

Tempo de duração: 87 minutos

Ano de lançamento: 1991

País: Itália

Elenco: Cláudio Bigagli, Irene Grazioli, Diego Abatanturo, Giuseppe Cederna, Gigio Alberti, Ugo Conti, Yanna Barba.

Distribuidora: Vídeo Arte

Referências

- DELEUZE, G. **A imagem-tempo: cinema II**. São Paulo, Brasiliense, 1980.
- _____. **Conversações**. Rio de Janeiro, Ed. 34, 1992.
- DELEUZE, G.; GUATTARI, F. **O que é a Filosofia?** Rio de Janeiro, Ed. 34, 1992.
- _____. **Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia**. Rio de Janeiro, Ed. 34, 1995, v.1.
- KROEF, A. B. G. **Currículo-Nômade: sobrevoos de bruxas e travessias de piratas**. Tese (Doutorado) – UFRGS, Porto Alegre, 2003, 172 p.

As características da pós-modernidade no filme "Meu tio matou um cara"

Claudia Ferreira Pinheiro

Este texto pretende analisar algumas características da sociedade contemporânea que muitos autores denominam Pós-Modernidade. Para esta análise foi utilizado como pano de fundo o filme **Meu tio matou um cara**. O filme apresenta um formato com características fragmentárias, simuladas, a-históricas, auto-referentes e fulgazes. Estas características são determinantes da sociedade pós-moderna, segundo autores como Lyotard e Baudrillard, Walter Benjamin também será trazido para esta discussão por ser o precursor de novas compreensões das mudanças ocorridas na cultura moderna.

Iniciamos com alguns trechos e diálogos produzidos no filme **Meu tio matou um cara**. A frase que dá título ao filme é, em si, um belo exemplo de uma certa a-historicidade e auto-referencialidade, características pós-modernas: Meu tio matou um cara. A frase é enunciada no filme várias vezes, sem contexto e sem história, como um conteúdo fechado, autocontido, um fato. O filme tem uma característica peculiar que se aproxima da linguagem fragmentada. Essa característica se dá pelo formato de cenários de videogame, diálogos semelhantes a mensagens instantâneas veiculadas pela Internet (a exemplo das

mensagens MSN, ICQ e similares). Outra das características pós-modernas que o filme retrata bem é a característica de hiperrealidade ou simulacro.

O enredo do filme não interessa para esta análise, sendo um enredo simples e voltado para o público adolescente, conta a história de um garoto de 15 anos que recebe a ajuda de seus amigos para provar a inocência de seu tio, no assassinato de um homem.

A vivência como um videogame

Já na abertura do filme, durante a apresentação, os cenários são computadorizados como um videogame; apresentações de atores, produtores e demais técnicos são apresentados em forma de menu clicáveis, mudando as telas e tendo o cursor como guia das cenas; da mesma forma com que os videogames são apresentados em suas interfaces.

Durante o filme, as diversas observações do personagem principal, Duca, são armazenadas como fotografias e como pistas, possibilitando-nos entender a construção de sentido que o personagem vai tendo. Essas “pistas” ficam em forma de ícones, expostas verticalmente no lado direito da tela, como pistas que vão possibilitar o avanço de uma etapa de um jogo. Esta analogia com o jogo demonstra que há uma memória do personagem principal sendo armazenada, mas esta fica exposta na superfície, não sendo apreendida. Seria uma memória referente à vivência e não à experiência, se formos considerar a contribuição teórica de Walter Benjamin. Esse filósofo pertencia à Escola de Frankfurt e foi atuante no início do século XX. Era considerado um crítico diferenciado entre os frankfurtianos e tecia considerações positivas quanto à reprodutibilidade técnica da arte. Identificava a mudança na recepção do homem moderno através de uma experiência de choque.

No seu texto **Charles Baudelaire: um lírico no auge do capitalismo**, Benjamin (1993) se baseia em Bergson e Proust para desenvolver sua percepção quanto às alterações da recepção do homem moderno frente às inovações tecnológicas do século XIX e XX. Segundo Benjamin, quando há uma

experiência que resulta em uma armazenagem mnemônica, esta informação passa a pertencer à acumulação de experiência e pode ser resgatada por uma associação de idéias: é a memória da inteligência. Esta memória é denominada de involuntária. E quando as informações percebidas frente aos estímulos externos não são assimiladas como experiência, são apenas percepções, correspondem à memória voluntária.

Seguindo as idéias de Benjamin, na pós-modernidade, a informação se auto-completa, não precisa de associação para ser entendida; é captada pela memória voluntária como uma lembrança sem características mnemônicas. Essas informações são percebidas fragmentariamente devido ao excesso de informações. Benjamin denominou este processo de experiência de choque.

Mediação tecnológica nas conversações e narrativas

Duca, o personagem principal, ao obter informações dos colegas sobre as suas rotinas cotidianas, apóia-se constantemente na Internet para completar o sentido, checando informações e obtendo outras. É como se o pensamento dele buscasse um banco de dados pela Internet ao invés de lembranças e associações mentais de sua memória.

Quando é necessário um armazenamento de uma informação sem um suporte técnico ou associativo há uma grande dificuldade por parte dos personagens. Temos um exemplo na cena onde Duca precisa memorizar um endereço (nome de rua com número e bloco de apartamento); percebemos aí sua dificuldade ao repetir oral e mentalmente, várias vezes o endereço e, mesmo assim, ele deixa de lembrar o número do edifício ao tentar resgatar a lembrança.

O filme conta com diversas narrativas do personagem principal que têm um suporte visual como apoio, como se não fosse possível elaborar idéias sem a imagem delas. Como exemplo, temos duas atividades profissionais anteriores do seu tio que “matou o cara”: quando narrada a profissão do tio por Duca, vendedor de um limpador de piscinas chamado *Roboclean*, seguia-se uma cena sobre a propaganda do produto; quando o tio abriu um *Sushi bar*,

aparece em cena uma página da Internet demonstrando o bar, com fotos, menus, eventos no ambiente etc.

Esses exemplos reforçam a sociedade imagética da pós-modernidade onde uma narrativa oral perde seu valor ou tem o seu valor hiperrealizado através do suporte imagético. A narrativa tem um papel secundário como se fosse uma legenda de um filme. Benjamin já havia destacado a falta da narrativa na Modernidade.

No seu texto "O narrador", Benjamin (1993) tece algumas considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. Considerações estas que relacionam a narrativa oral com a transmissão da experiências vividas ou contadas pelos outros. A primeira, o próprio narrador seria um homem viajado, tendo vivido as histórias que contava. No segundo grupo de narrativa, o narrador transmite as histórias que conhecia de sua tradição histórica social. Na narrativa oral, um fator agregador era a própria experiência dos ouvintes.

O desenvolvimento tecnológico da escrita através da imprensa desencadeou uma mudança na transmissão das experiências: "O primeiro indicio da evolução que vai culminar na morte da narrativa é o surgimento do romance" (BENJAMIN, 1993, p.201).

A comunicação na sociedade capitalista evolui da narrativa à informação; a sequência é narrativa-romance-informação. E a informação, diferente da comunicação tradicional da narrativa não tem bagagem acumulativa, não necessita do saber da tradição, sendo transmitido o imediato, o novo, onde a compreensão se dá pela informação em si.

Tendo uma outra conotação sobre a morte da narrativa, o conhecido autor da pós-modernidade Lyotard (1988) traz várias ideias sobre o saber pós-moderno como a morte das grandes narrativas, a legitimação pelo desempenho e não pela verdade e a estrutura da informação distribuída em base de dados. Há quarenta anos atrás, o autor dizia, sem ironias, que o estudante da época já tinha mudado sua forma de aprender e que iria mudar ainda mais.

O autor esclareceu também que a pedagogia não sofreria "baixas" pois seria necessário ensinar aos estudantes não os conteúdos, mas o uso dos terminais. E "um manejo mais refinado deste jogo de linguagem que é a pergunta: onde endereçar a questão, qual a memória pertinente para o que

se quer saber? Como formulá-la para evitar os equívocos, etc." (LYOTARD, 1988, p. 92).

Apesar de Lyotard estar discutindo o saber científico e referindo-se ao ensino superior, a lógica de aprendizagem preconizada pelo autor está expressa no exemplo do filme. Outra intuição primorosa do autor é quando ele decreta (o autor disse isso há quarenta anos) que "a enciclopédia de amanhã são os bancos de dados. Eles excodem a capacidade de cada usuário. Eles são a "natureza" para o homem pós-moderno" (LYOTARD, 1988, p. 93).

Diálogos de superfície

Os personagens adolescentes são nominados com *nicknames* como num ambiente virtual. São eles: Duca, Isa e Kid. Os diálogos são constituídos fragmentariamente como peças de um quebra-cabeça, dando-nos a sensação de estarem experimentando o encaixe correto da peça (informação) para a construção de sentido. Numa velocidade de ação e não de reflexão.

Diálogo 1:
Duca (D) e Isa (I)

Duca chega na casa de Isa com uma novidade e à medida em que entra nos cômodos da casa, ele chupa uma bala, liga o computador como uma rotina dos colegas, vai se dando o diálogo abaixo, sem alteração emocional dos personagens:

D – Meu tio matou um cara

I - Que?

D – M-e-u t-i-o m-a-t-o-u u-m c-a-r-a

I – Quando?

D – Hoje

I – Como? De carro?

D – Com um tiro

I – Tá brincando! Como? Que tio?