

Novas formas de elaboração: a violência estética no cinema hollywoodiano contemporâneo

New forms of elaboration: aesthetic violence in contemporary Hollywood cinema

Enviado em: 14/10/2018

Aceito em: 12/07/2019

Johanna Gondar Hildenbrand¹

Ricardo Salztrager²

Resumo:

A partir da identificação do aumento da violência em expressões artísticas, temos como proposta discutir a possibilidade de elaboração da espetacularização desta violência. Aqui abordaremos essa questão através da violência estética do cinema contemporâneo *hollywoodiano*. Mais especificamente os filmes *blockbusters high concept*. Iremos investigar se filmes com uma forma estética imposta autoritariamente ao espectador, seja através de choques imagéticos ou de sensações padronizadas, nos fazem desenvolver novas formas de percepção e sensibilidade. A partir dos estudos de Walter Benjamin, trataremos de novas formas de elaboração ao invés da paralisia, do embotamento, da anestesia.

Palavras-chave: Violência; Subjetividade; Estética; Blockbuster; Criação.

Abstract:

From the identification of the increase in violence in artistic expressions, we propose to discuss the possibility of elaborating the spectacularization of this violence. Here we will address this issue through the aesthetic violence of contemporary Hollywood cinema. More specifically the *blockbusters high concept* films. We will investigate whether films with an aesthetic form imposed on the viewer by either imaginary or standardized sensations, allow us to develop new forms of perception and

¹ Doutoranda no Programa de Pós-graduação em Memória Social pela UNIRIO. E-mail: johanna_gondar@hotmail.com

² Professor Associado do Programa de Pós-Graduação em Memória Social da UNIRIO. Doutorado em Teoria Psicanalítica pela Universidade Federal do Rio de Janeiro. E-mail: ricosalz@uol.com.br

sensitivity. From the studies of Walter Benjamin, we will deal with new forms of elaboration instead of paralysis, dullness, anesthesia.

Keywords: Violence; Subjectivity; Aesthetics; Blockbuster; Creation.

Apresentação

O filósofo esloveno Slavoj Žižek, conhecido por suas críticas culturais e políticas na pós Modernidade, apresenta, em seu livro *Violência: seis reflexões laterais* (2014), diferentes formas de violência na contemporaneidade através de dois interessantes conceitos: o primeiro seria a forma mais comum de violência, a subjetiva. Ela é diretamente visível e praticada por um agente facilmente detectável, como, por exemplo, a que se exerce em atos de crimes, terrorismo e confrontos civis. O segundo seria a violência objetiva. É um tipo invisível de violência e está dividido em duas partes, a violência objetiva simbólica e a sistêmica. Esta última seria a consequência trágica do funcionamento de nosso sistema econômico e político, como por exemplo, a violência que se verifica nas relações de dominação e de exploração. Já a violência simbólica, a mais perigosa, seria a imposição de um universo de sentido através da linguagem e suas formas. É esse último tipo de violência que iremos privilegiar no presente trabalho.

De início, é necessário destacar que a violência não é um fenômeno exclusivo da contemporaneidade, fazendo parte da construção da sociedade humana desde as suas comunidades primitivas. Já a sua espetacularização é um fenômeno do nosso tempo. No campo das artes, mais especificamente no cinema, esse tema também não poderia ficar de fora. Desde a invenção do próprio cinema – final da segunda metade do século XIX – não demorou muito para que filmes com conteúdo violento, ou com a temática da violência, fossem produzidos e comercializados ao público. Podemos citar como exemplo os filmes de monstro da década de 1930: *Dracula* (1931, EUA) de Tod Browning e *Frankenstein* (1931, EUA) de James Whale, produzidos nos estúdios da Universal e *Scarface: A vergonha de uma nação* (1932, EUA) de Howard Hawks e Richard Rosson, dos estúdios Warner Brothers.

Mas é na contemporaneidade, com todas as inovações técnicas, que a violência não mais pode ser reduzida simplesmente a um tema; ela se torna um estilo, ou melhor, uma forma de fazer cinema. Quanto a este aspecto, podemos observar

uma grande influência do cinema asiático como, por exemplo, os filmes do diretor japonês Takashi Miike e do diretor sul coreano Park Chan-wook, conhecidos por filmes como *Ichi – O Assassino* (2001) e *Oldboy* (2003), respectivamente. A violência no cinema funciona cada vez mais como um espetáculo e, muitas vezes, ainda que esses filmes sejam bem considerados pelos críticos, na maioria das películas que são produzidas nesse estilo, não existe um interesse em mostrar a realidade, seja ela qual for. O maior objetivo é mostrar a violência, de forma impactante visualmente e emocionalmente, de diferentes maneiras sempre mais inusitadas do que as anteriores.

Mas, como já dissemos anteriormente, a violência tratada aqui não será uma violência explícita, como estamos tão acostumados a ver em filmes do cultuado diretor americano Quentin Tarantino. Nosso foco é outro: a violência estética que reside na imposição de percepções, ou seja, na imposição de formas de pensar e de sentir aos espectadores.

Aqui abordaremos essa questão através da violência estética do cinema contemporâneo *hollywoodiano*, mais especificamente os filmes *blockbusters*. Não necessariamente vamos atribuir essa estética a filmes com imagens de conteúdo violento (como assassinatos e cenas de violência explícita), e sim a filmes com uma forma estética imposta autoritariamente ao espectador. Seja através de choques imagéticos ou de sensações padronizadas, filmes esteticamente violentos são aqueles que, conforme veremos, devido a uma série de peculiaridades acabam reduzindo a liberdade de interpretação do público bem como o trabalho de elaboração daquilo que é apresentado. Trata-se, em outros termos, de filmes nos quais ocorre “o predomínio da ação espetacular sobre formas mais reflexivas e íntimas de narração, o fascínio por um presente sem memória” (CANCLINI, 1995, p.40-41).

O filósofo alemão Walter Benjamin, em seu famoso texto sobre *A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica* (1933), nos apresenta a hipótese que, na Modernidade, existem choques que entorpecem e existem choques que despertam. Seria possível pensarmos uma elaboração da violência a partir da própria violência? Seria possível que as formas artísticas esteticamente violentas, tão facilmente consumida por nós, funcionem como espaços de criação a partir da devastação? Em outros termos, iremos investigar se a violência estética imposta a nós, espectadores, através de produtos audiovisuais, nos faz desenvolver novas formas de percepção e sensibilidade, novas formas de elaboração ao invés da paralisia, do embotamento, da

anestesia. Queremos discutir novas formas de criação após a destruição da experiência proposta por Benjamin.

Para darmos conta do que estamos propondo, primeiro iremos definir e entender o que são filmes *blockbusters* para depois relacionarmos a estética desses filmes com o tipo de violência que estamos propondo – a violência simbólica de acordo com Zizek. Por último iremos investigar a questão da experiência a partir de dois autores com opiniões aparentemente divergentes: Walter Benjamin e Giorgio Agamben.

A pergunta que nos guia é: a elaboração das imagens que chegam ao nosso aparelho perceptivo só pode ser realizada através de filmes que resistem a uma forma esteticamente violenta? Ou ela seria possível a partir de filmes que se utilizam dessa mesma estética?

Os filmes blockbusters high concept

Quando o assunto é o cinema *hollywoodiano* contemporâneo, não existem muitos estudos a serem utilizados como fonte de pesquisa, isto se o compararmos com outros períodos cinematográficos. Por outro lado, críticas negativas a tal tipo de cinema são muito mais fáceis de serem encontradas em jornais, revistas e sites especializados. Mas uma coisa é inegável: “85% dos ingressos de cinema vendidos no mundo são para filmes produzidos em *hollywood*; os filmes americanos ocupam de dois terços a três quartos do mercado europeu; sete grandes estúdios de cinema americano dominam 80% do mercado mundial” (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p.64); é o cinema *hollywoodiano* que faz com que o espectador se desloque até as salas de cinema.

Atualmente, não é difícil para nós, espectadores, identificarmos que tipo de filme se trata ao ouvirmos a palavra *blockbuster*³. Logo pensamos em filmes com grandes orçamentos, grandes bilheterias, grandes atores, ou seja, filmes que chamam nossa atenção por sua extravagância. Essa forma de pensar não está incorreta apenas incompleta, pois os *blockbusters* dependem de muito mais estratégias do que achamos. E seu ciclo de filme se iniciou antes do que imaginávamos, ainda no século XX, como veremos a seguir.

³ Traduzindo ao pé da letra seria algo como “filmes arrasa quarteirão”.

Após a Segunda Guerra Mundial, *hollywood* enfrenta um declínio as idas dos espectadores ao cinema. Isso ocorre devido ao surgimento e a consolidação da televisão nos lares norte-americanos, fazendo a indústria passar por um período de instabilidade:

Se na década de 1950, o cinema fora substituído pela TV como principal fonte de entretenimento nos EUA, na de 1960, a própria ida ao cinema sofre profundas alterações, com destaques para dois efeitos do processo de suburbanização da classe média – a obsolescência das salas das grandes cidades e o estabelecimento do circuito do drive-in (que irão aprofundar o fenômeno da juvenilização das audiências) – e para a consolidação do espaço mercadológico do cinema de arte e ensaio (MASCARELLO, 2006, p. 345).

No período pós-guerra surge um movimento que obtém um certo sucesso de público e crítica, a chamada Nova *Hollywood* (*American ArtFilm*). Com um cinema mais autoral e personagens mais complexos, do que a clássica *hollywood*, esse novo movimento contava com diretores como Arthur Penn, Martin Scorsese, Stanley Kubrick, Francis Ford Coppola, entre outros. A Nova *Hollywood* encontra um cenário favorável à sua criação devido as condições econômicas, somadas as razões estéticas e socioculturais, “no processo de resposta dos estúdios ao novo cenário de consumo” (MASCARELLO, 2006, p. 345). Cenário este no qual os estúdios perceberam a necessidade de atingir as plateias por segmentos devido as transformações que os avanços tecnológicos estavam trazendo. “A isso se pode acrescentar a tendência antes já verificada, na *Hollywood* de princípio dos anos 1930, para a experimentação formal e temática em épocas de crise econômica” (MALTBY, 1998, p.32).

No início da década de 1970 o sucesso de filmes catástrofe como *O destino do poseidon* (*The Poseidon Adventure*, 1972) de Ronald Neamee *Terremoto* (*Earthquake*, 1974) de Mark Robson, abrem as portas para os estúdios investirem em um novo ciclo de filmes, ciclo este que perdura até hoje, os *blockbusters*, que tem o seu marco com o lançamento do filme *Tubarão* (*Jaws*, 1975) de Steven Spielberg. Embora a Nova *Hollywood* estivesse ainda fazendo relativo sucesso durante o período em que *Tubarão* foi lançado, essa inovação não ajudou a indústria *hollywoodiana* a se estabelecer como antes no mercado audiovisual e o movimento não foi páreo para o sucesso arrebatador dos chamados até hoje de *blockbusters*.

Seguindo o filme *Tubarão*, são lançados em 1977 os filmes *Guerra nas estrelas* (Star wars), de George Lucas, e *Os embalos de sábado à noite* (Saturday night fever), de John Badham, o que definitivamente demarca o reencontro com a estabilidade financeira de *hollywood* e o início da era *blockbuster high concept*. Este termo será utilizado para qualificar filmes pós 1975 que rompem com a clássica e velha *hollywood* por uma motivação econômica se sobrepondo à estética, isto é:

As modificações de estilo, narrativa e tratamento temático para atender às demandas das novas estratégias de marketing e venda ao longo da cadeia midiática, agora integrada horizontalmente (o circuito exibidor como mercado primário, o vídeo doméstico e as TVs fechada e aberta como mercado secundário e, por fim, o incomensurável mercado de negócios conexos) (MASCARELLO, 2006, p. 337).

O americano Justin Wyatt, em seu livro *High Concept: Movies and Marketing in Hollywood* (1994), ao definir o filme *high concept*, diz que estes têm a lógica dos conglomerados multimidiáticos atuais, o que abarca tanto a comercialização da própria imagem cinematográfica em diversas formas – desde o VHS passando pelo Blu-ray e hoje em dia atingindo o *streaming* – até a comercialização do maior número de itens atingíveis: trilha sonora, games, roupas, brinquedos, itens de decoração, diferentes tipos de edições etc. Suas tramas, e sua estética, são idealizadas já pensando em ganchos de *marketing* através das diversas mídias. É o econômico superando o artístico.

Nessa “conglomerada *Hollywood*”, o produto principal é o *blockbuster high concept*. E o investimento financeiro é tão grande – custo alto de cachês e efeitos especiais; alto número de cópias e publicidade massiva – que mesmo que aconteça um prejuízo de bilheteria, que é uma coisa comum, ele logo é revertido nos “mercados secundários de exibição e dos produtos conexos” (MASCARELLO, 2006, p.349).

Até aqui pudemos perceber que em relação ao aspecto econômico o *blockbuster* não decepciona. Mas, e quanto a questão artística? O que acontece com outros aspectos fílmicos, como por exemplo a narrativa, quando a questão mais valorizada é a econômica?

Fernando Mascarello escreve, em um artigo chamado *Dick Tracy, o filme high concept e o cinema brasileiro* (2005), que o *blockbuster high concept*, devido a predominância de fatores mercadológicos (como a contratação de atores famosos e campanhas de marketing), acaba por sacrificar sua narrativa. Isso significa que fatores

como o trabalho dramaturgico – a arte de compor e de representar uma história em cena – e a caracterização dos personagens são deixados para segundo plano, ou as vezes nem isso, em função da espetacularização da imagem.

Renuncia-se a uma exploração criativa das possibilidades temáticas e genéricas do filme. O resultado disso é a incapacidade para propor figuras esteticamente significativas na convergência entre imagem e narrativa. Enfim, observa-se a aposta no espetáculo às custas da narração, sintetizável no par *excesso visual / desnarrativação*. (MASCARELLO, 2005, p. 70)

De acordo com o autor, a narrativa do *blockbuster high concept* é uma narrativa simples, pouco significativa e fragmentada em módulos, “caracterizados por um trabalho de espetacularização ou estilização que “excede” os requisitos da narrativa” (MASCARELLO, 2006, p. 338). Ou seja, trata-se predominantemente de uma narrativa de caráter superficial, modular e espetacularizado, não dando lugar a um enredo sofisticado.

Mascarello (2005, p. 70) diz que esse desequilíbrio (em relação ao equilíbrio da clássica *Hollywood*) entre o espetáculo e a narrativa ocorre na contemporaneidade, sem dúvida alguma, por uma questão econômica e industrial. E devido aos privilégios, aos fatores de cunho mercadológicos, e não artísticos, costumam ser os filmes mais rentáveis de *Hollywood*.

As superproduções *hollywoodianas* têm em vista um mercado global, e, por conta disso, privilegiam uma estética padrão, extinguindo todas as características particulares de uma certa cultura, como por exemplo formas e gestos regionais, a fim de um modelo estético universal. Fernando Mascarello (2006, p. 335) diz que esse modelo é visto como uma “decadência estética e sociocultural”. Primeiro, por que debilita a narrativa dos filmes; segundo, pela *juvenilização* das audiências e terceiro os lançamentos por saturação dos *blockbusters* resultariam em uma redução aos espaços de exibição de filmes brasileiros e filmes de arte internacionais, fomentando uma preferência ao espetáculo e a ação em relação aos personagens e a dramaturgia, o que levaria a um menor investimento psíquico por parte dos espectadores.

Com base nesta argumentação, cabe questionar: todas estas características dos filmes *blockbuster* necessariamente leva a uma padronização de sensações, ou melhor, à imposição de um sentido previamente determinado, de forma a não deixar espaço para o espectador interpretar as imagens cinematográficas assistidas? É essa

imposição de sentido, esse universo pronto de significados que Zizek está chamando de violência simbólica.

Talvez a partir de uma discussão mais abrangente sobre o tema, conseguiremos argumentar a favor de uma posição contrária a estas acima expostas e conceber como possível certa singularização do espectador frente ao que é assistido.

A violência estética nos blockbusters

Alexander Gottlieb Baumgarten, autor que deu o sentido Moderno a palavra estética, diz que esta “é a ciência do conhecimento sensitivo” (BAUMGARTEN, 1750/1993, p. 105). Formalmente a estética (do grego *aisthesis*: percepção, sensação) é um ramo da filosofia que tem por objeto não apenas os processos de criação artística, mas, principalmente, os modos como os fenômenos estéticos afetam as nossas sensações e percepções. É “a maneira pela qual, antes que formulemos os significados exprimíveis em palavras, o mundo toma sentido para nós de acordo com a maneira pela qual nos afeta e pela qual nós o afetamos” (ELKAIM; STENGERS, 1994, p.48). Sendo assim, aqui a violência tratada é a de imposição de sensação, por isso a estamos chamando de violência estética.

E quais seriam as características dessa estética violenta por sua imposição de sentido? Já vimos, anteriormente, que seu aspecto principal é a espetacularização da imagem em detrimento de outros aspectos, como a narrativa por exemplo, induzindo o espectador a um menor investimento psíquico sobre os personagens. Isso fica mais claro quando pensamos em *blockbusters* recentes, como, por exemplo, as franquias: *Transformers* (2007, 2009, 2011, 2014 e 2017), criada por Michel Bay, *Jurassic Park* (1993, 1997, 2001), idealizada por Steven Spielberg e, o mais recente, *Jurassic World* (2015), de Colin Trevorrow.

O conjunto de filmes usados como exemplo, *Transformers*, *Jurassic Park* e *Jurassic World*, são interessantes para refletirmos rapidamente, pois, por mais que pareça que seus enredos não têm uma relação entre si, na verdade eles possuem uma fórmula bem parecida. No caso da franquia *Transformers* a premissa dos filmes não muda muita coisa do primeiro para suas continuações: todos são sobre uma luta, travada ora no planeta terra, ora em outro planeta, entre duas raças inimigas alienígenas de robôs, ultramodernos, que podem se transformar em objetos

eletrônicos, desde cafeteiras até carros super-rápidos. Um lado dos robôs se alia aos seres humanos, ao exército americano mais especificamente, e o outro lado quer a aniquilação tanto dos robôs inimigos quanto dos humanos. É a famosa fórmula da luta entre o bem e o mal, na qual, em todos os filmes, temos um herói americano, que não sabia que era herói, que mesmo sem muitos recursos salvará o planeta do mal que vem de fora. Existem variações entre momentos cômicos, momentos dramáticos e momentos angustiantes, mas em mais da metade dos filmes o que predomina são as grandes batalhas entre os robôs e em alguns momentos entre os seres humanos também.

No caso de *Jurassic Park* e *Jurassic World* o mal não vem de fora, mas dos próprios seres humanos que recriam o DNA de seres pré-históricos e acabam perdendo o controle do parque dos dinossauros o que leva a uma batalha entre os humanos e os dinossauros em todos os quatro filmes. Em *Jurassic World*, a continuação da trilogia, a diferença é que agora o parque dos dinossauros finalmente deu certo e está prosperando há quase 10 anos. Mas, mais uma vez, devido à ganância humana, os donos querem atrações mais e mais surpreendentes, levando os cientistas a criarem um dinossauro geneticamente modificado que acaba escapando e destruindo tudo o que vê pela frente. Mais uma vez percebemos as variações entre os diferentes momentos do enredo e mais uma vez, em mais da metade dos filmes, o que predomina são as grandes cenas de ação.

Além da fórmula padrão, esses filmes têm estratosféricos orçamentos e ainda maiores rendimentos de bilheteria: juntos os cinco filmes da franquia *Transformers* custaram aproximadamente 972 milhões de dólares e faturaram mais de 4 bilhões de dólares e os quatro *Jurassic Park* custaram, aproximadamente, 379 milhões de dólares e faturaram mais de 3 bilhões de dólares⁴.

Devido aos efeitos especiais que se tem acesso na atualidade, como, por exemplo, o avanço do 3D, a imagem em HD (*High Definition*/Alta definição) e a dominação da tecnologia robótica⁵, esses *blockbusters* tendem a criar cenas muito realistas nas quais dificilmente conseguimos identificar o que existe efetivamente e o que é efeito visual. Podemos dizer, também, que todos os filmes exemplificados acima

⁴ Fonte: imdb.com.

⁵ No caso de *Jurassic Park* (1993) os efeitos visuais ainda não estavam tão desenvolvidos como na atualidade, o que fez seu diretor, Steven Spielberg, optar pela construção de robôs em forma de dinossauros ao invés de inseri-los digitalmente na pós-produção do filme.

têm imagens com o conteúdo violento, como assassinatos, violência para/com o corpo humano e lutas corporais, mas não é isso o que queremos discutir. O importante para nós é como a construção da forma estética se impõe – violentamente – a nós espectadores. Nesses exemplos tudo é demonstrado através de diálogos e imagens exageradas: os gritos, as explosões, o som em si é muito presente e excessivo não deixando nenhuma uma ponta solta, todas as ações e acontecimentos são justificados no decorrer do filme.

Filmes de grande espetáculo, recheados de ação, suspense, de imagens “violentas”. Geralmente destinadas a um público mais adolescente que adulto, as megaproduções hollywoodianas se baseiam nos códigos dos gêneros clássicos (horror, guerra, catástrofe, ficção científica) que elas renovam por estímulos sensoriais – efeitos especiais, ritmo desenfreado, explosões sonoras, violência em cascata (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 72).

Ou seja, não existe lugar para nenhum mistério ou enigma. Também não existem sutilezas e nem nuances, apenas a realidade que está sendo violentamente imposta à percepção humana na tela cinematográfica. Os realizadores desses filmes se apropriam de uma tecnologia da imagem e trazem para nós realidades, de meios de expressão (imagens e sons extremamente realistas), já prontas e que não exigem esforços interpretativos para fazer sentido. O sentido já é dado a nós. E é exatamente isso que estamos chamando de violência estética, uma imagem que não dá lugar a nenhuma reflexão além da interpretação que ela pretende estabelecer.

Agora, mesmo tendo em vista tudo o que foi dito nos resta a pergunta: será que existe a possibilidade de elaboração das imagens que chegam ao nosso aparelho perceptivo de forma esteticamente violenta? Ou, como dissemos na apresentação do presente trabalho, essa possibilidade só pode ser realizada através de filmes que resistem a uma forma estética?

Antes de respondermos a essas perguntas devemos primeiro entender o que seria o conceito de experiência discutida por Walter Benjamin e posteriormente por Giorgio Agamben.

Questão da experiência em Benjamin e Agamben

O filósofo alemão Walter Benjamin (1892-1940) procurou nos mostrar, em diversos de seus trabalhos, o quanto nossa sensibilidade e percepção são históricas, e o quanto são capazes de sofrer variações em diferentes épocas:

No interior de grandes períodos históricos, a forma de percepção das coletividades humanas se transforma ao mesmo tempo que seu modo de existência. O modo pelo qual se organiza a percepção humana, o meio em que ela se dá, não é apenas condicionado naturalmente, mas também historicamente. A época das invasões dos bárbaros, durante a qual surgiram a indústria artística do Baixo Império Romano e a Gênese de Viena, não tinha apenas uma arte diferente da que caracterizava o período clássico, mas também uma outra forma de percepção. (BENJAMIN, 1936/1985, p.169)

Nossa capacidade de sentir e de perceber se transforma de acordo com o período histórico em que nos encontramos, ou seja, pessoas de diferentes épocas sentem e percebem as coisas ao seu redor de diferentes formas. Mas, para o autor, nenhum período transformou tanto a subjetividade, através de inovações no estilo de vida, como a modernidade. Por este viés, a Modernidade pode ser definida como um período de transformações sociais, econômicas e culturais, ela é compreendida dentro do contexto da cidade, que proporciona um cenário apto para a livre circulação de corpos e mercadorias, mas, também pode ser entendida como uma expressão de mudanças naquilo que se considera como experiência dos sujeitos modernos.

Walter Benjamin tratou desse tema em seus textos, principalmente em *Experiência e Pobreza* (1933) e *O Narrador* (1936) nos quais aborda, mais especificamente, a questão da experiência, ou melhor, da pobreza de experiência que o homem moderno está submetido.

De acordo com Benjamin, a experiência está em vias de extinção e com isso o homem moderno está perdendo a capacidade de elaborar como verdadeira experiência (*Erfahrung*) o que vive. Isso se dá, porque as transformações – tecnológicas, éticas, estéticas, perceptivas, etc. – que ocorreram a partir da Modernidade teriam ocasionado uma profunda modificação na estrutura da experiência. Não teríamos mais a capacidade de integrar as percepções às nossas memórias individuais e coletivas, ou seja, à sabedoria acumulada historicamente. A respeito disso ele relata o retorno dos soldados da I Guerra Mundial:

Com a guerra mundial tornou-se manifesto um processo que continua até hoje. No final da guerra, observou-se que os combatentes voltavam mudos do campo de batalha não mais ricos, e sim mais pobres em experiência

comunicável. E o que se difundiu dez anos depois, na enxurrada de livros sobre a guerra, nada tinha em comum com uma experiência transmitida de boca em boca. Não havia nada de anormal nisso. Porque nunca houve experiências mais radicalmente desmoralizadas que a experiência estratégica pela guerra de trincheiras, a experiência econômica pela inflação, a experiência do corpo pela guerra de material e a experiência ética pelos governantes. Uma geração que ainda fora à escola num bonde puxado por cavalos se encontrou ao ar livre numa paisagem em que nada permanecera inalterado, exceto as nuvens, e debaixo delas, num campo de forças de torrentes e explosões, o frágil corpo humano (BENJAMIN, 1936/1994, p. 198).

Assim como o trauma, a experiência do choque “traz à mente, num período curto de tempo, um aumento de estímulo grande demais para ser absorvido” (FREUD, 1917/1976, p. 335), sendo assim, os soldados recebem mais estímulos do que conseguem dar conta.

Benjamin diz que, na Modernidade, sofrer uma privação da experiência tornou-se a norma, à medida que nosso aparelho perceptivo se protege do efeito traumático oriundo dos efeitos de choque aos quais os sujeitos modernos são expostos diariamente. No entanto, quando o foco do autor são os choques oriundos da imagem cinematográfica, ele coloca que estes não são idênticos aos choques sofridos na vida urbana, como no tráfego ou do trabalho nas fábricas. No caso do cinema, ele pode mesmo despertar, tirar o espectador do torpor, despertar os sentidos adormecidos pelos estímulos excessivos nas grandes cidades. Segundo ele “o filme serve para exercitar o homem nas novas percepções e reações exigidas por um aparelho técnico cujo papel cresce cada vez mais em sua vida cotidiana” (BENJAMIN, 1935/1985, p.174). Isso não significa que o choque cinematográfico teria a capacidade de trazer uma experiência um dia perdida, mas pode trazer algo novo, pode ser a expectativa de uma nova forma de elaboração.

Quase 50 anos mais tarde, baseando-se na obra de Benjamin, o filósofo italiano Giorgio Agamben afirma que a experiência não está mais em vias de extinção, e sim, ela foi destruída. Conhecido por temas que abordam desde a estética à política, Agamben tem uma visão apocalíptica da condição da experiência na Modernidade.

Já nas primeiras páginas de seu texto *Infância e história: ensaio sobre a destruição da experiência* (1978/2005), o autor diz que “o homem contemporâneo foi expropriado de sua experiência: aliás, a incapacidade de fazer e transmitir experiências talvez seja um dos poucos dados certos de que disponha sobre si mesmo” (AGAMBEN, 2005, p.21). De acordo com Agamben a destruição da

experiência não precisa ser causada necessariamente por uma catástrofe – como, por exemplo, a volta de soldados emudecidos do campo de batalha na primeira Guerra Mundial como chamou atenção Walter Benjamin no, já citado texto, *Experiência e Pobreza* –, ela pode ser causada pelo simples fato de uma existência pacífica em uma cidade grande:

O dia-a-dia do homem contemporâneo não contém quase nada que seja ainda traduzível em experiência: não a leitura do jornal, tão rica em notícias do que lhe diz respeito a uma distância insuperável; não os minutos que passa, preso ao volante, em um engarrafamento; não a viagem às regiões inferas nos vagões do metrô nem a manifestação que de repente bloqueia a rua; não a névoa dos lacrimogêneos que se dissipa lenta entre os edifícios do centro e nem mesmo os súbitos estampidos de pistola detonados não se sabe onde; não a fila diante dos guichês de um repartição ou a visita ao país de Cocanha do supermercado nem os eternos momentos de muda promiscuidade com desconhecidos no elevador ou no ônibus. (AGAMBEN, 1978/2005, p. 22)

O ser humano Moderno volta para casa no fim do dia após ter passado por uma série de eventos, como ditados acima, mas, nenhum deles se traduziu em uma verdadeira experiência. Para Agamben a experiência ainda existe, mas se efetua fora do homem, como por exemplo, a experiência através da tela de uma máquina fotográfica.

Apesar de basear seu trabalho na obra de Benjamin, Giorgio Agamben não divide de seu otimismo em relação as transformações subjetivas a partir da Modernidade. Walter Benjamin acreditava na extinção da experiência: com a Modernidade surge algo novo, pois o homem ainda não foi destituído de sua capacidade de criar e recriar mesmo em um ambiente aparentemente inóspito.

A barbárie como criação

Walter Benjamin, em seu texto *Sobre alguns motivos na obra de Baudelaire* (1939), fala sobre a transformação na recepção do público em relação à poesia. Na verdade, quem primeiro identifica esse descompasso entre a forma tradicional de escrita poética e a forma Moderna de leitura é Charles Baudelaire, que de acordo com Benjamin “contou com leitores que se veem em dificuldade perante a leitura de um poema lírico” (BENJAMIN, 2015, p 105). A partir desta observação, Baudelaire escreve sua poesia em prosa, contando com a recepção de um novo tipo de público.

Benjamin, assim como Baudelaire, percebe uma transformação em relação à percepção do sujeito a partir da Modernidade, na qual a vivência dos choques que se convertem em lugar comum:

Com a invenção dos fósforos em meados do século [XIX] assiste-se à entrada em cena de uma série de inovações que têm um aspecto em comum: desencadeiam com um só gesto um processo complexo composto por uma série de momentos. Essa evolução dá-se em vários domínios e é evidente no novo telefone (...). Entre os inúmeros gestos que serviam para ligar, inserir, acionar, etc., um dos de maiores consequências foi o click do fotógrafo. Bastava a pressão de um dedo para fixar um acontecimento por tempo ilimitado. (BENJAMIN, 2015, p. 127/128).

O autor chama essas experiências, descritas acima, de tateis e inclui que os choques físicos e perceptivos sobressaltam a todo tempo os habitantes do mundo urbano Moderno. Como, por exemplo, mover-se através do trânsito nas grandes cidades e observar a seção de anúncios dentro de um jornal.

Dentro de todo este contexto das transformações do mundo moderno, o que mais nos interessa é que em nenhum momento Benjamin trabalha com uma visão nostálgica ou saudosista de um tempo que passou. Em outros termos, não haveria uma tomada de posição maniqueísta que contrapõe os bons tempos que se passaram com uma Modernidade, de certo modo, problemática, já que traz tantas mudanças nas formas de percepção do mundo. Assim, ele jamais identifica, por exemplo, a poesia de Baudelaire como inferior, ou superior, ao poema lírico. A constatação é apenas que a recepção de uma forma de arte se transformou na Modernidade devido a novas sensações provenientes das vivências de choque.

Assim como Baudelaire transformou sua narrativa poética a fim de ser melhor recepcionado por um público que tinha sofrido uma transformação na sua percepção, podemos agora fazer um paralelo com os filmes *blockbusters* em relação a outras narrativas que vieram primeiro, como o cinema Clássico *Hollywoodiano* e a Nova *Hollywood*.

Como vimos, o autor Fernando Mascarello, assim como Justin Wyatt, concorda com uma espécie de “desnarrativação” do *blockbuster*, pós 1975. Por outro lado, podemos citar o teórico Murray Smith que não possui uma visão saudosista, ou nostálgica, em relação às narrativas de um período anterior ao *blockbuster*. Para Smith “a narrativa não desapareceu, mas as novas tecnologias e os novos mercados estimularam certas espécies de narrativa, similares às antes encontradas nos

seriados, nos filmes B de aventura e nos melodramas episódicos” (SMITH, 1998, p. 13).

No caso dos filmes que usamos como exemplo, pode ocorrer um menor investimento nas motivações dos personagens em relação ao espetáculo cinematográfico. Mas, de qualquer forma “os elementos espetaculares, de modo geral, são tão ‘narrativizados’ como os (...) menos ostentatórios de outros gêneros (SMITH, 1998, p. 13). O autor usa como exemplo os próprios dinossauros nos filmes do Steven Spielberg, sobre os quais ele diz não serem simplesmente efeitos espetaculares, mas sim “criaturas de terror e fascinação – personagens, antagonistas, no interior de uma história” (SMITH, 1998, p.14).

Ele chama atenção para o fato de que os *blockbusters* podem dar mais atenção a espetacularização da imagem, mas isso não significa uma narrativa débil, ou inferior, apenas uma narrativa diferente do que estávamos acostumados em um período pré-1975. Em um mundo marcado por transformações tecnológicas, os avanços dos meios de comunicação de massa e os novos padrões de consumo, de trabalho e de mobilidade global, não é de se estranhar que a narrativa popular tome outros contornos.

Dito isso, retomemos agora a análise de Benjamin sobre a vida do homem moderno que, como estamos esclarecendo, não se faz através de uma visada saudosista. É claro que nos textos acima enumerados, ele considera que a experiência efetivamente declinou na Modernidade. No entanto, engana-se aquele que o enxerga como um defensor do resgate da experiência perdida, como se “produzir uma experiência” correspondesse ao modo correto de se elaborar aquilo que se vivencia.

Pelo contrário, há em seus textos uma série de indicações sobre outras modalidades possíveis de criação das quais o homem moderno pode ainda dispor – embora não seja bem claro quais elas são – modalidades de elaboração distintas da experiência dos séculos passados, mas que nem por isso são consideradas piores ou mais elementares.

De fato, a experiência está em declínio no mundo contemporâneo e, segundo Benjamin, tal situação conduz ao que chama de barbárie. Cabe alertar que não se trata aqui da barbárie como algo a ser necessariamente evitado. Pelo contrário, para Benjamin, é inegável que a barbárie advenha com o declínio da experiência e, neste

sentido, ela assume uma coloração positiva. Ou seja, estando a experiência para sempre perdida, a barbárie conduziria o sujeito a “começar de novo, a contentar-se com pouco, a construir com pouco, sem olhar para a direita e nem para a esquerda” (BENJAMIN, 1933/1994, p. 116).

Por este viés, o homem Moderno é aquele que tem que criar a partir de uma tábula rasa e não em conformidade com uma tradição. Deste modo, positivar a barbárie, bem como toda a criação que pode dela advir, significa libertar-se de todo um passado com o intuito de verificar o que daí pode resultar. Em outros termos, significa renunciar ao passado, abrindo-se para um futuro incerto, sempre produzindo algo a partir disso. O homem moderno é, portanto, aquele que tem a chance de se despojar de todo um passado, bem como das antigas referências que a ele se vinculavam, o que implica na constituição de novas formas de elaboração.

Claro está que a divisão que Benjamin traça entre a sociedade que valoriza a experiência e aquela que assiste a seu declínio remete à distinção entre o modo de configuração social antigo e aquele que começa a se estruturar do meio para o final do século XIX. De acordo com esta acepção, o mundo que viu surgir o cinema já é aquele no qual a valorização da experiência começa a ser problematizada. Assim, nenhum gênero cinematográfico – desde os mais antigos aos *blockbusters* – favoreceria a constituição de uma experiência da parte do público. No entanto, como também percebemos que Benjamin traça um elo entre a narrativa e a experiência no sentido de que a primeira favorece a segunda, podemos dizer que filmes com um enredo mais historicizado do que espetaculoso – sobretudo violentamente espetaculoso – tende a propiciar ao público uma maior integração daquilo que assistem pelo viés da experiência. Conforme destacamos tantas vezes, isto jamais pode ser colocado em relação aos *blockbusters*.

Todavia, dizer que os *blockbusters* desfavorecem a integração da experiência não significa postular que nada pode ser criado a partir deles. Ou seja, é fato que tal gênero cinematográfico se constitui como uma das expressões mais claras de violência simbólica (ZIZEK, 2014) tendendo à imposição de um único sentido a seu público. É igualmente claro que grande parte deste público efetivamente se aliena em relação àquilo que assiste, prendendo-se a clichês ligados ao filme, reproduzindo-os incessantemente e consumindo mercadorias que lhes são vinculadas de maneira não crítica. Mas, ainda assim, não será possível uma elaboração criativa da parte deste

público? Mesmo com tanta violência, com tantos sentidos imputados e com a utilização de uma linguagem aparentemente clara e imune a enigmas, ainda assim, não é possível criar a partir dos *blockbusters*? Em outros termos, é possível resistir a tamanha imposição de pensamentos, sensações e sentimentos e atribuir um sentido singular a um filme espetaculoso deste tipo?

Mediante tais questionamentos, não se trata de negar que, em comparação a outros estilos, os *blockbusters* tendem a reduzir a liberdade de interpretação do público. Com efeito, estes são filmes perfeitamente claros em relação ao enredo, diálogos e mesmo à ultra realidade transmitida. Ademais, é inegável que outros gêneros cinematográficos favoreçam uma maior reflexão da parte do espectador justamente por trazer enigmas, enredos dúbios e diálogos enganosos. Contudo, mesmo entorpecendo e, de certo modo, tendendo à anestesia, ainda assim, consideramos viável uma elaboração da parte das grandes massas que lotam os cinemas na busca por tal tipo de entretenimento.

Resta apenas conceituar esta modalidade de elaboração distinta da experiência. Uma elaboração que se dá sobre este pano de fundo de entorpecimento e que, ao mesmo tempo, consegue dele escapar; elaboração que se instaura em meios a um embotamento de sensações e que, ao mesmo tempo, dribla esta paralisia visando à criação de algo; elaboração que tem como objeto a violência e que consegue ser ainda mais violenta que seu objeto, já que o neutraliza, aniquilando a imposição de sentidos e criando algo a partir daí.

Referências

AGAMBEN, Giorgio. **Infância e história: destruição da experiência e origem da história**. Belo Horizonte, Ed. UFMG. 2005.

BAUMGARTEN, A. G. A estética In **Estética. A lógica da arte e do poema**. Petrópolis, Editora Vozes. 1993. (P. 105-120).

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In **Obras escolhidas, v. 1. Magia e técnica, arte e política**. São Paulo, Brasiliense. 1985. (P. 165-196).

_____. (1933) Experiência e pobreza In **Obras escolhidas, v. 1. Magia e técnica, arte e política**. São Paulo, Brasiliense. 1994.

_____. (1936) O narrador: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. In: **Obras escolhidas, v. 1. Magia e técnica, arte e política**. São Paulo, Brasiliense. 1994. (P. 197-221).

_____. (1939) Sobre alguns motivos na obra de Baudelaire In: **Baudelaire e a Modernidade**. Belo Horizonte, Autêntica Editora. 2015. (P. 103-150).

CANCLINI, Nestor G. **Consumidores e cidadãos**. Rio de Janeiro, Ed. UFRJ. 1995.

ELKAIM, Mony & STENGERS, Isabelle. Do casamento dos heterogêneos In **Boletim de Novidades Pulsional**, São Paulo, Livraria Pulsional. 1994.

FREUD, Sigmund. (1917) Fixação em traumas – O inconsciente. In: **Edição Standard Brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud V. XVI**. Rio de Janeiro, Imago. 1976.

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. **A tela global: mídias culturais e cinema na era hipermoderna**. Porto Alegre, Sulina. 2009.

MALTBY, R. Nobody Knows everything: Post-classical historiographies and consolidated entertainment. In: NEALE, S.; SMITH, M. (Org.) **Contemporary hollywood cinema**. Londres, Routledge. 1998.

MASCARELLO, Fernando. Dick Tracy, o filme high concept e o cinema brasileiro. In: **Contracampo**, Rio de Janeiro, n. 13, p. 69-82, 2005.

_____. Cinema hollywoodiano contemporâneo In: **História do cinema mundial**. Campinas SP, Papyrus. 2006. (P. 333-360).

SMITH, Murray. The season the philosophy of Hollywood history. In: NEALE, S; SMITH, M. (Org.) **Contemporary hollywood cinema**. Londres, Routledge. 1998.

WYATT, Justin. **High concept: Movies and marketing in Hollywood**. Austin, University of Texas Press. 1994.

ZIZEK, Slavoj. **Violência: seis reflexões laterais**. São Paulo, Boitempo. 2014.