espaciais do lugar onde todas as qualidades e questões relacionadas à vida urbana moderna se configuram. Na maioria das vezes, aparece como o lugar de experiências de identificação, alteridade e, claro, violência.

Mais ainda, a metrópole brasileira em sua representação filmica parece condensar dois princípios aparentemente conciliáveis: a cidade como um espaço civilizado moderno e a cidade como do domínio primitivo tradicional. A dualidade das representações se revela ainda na oposição entre imagens de paisagens e lugares conhecidos internacionalmente, que passam a identificar e legitimar a cidade – o Pão de Açúcar e o Corcovado por exemplo –, e espaços de confinamento, nos quais supostamente imperam o caos e a violência – o centro decadente, a periferia, e as favelas.

Diferentemente dos EUA, onde tecnologia e progresso são essencialmente associados e equiparados à civilização norte-americana, no caso da imagem construída pela cinematografia nacional brasileira, a cidade constitui um território ambíguo e anacrônico. Filmes como *A Grande Arte* (Walter Salles, 1989), *Central do Brasil* (Walter Salles, 1999), *O Invasor* (Beto Brant, 2001), *Cidade de Deus* (Fernando Meireles, 2002), *O Homem do Ano* (José Guilherme Fonseca, 2002), *Redentor* (Cláudio Torres, 2004), só para citar alguns, são bons exemplos dessa afirmação.

Apesar de divergirem entre si em vários aspectos, os filmes brasileiros da atualidade elaboram os temas e as imagens de maneira semelhante dentro de um sistema simbólico em que as imagens urbanas em sua maioria são construídas como paisagens do imaginário. Ao mesmo tempo em que os sinais da modernidade/civilização são trazidos para o espaço da cidade, as regras sociais são postas como sendo definitivamente ligadas a uma lógica tradicional. O cinema brasileiro contemporâneo tenta desconectar aquilo que é narrado de acontecimentos externos relevantes, mas, em alguns casos, no interior da narrativa, os acontecimentos podem ser redimensionados considerando a realidade exterior que se reflete na representação. Por fim, o que resulta é a multiplicação dos focos narrativos e dos pontos de vista a partir dos quais os acontecimentos são relatados. Ótimo exemplo é como o filme *O Homem do Ano* (José Henrique Fonseca, 2003) articula as contradições do sujeito pós-moderno e a questão da fragmentação da identidade cultural.

*O Homem do Ano* conta a história de Máiquel (Murilo Benício), um homem "comum" do subúrbio carioca, que, após se envolver numa briga e ferir mortalmente um homem considerado marginal pela comunidade, torna-se "famoso" e respeitado por toda a população, pela polícia e até mesmo pelos membros mais marginalizados do seu bairro. Visto como herói, Máiquel torna-se o dono de uma empresa de segurança que presta serviços à população. O "Homem do Ano" – título dado a Máiquel por seus pares – envolve-se cada vez mais em situações que o tornam tão marginal quanto aqueles que o próprio Máiquel trata de eliminar com bases na justificativa de estar fazendo um trabalho de "limpeza" para a comunidade.

Coincidentemente, o novo visual de Máiquel (seu cabelo é tingido de *platino blonde* após uma aposta) é posto pela narrativa como catalisador de uma nova identidade formada por novos posicionamentos e atitudes da personagem. Antes um "sujeito comum", sem nenhuma auto-estima ou reconhecimento, Máiquel, após cometer o "crime", passa a ser considerado um justicheiro, já que, em se livrando de um marginal, ele passa a idéia de que está ali para proteger seus "companheiros" do mal e da violência. Máiquel passa a fazer o "trabalho" que o dentista Dr. Carvalho (Jorge Dória) e seus amigos comerciantes entendem como "higiênico e patriótico".

Máiquel vive num mundo onde todos almejam um "lugar ao sol". Tem o desejo de "ser alguém", de se destacar socialmente, o que consegue, porém, de maneira inusitada. Sua ascensão social passa a ser impulsionada a partir de suas decisões diante da diversidade das situações que vão ocorrendo à medida que a narrativa se desenrola, adequando sua vida ao momento. Tudo começa a partir do momento em que Máiquel tinge o cabelo, para cumprir uma aposta sobre futebol, e esse fato acaba provocando e representando as grandes mudanças em sua vida. Com seu cabelo *platino blonde*, Máiquel passa a se ver de maneira diferente, tornando-se, como ele mesmo descreve, "um cara que era ele, mas não era ele", um novo Máiquel.

Na verdade, o elemento interessante da personagem (e o que dá margem a discussões) é a construção de sua identidade como composta pelos mais diversos elementos que remetem a

diferentes culturas. Podemos afirmar que Máiquel é um mosaico cultural, montado com diferentes "peças" que, embora contraditórias, conseguem, reunidas, manter-se em aparente harmonia. A personagem sintetiza a imagem do sujeito que reflete "adequadamente" o mundo através da sua identidade fragmentada – representada aqui basicamente pela sua aparência. Um sujeito pós-moderno! Máiquel, com seu cabelo *platino blonde*, o hábito de só tomar coca-cola e citar constantemente elementos da cultura norte americana, compõe a forma através da qual a personagem se auto-afirma, se insere e se posiciona no contexto do mundo globalizado.

*O Homem do Ano* é composto por misturas e contradições características da pós-modernidade, seja pelos personagens com suas personalidades contraditórias ou pela mistura de épocas e culturas implícitas nas decorações, nos figurinos e nos objetos. As roupas e objetos pessoais de Cledir (Claudia Abreu) e Máiquel, por exemplo, remetem aos anos 1970, já as de Érica (Natália Lage) nos situam nos anos 1990. O tempo pós-moderno não possui um único estilo, é a mistura que o caracteriza, construindo um mosaico cultural ao qual o homem foi se adaptando. A possibilidade de acesso a tudo, ao mesmo tempo, permitiu que a identidade de Máiquel fosse moldada de acordo com vários fatores, principalmente externos, destruindo conceitos de nacionalidade unificada ou inerente ao indivíduo, resultando num sujeito deslocado de seu tempo e espaço.

Por isso mesmo, no decorrer do filme, inúmeros elementos referentes a outras culturas e que já foram perfeitamente incorporados à cultura brasileira aparecem. Na seqüência de abertura, por exemplo, vemos em destaque o símbolo do McDonald's, um dos maiores ícones da cultura norte-americana e da difusão das empresas multinacionais, numa paisagem tipicamente suburbana, habitada por pessoas de baixa renda. Dessa forma, o filme começa a construir um discurso que situa o processo de globalização como generalizado e que atravessa fronteiras e carrega consigo a supervalorização do consumo, que por sua vez é apoiada com extrema fluidez pelos meios de comunicação.

Percebe-se também a forte influência de palavras estrangeiras, em especial da língua inglesa, no cotidiano representado – nomes dos personagens, anúncios, fachadas dos estabelecimentos comerciais e, claro, nos produtos industrializados – compondo o que Stuart Hall (2001) designa de "supermercado cultural". Termo este muito apropriado, tendo em vista que, ao conhecer e se identificar com algo que não pertence à nossa cultura, acabamos seguindo o sistema capitalista de aquisição ou apropriação do objeto de desejo, como se, realmente, comprássemos a cultura do outro e a todo custo a incorporássemos à nossa. Das palavras estrangeiras utilizadas integralmente ou adaptadas destacam-se: "*Big Fest Midnight*", "*Nato's alumínio*", "*pizza mixta*". Isso sem mencionar o nome do protagonista do filme, Máiquel, que é a versão "aportuguesada" de Michael.

As reportagens e programas de TV também aparecem para ilustrar a "salada cultural" em que se transformou a atualidade. As reportagens, programas e comerciais assistidos por Máiquel são sempre oriundos de outras culturas – comercial da faca japonesa *Ginsu*, novela *Samantha*, reportagens sobre o presidente dos Esta-

dos Unidos e a cotação do dólar – e exercem influência sobre este. Exemplo disso são os nomes de sua filha (Samantha) e de seu mascote, o porquinho de nome *Bil*. Esse fato demonstra o que Teixeira Coelho (1995) designa, citando Brecht, como "cultura do entretenimento". Este "novo" conceito de cultura ressalta a idéia de que as citações cotidianas deixam de ser extraídas de livros, sendo agora provenientes de programas ou comerciais televisivos. A televisão como uma grande responsável pela modificação cultural ocorrida desde seu surgimento, influenciando no comportamento, estilo, linguagem, práticas culturais, percepção do tempo e espaço e a maneira de representá-los de seus espectadores.

*Quanto mais a vida social se torna mediada pelo mercado global de estilos, lugares, e imagens, pelas viagens internacionais, pelas imagens da mídia e pelos sistemas de comunicação globalmente interligados, mais as identidades se tornam desvinculadas – desalojadas – de tempos, lugares, histórias e tradições específicos e parecem flutuar livremente (Hall, 2001, p. 75).*

Em vista do discutido acima, entende-se que o sujeito pós-moderno deve possuir características semelhantes às atribuídas à pós-modernidade, não podendo ser dissociado de seu contexto. Se, nos dias atuais, vivemos uma troca constante e imediata de informação, conhecimento e práticas culturais, resultando no surgimento de novos tipos de culturas, às quais Stuart Hall atribui hibridismo, somos também seres híbridos, "flutuando" e incorporando as diversas identidades a nossa disposição.

No filme, essa idéia está representada pelos elementos que indicam a influência e troca de identidades constantes. Máiquel vive uma "personagem", um Máiquel temporário, que tem começo e fim. A cada novo "impulso", institui-se uma nova identidade que se transforma e se ajusta a acontecimentos posteriores, e que também pode ser abandonada a qualquer momento e trocada por outra. Na verdade, no fim do filme é isso que acontece. Fugindo da polícia, Máiquel tingem seus cabelos de preto e parte para um "lugar qualquer". Essa cena final é assertiva em seu significado: Máiquel se despe da identidade anterior e busca agora uma nova maneira de viver que o levará a construir para si uma outra identidade, sem dúvida não definitiva.

## Concluindo

Argumenta-se que as retóricas representadas pela grande maioria da produção cinematográfica contemporânea podem ser lidas como resultado ideológico de uma série de ansiedades específicas sobre violência, gênero, identidade, cultura urbana, que se posicionam dentro de uma imaginação social coletiva. O cinema contemporâneo segue o fluxo de consciência construída na modernidade desconectando aquilo que é narrado de acontecimentos externos relevantes, da história, e, em alguns casos, no interior da narrativa, os acontecimentos entre si. Por fim, o que

resulta é a multiplicação dos focos narrativos e dos pontos de vista a partir dos quais os acontecimentos são relatados.

A título de conclusão, eu diria que as novas técnicas que envolvem a construção de efeitos especiais, conseguidas através das mais diversas formas de tecnologia de produção de imagem, vêm sendo incorporadas pela indústria cinematográfica contemporânea em resposta à necessidade de impor um sentido às demandas do seu tempo. Hoje, o cinema depende da imagem enquanto espetáculo, e sua construção é um conjunto de valores técnicos e estéticos que finalmente incluem em si mesmos uma "política" ou, no mínimo, uma ideologia cultural expressa, através da exaltação da sua própria tecnologia e o que esta representa no contexto político, econômico, ideológico do seu tempo. Representa, nesse aspecto, o florescimento de posições em favor da "tecnologização" do aparato cinematográfico e em favor de formas de narrativas que destacam os cenários, os movimentos, e o realce dado às novas realidades e às novas identidades que surgem na grande metrópole pós-moderna. O cinema contemporâneo é, portanto, um espetáculo imagético com tradição modernista que tem, enquanto meio de representação, seguido a tendência transformadora e participativa da realidade e da imagem pós-moderna.

## Referências

- BAUDRILLARD, J. 1981. *Simulacros e simulação*. Lisboa, Relógio D'Água Editores, 201 p.
- COELHO, J. T. 1995. *Moderno Et pós-moderno*. São Paulo, Iluminuras, 227 p.
- COSTA, M.H.B.V. 2005. Imagens e narrativas contemporâneas. *Cultura Visual*, 1(06): 98-114.
- COSTA, M.H.B.V. 2006. Imagens e narrativas da violência: o cinema, o espetáculo e a perspectiva pós-moderna. In: B. FREIRE-MEDEIROS e M.H.B.V. da COSTA (orgs.), *Imagens marginais*. Natal, EDUFRRN, p. 131-146.
- HALL, S. 2001. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro, DP&A, 102 p.
- HARVEY, D. 1989. *The Urban Experience*. Padstow, T. J. Press.
- JAMESON, F. 2005. *Modernidade singular: ensaio sobre a ontologia do presente*. Rio de Janeiro, Editora Civilização Brasileira, 284 p.
- JAMESON, F. 2004. *Espaço e imagem: teorias do pós-moderno e outros ensaios*. Organização e tradução de Ana Lúcia de Almeida Gazzola. Rio de Janeiro, Editora UFRJ, 290 p.
- JAMESON, F. 2000. *Pós-modernismo*. São Paulo, Editora Ática, 431 p.
- MIGUEL, A.D. 2005. Tóquio Ciberpunk. In: L. NAZÁRIO (org.), *A cidade imaginária*. São Paulo, Editora Perspectiva, p. 211-220.
- OLIVEIRA, R.P. 2003. Literatura, cinema e produção de simulacros. In: J.A. SARAIVA (org.), *Narrativas verbais e visuais*, São Leopoldo, Editora Unisinos, p. 27-41.
- SANTAELLA, L. 2003. *Culturas e artes do pós-humano: das culturas das mídias à cibercultura*. São Paulo, Paulus, 357 p.

Submetido em: 16/02/2007

Aceito em: 27/02/2007