

**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO**

**HIPERMODERNIDADE E HIPERCINEMA
NA OBRA DE DAVID FINCHER**

Thalyta Fernandes Bonfim

Brasília, julho de 2017



**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO**

HIPERMODERNIDADE E HIPERCINEMA NA OBRA DE DAVID FINCHER

Thalyta Fernandes Bonfim

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade de Brasília (UnB) como requisito parcial para a obtenção do Título de Mestre em Comunicação.

Linha de pesquisa: Imagem, som e escrita.

Orientador: Prof. Dr. Sérgio Araújo de Sá

Brasília, julho de 2017

AGRADECIMENTOS

Quero agradecer à Faculdade de Comunicação, ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UnB e à Capes, pelo financiamento parcial desta pesquisa, assim como aos professores com que tive contato – em especial Luiz Martino, Ellen Geraldes e Tania Montoro, pelas aulas que foram valiosíssimas durante o Mestrado.

Ao meu orientador Sérgio de Sá, pela paciência e compaixão infinita. Não tenho como agradecer o suficiente por todo o apoio e compreensão que recebi, pela oportunidade de ministrar uma aula em parceria, além da orientação fundamental para a conclusão deste trabalho.

Às professoras Selma Regina e Susana Dobal, que marcaram minha trajetória pela FAC-UnB com seus ensinamentos em sala de aula. E ao professor Mauro Giuntini, pelo seminário ministrado que me permitiu conhecer sua pesquisa. Aos três, meu muito obrigada por terem aceitado participar da minha banca de defesa e pela compreensão com as mudanças ao longo do caminho.

Aos amigos que fiz em Brasília, pelo acolhimento, afeto, trocas e por transformarem essa cidade em uma segunda casa.

À minha família e aos amigos de Fortaleza, que mandaram todo o seu apoio de longe.

Ao Pablo, por tudo. Este trabalho não teria sido finalizado sem o seu companheirismo.

Por fim, ao meu pai, que me ensinou muitas coisas e deixou como última lição a coragem para lutar.

RESUMO

Para Gilles Lipovetsky, o que está sendo vivido entre o final do século XX e início do século XXI é um novo tipo de modernidade. Uma versão acelerada, exacerbada, *hiper* da anterior. Dentro dessa configuração social, surge uma nova forma de fazer filmes, regulada pela lógica hipermoderna que exige, entre outras coisas, a velocidade, o exagero e a aceitação: trata-se do hipercinema. David Fincher é um popular diretor hollywoodiano, contemporâneo deste período histórico. Seus filmes trazem várias marcas registradas, deixando clara a identidade própria do diretor. Esta pesquisa buscou determinar as características definidoras da hipermodernidade e do hipercinema, assim como descritas pelo autor supracitado e seus pares Sébastien Charles e Jean Serroy, para que fosse possível averiguar as formas de representação destes tempos em narrativas cinematográficas da mesma época. Por meio de uma análise filmica de cunho interpretativo socio-histórico, foi proposta uma metodologia que englobou a observação de imagem, som e narrativa dos dez longas-metragens de David Fincher, focando em fragmentos filmicos que se destacassem à luz da teoria adotada. Foi constatado que, apesar de não representar as marcas do hipercinema em sua forma mais acentuada, os filmes do diretor dialogam com todas as camadas do cinema da era do *hiper*. Algumas destas confluências são a construção de personagens singulares; a mistura equilibrada entre narrativas clássicas e múltiplas; e a presença da violência e da velocidade nos enredos.

Palavras-chave: David Fincher; Gilles Lipovetsky; Hipermodernidade; Hipercinema; Análise filmica.

ABSTRACT

For Gilles Lipovetsky, what is being lived between the end of the twentieth century and the beginning of the twenty-first century is a new type of modernity. An accelerated, exacerbated, hyper version of the previous one. Within this social configuration, a new way of making films emerges, regulated by the hypermodern logic that demands, among other things, speed, exaggeration and acceptance: it is the hypercinema. David Fincher is a popular Hollywood director, contemporary of this historical period. His films bring several trademarks of his work, making clear the director's own identity. This research sought to determine the defining characteristics of hypermodernity and hypercinema, as described by the aforementioned author and his peers Sébastien Charles and Jean Serroy, so that it was possible to ascertain ways of representing these times in contemporary cinematographic narratives. Through a film analysis of socio-historical interpretation, it was proposed a methodology that included the observation of the image, sound and narrative of the ten feature films by David Fincher, focusing on film fragments that stood out in the light of the theory adopted. It was found that, although they do not represent hypercinema's marks in their most accentuated form, the films of the director dialogue with all of the hyper-era cinema layers. Some of these confluences are the construction of singular characters; the balanced mixture between classic and multiple narratives; and the presence of violence and speed in its plots.

Key words: David Fincher; Gilles Lipovetsky; Hypermodernity; Hypercinema; Film analysis.

LISTA DE FIGURAS¹

Figura 1 – Pôsteres dos filmes analisados	11
Figura 2 – Aumento na duração média dos filmes entre 1931-2013	37
Figura 3 – Graysmith e a carta fazem o mesmo percurso pelo jornal	39
Figura 4 – Uso de tochas e lanternas como única fonte de luz.....	41
Figura 5 – Muitos planos com ângulo baixo de câmera	41
Figura 6 – Cortes rápidos mostram Nick lidando com o que encontra no quarto	44
Figura 7 – A casa do Narrador é mostrada como um catálogo de loja	48
Figura 8 – A direção de arte dos crimes de John Doe.....	51
Figura 9 – Os vários ângulos da morte de Desi	55
Figura 10 – Ripley é caracterizada da mesma forma que os prisioneiros	61
Figura 11 – Diagrama de tipos de narrativa segundo McKee	63
Figura 12 – O excêntrico jeito Tyler de ser	65
Figura 13 – O acidente de avião imaginado pelo Narrador	71
Figura 14 – Fincher mostra fetos e crianças sob uma perspectiva muito além de sua idade..	75
Figura 15 – Benjamin e Daisy enquanto crianças	76
Figura 16 – Bob é um personagem desmasculinizado.....	77
Figura 17 – Tyler é o contraponto hiperviril a Bob	78
Figura 18 – Narrador abre um parêntese no enredo para conversar com o público	83
Figura 19 – Referência direta com imagens reais de outro filme	86
Figura 20 – O filme caseiro da infância de Nick faz paralelo com o personagem adulto	87
Figura 21 – As diferentes texturas na fotografia de Benjamin Button	88
Figura 22 – As imagens da vigilância.....	89
Figura 23 – Os personagens se informam por meio da TV	90

¹ As fontes das capturas de tela dos filmes constam nas referências audiovisuais.

Figura 24 – A mídia a serviço de Amy	91
Figura 25 – Referência em Alien 3 à famosa cena de Psicose.....	94
Figura 26 – Semelhança com filme Janela indiscreta.....	94
Figura 27 – Troca de planos semelhante entre O quarto do pânico e Um corpo que cai	95
Figura 28 – Clube da Luta e Persona não escondem que são filmes	95
Figura 29 – Mark usa um perfil falso com o nome de Tyler Durden, de Clube da Luta.....	96

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
O diretor e as obras	11
Procedimentos metodológicos	14
Capítulos	16
1. HIPERMODERNIDADE E HIPERCINEMA	17
1.1 Modernidade em trânsito	18
1.1.1 Modernidade.....	19
1.1.2 Pós-modernidade	20
1.2 Hipermodernidade	22
1.3 O cinema hipermoderno	27
1.3.1 Em trânsito: as três primeiras fases do cinema	28
1.3.2 O hipercinema	31
1.3.3 Os três conceitos fundamentais do hipercinema	34
2. A CULTURA DO EXCESSO	36
2.1 Filmes de som e de luz	38
2.2 O princípio da velocidade	42
2.3 O excesso como regra	45
2.3.1 Os vilões da hipermodernidade	48
2.3.2 Violência como estética.....	51
2.3.3 Sexo como acessório	55
3. A MULTIPLICIDADE PARADOXAL	58
3.1 Narrativa simplex	59
3.2 Narrativa multiplex	62
3.2.1 Personagem múltiplo.....	63
3.2.2 Tempo e realidade ficcional	66
3.3 A influência da globalização	72
3.4 Nova valorização das diferentes fases da vida	74
3.5 A revolução do gênero e da sexualidade	76

3.5.1 Quebra da dicotomia de papéis sexuais.....	77
3.5.2 A queda de heteronormatividade	80
4. AUTORREFERÊNCIA E DISTANCIAMENTO DA ILUSÃO DE REALIDADE	82
4.1 Reciclar, replicar e reproduzir	83
4.2 A autorreferência.....	85
4.2.1 Citação de cinema	85
4.2.2 O efeito tela dentro da tela	88
4.3 A referência e a homenagem	92
CONSIDERAÇÕES FINAIS	97
REFERÊNCIAS	102
REFERÊNCIAS AUDIOVISUAIS	106
APÊNDICE A	108
APÊNDICE B	109
APÊNDICE C	110
APÊNDICE D	111
ANEXO	112

INTRODUÇÃO

A fase vivida desde o fim do século XX, com o capitalismo a todo vapor, o desenvolvimento progressivo da tecnologia e a globalização, parece indicar que o futuro chegou. Vivencia-se um tempo sem freios, sem barreiras intransponíveis, em que a lógica da moda² transforma estilos de vida em produtos do comércio. As consequências disso englobam uma existência mais instável, altamente renovável e acelerada. Esse momento da história é denominado por Lipovetsky (2004) de hipermodernidade. O autor cunhou o termo e formulou a teoria da hipermodernidade por considerar que a expressão “pós-moderno” não serve para descrever o período em questão. Para ele, o termo “pós” indicaria uma ruptura da sociedade com os valores modernos, uma negação das lógicas impostas na época industrial. O momento histórico, porém, não se trataria mais de uma ruptura, mas sim de uma exacerbação de certas características da época moderna, onde esta se lança à condição de “hiper”. É nessa sociedade hipermoderna de individualismo, consumo, excesso e de efemeridade que está inserido um novo tipo de cinema.

Diretamente influenciado pelo meio em que está inserido, o cinema pode ser visto como um grande espelho que capta e reflete as mudanças sociais e políticas que regem a lógica das sociedades (BORDWELL, 2013, p. 19). Ao longo dos seus mais de 100 anos, ele evoluiu e se expandiu, ramificando-se em uma série de gêneros e movimentos que possuem identidade própria. Nos anos 1950 e 1960, surgiu o conceito de *autorismo* (também visto como política dos autores, teoria do autor ou culto ao autor). Este defendia a existência de um cinema que se assemelha a seu realizador devido ao estilo cinematográfico estampado em seus trabalhos, pois os "diretores intrinsecamente vigorosos, afirmava a teoria do autor, exibirão no decorrer dos anos uma personalidade estilística e temática reconhecível, mesmo trabalhando nos estúdios de hollywoodianos" (STAM, 2013, p. 103; 104).

² Aqui, entende-se moda como “um dispositivo social caracterizado por uma temporalidade particularmente breve, por reviravoltas mais ou menos fantasiosas, podendo, por isso, afetar esferas muito diversas da vida coletiva” (LIPOVETSKY, 2009, p. 25). Não só a moda dos vestuários, a lógica da moda implica um estilo de vida baseado na renovação constante.

David Fincher é um diretor norte-americano contemporâneo de relevante inserção no panorama do cinema atual. Suas marcas estéticas (ou estilo) são reconhecíveis em todas as suas obras, devido às influências e características singulares que elas possuem. Aqui compreende-se *estilo* como:

[...] um uso sistemático e significativo de técnicas da mídia cinema em um filme. Essas técnicas são classificadas em domínios amplos: *mis-en-scène* (encenação, iluminação, representação e ambientação), enquadramento, foco, controle de valores cromáticos e outros aspectos da cinematografia, da edição e do som. O estilo minimamente, é a textura das imagens e dos sons do filme, o resultado de escolhas feitas pelo(s) cineasta(s) em circunstâncias históricas específicas. (BORDWELL, 2013, p. 17)

Foi verificada a existência de trabalhos que fazem um paralelo entre o estágio atual do audiovisual e a hipermodernidade (CARDOSO, 2013), que analisam a presença da imagem-multiplex³, do hipercinema, nas obras de um diretor contemporâneo (GIUNTINI, 2014), assim como os que estudam a estética e linguagem cinematográfica utilizada por David Fincher (SWALLOW, 2003; BROWNING, 2010), analisam a sua releitura do *film noir* (RIBEIRO, 2010), a percepção da ética em suas obras (PAIVA, 2009) e buscam compreendê-las a partir do ponto de vista da psicanálise (MANO; WEINMANN, 2013). Ainda há, porém, uma lacuna no que diz respeito a estudos voltados para a compreensão das formas de representação global do hipercinema nos filmes de David Fincher. A partir dessa constatação, a escolha do diretor ancorou-se na percepção de que sua carreira localiza-se inteiramente no que seriam os tempos hipermodernos e, devido a essa influência, seu estilo único poderia exprimir o modo igualmente singular com que o hipercinema se apresenta.

A escolha da hipermodernidade e do hipercinema como focos teóricos de estudo deram-se pela percepção de que o campo abordado – o cotidiano, a moda, o consumo etc. – e a visão que Lipovetsky apresenta deste período histórico dialoga de forma atual com as diferentes esferas da sociedade que vive esse tipo de modernidade. As áreas tratadas pelo autor, assim como o entendimento de como se dá o relacionamento entre a sociedade e as mudanças trazidas por esse novo período socio-histórico, são relevantes para o campo da Comunicação, pois ela está no centro de todas as relações humanas. Além disso, o cinema

³ Um dos termos usados por Lipovetsky e Jean Serroy para definir o cinema produzido durante a hipermodernidade.

age primordialmente como fonte de entretenimento e catarse, mas também é capaz de disseminar informação e fornecer um retrato do que está sendo vivido pela sociedade em determinados contextos históricos.

Em vista de uma base teórica ancorada na teoria da hipermodernidade e partindo da premissa que o estado vivido pela sociedade afeta e constrói um novo cinema, esse trabalho se propõe a apontar de que formas as representações do hipercinema, fruto da hipermodernidade, estão presentes nos filmes realizados por David Fincher.

O diretor e as obras

Nascido em 1962, nos Estados Unidos, e com mais de 20 anos de carreira como diretor de cinema, David Fincher iniciou sua trajetória dirigindo videoclipes e comerciais de TV⁴. Essas experiências ajudaram a moldar sua estética e são perceptíveis até hoje em seu estilo cinematográfico. No cinema, o primeiro filme que dirigiu foi *Alien 3* (1992) e, até junho de 2017, outros nove já foram lançados (**figura 1**).

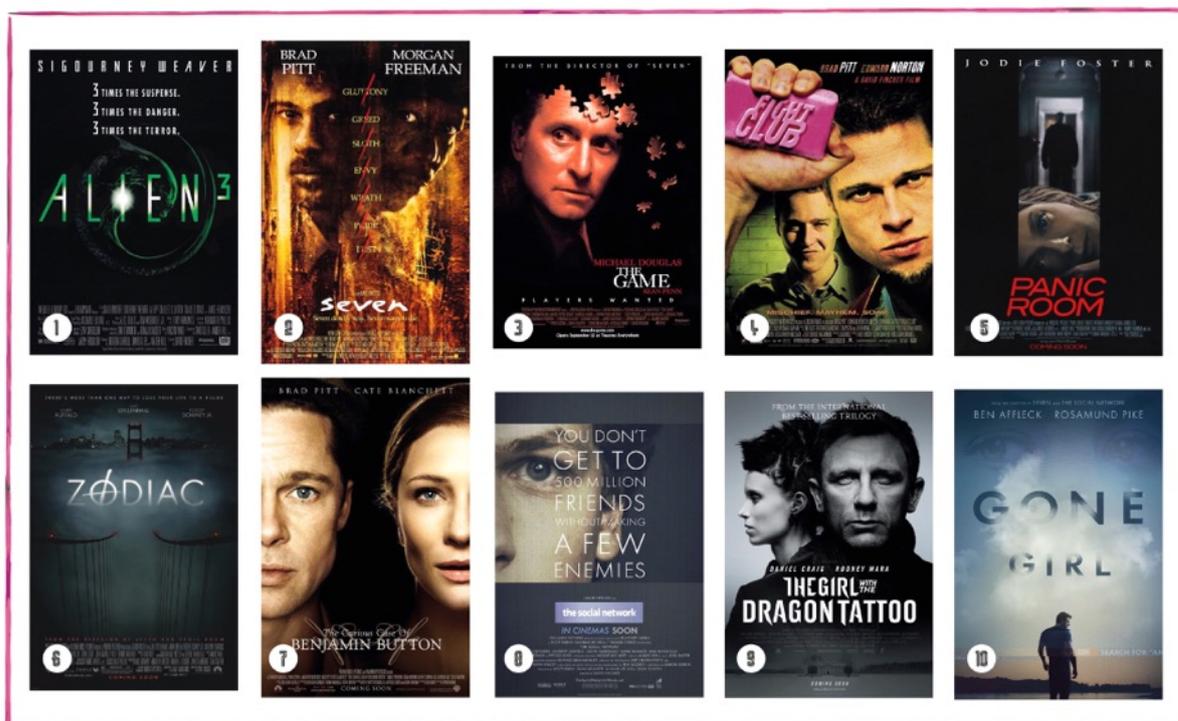


Figura 1 – Pôsteres dos filmes analisados

⁴ Informações bibliográficas coletadas no site IMDb: www.imdb.com.

Dentre as características mais recorrentes e reconhecíveis em seus trabalhos estão a curta duração de planos, o ritmo acelerado das narrativas e os movimentos de câmera que deslizam sobre a tela. Além da permanência de características de comerciais e clipes musicais, seus trabalhos também possuem outras influências, como elementos que remetem ao *film noir* – entre eles, a pouca iluminação, o uso de sombras e as temáticas sombrias. É esse conjunto coeso, composto por dez longas-metragens, que será analisado mais adiante.

(1) *Alien 3*⁵ (1992): do ponto em que se encerra o filme predecessor da franquia, *Alien – O resgate* (1986), este inicia com a morte da tripulação que acompanhava Ripley em sua jornada de volta para a Terra. A nave em que eles estavam cai na colônia prisional Fury 161. Com a ajuda dos detentos e sem o auxílio de armas, a personagem precisa enfrentar o alienígena que esteve a bordo da nave sem que ela soubesse.

(2) *Seven – Os sete crimes capitais*⁶ (1995): um detetive na iminência de se aposentar e outro recém-chegado à corporação tornam-se parceiros na investigação dos crimes de um *serial killer* que faz suas vítimas de acordo com os sete crimes capitais. Sua significativa diferença de idade e personalidade dificulta uma afinidade imediata. Eventualmente, eles se veem conectados pela figura de Tracy, esposa do mais jovem, e pelo rumo que a investigação toma.

(3) *Vidas em jogo* (1997): um banqueiro rico recebe um presente de aniversário inusitado de seu irmão, o convite para um jogo que promete “uma profunda experiência de vida”. A partir daí, a vida do personagem se transforma em um caos, onde todos parecem querer matá-lo. Sem saber em quem pode confiar e nem ao menos entender as motivações por trás dos acontecimentos, ele busca sobreviver e cancelar o jogo que ameaça sua vida.

(4) *Clube da Luta* (1999): um corretor de seguros insone e viciado em consumo conhece um fabricante de sabonetes anticapitalista em uma viagem a trabalho. Após perder todos os seus pertences em uma explosão misteriosa, o Narrador⁷ vai morar com este homem

⁵ Em 2003, foi lançado um *box* especial com os quatro primeiros filmes da franquia. Nele consta uma versão modificada e estendida do filme, chamada *Assembly Cut*. David Fincher foi convidado para fazer um corte do diretor, mas se recusou a participar do projeto. Aqui, a versão analisada será a original, exibida no cinema.

⁶ Deste ponto em diante, o filme será referido apenas como *Seven*.

⁷ Sem ter seu nome próprio revelado no filme, o personagem vivido por Edward Norton será referido como Narrador neste trabalho, assim como acontece nos créditos do filme.

excêntrico e, juntos, eles criam um clube de luta clandestina. A situação foge de controle quando ele percebe que o crescimento desproporcional do clube culmina em vandalismos e atentados pela cidade. Ao tentar encontrar Tyler e parar as ações do grupo, o Narrador descobre uma verdade sombria sobre si mesmo.

(5) *O quarto do pânico* (2002): mãe e filha mudam-se para uma mansão que é invadida por três assaltantes logo na primeira noite. Elas se refugiam no quarto do pânico que a casa possui e precisam se defender dos avanços dos criminosos, ao mesmo tempo em que cuidam da saúde da mais nova, diabética, e tentam pedir ajuda.

(6) *Zodiaco* (2007): um cartunista fica obcecado pelo *serial killer* que envia cartas sobre os crimes que comete para o jornal em que ele trabalha. Ao longo de mais de dez anos, ele e um dos detetives responsáveis pelo caso se dedicam a encontrar o verdadeiro assassino, prejudicando suas carreiras e vidas pessoais no processo.

(7) *O curioso caso de Benjamin Button* (2008): conta a história de um homem que nasce com a aparência física de um senhor idoso, no fim da vida. Ao longo dos anos, sua condição se mostra ainda mais estranha enquanto seu corpo rejuvenesce com a idade. Ele vive experiências inusitadas, conhecendo pessoas peculiares e vivendo dois grandes amores, sempre ficando mais e mais jovem.

(8) *A rede social* (2010): após ser rejeitado pela garota com quem está saindo, Mark cria um site para classificar as mulheres do campus de sua universidade. Isso aumenta sua popularidade entre alguns estudantes, até que ele é chamado para criar um site de relacionamentos para três sócios ricos. Mark aceita, mas deixa o projeto de lado para criar sua própria rede social. Além disso, seu comportamento insensível o afasta de seu melhor amigo, fazendo com que seu co-fundador e os sócios traídos movam processos contra ele.

(9) *Millennium – Os homens que não amavam as mulheres*⁸ (2011): um jornalista em ruína aceita um convite para investigar o desaparecimento não solucionado de uma adolescente, ocorrido há 40 anos. Eventualmente, ele pede a ajuda de Lisbeth, uma jovem *hacker* que o havia investigado ilegalmente. Juntos, eles descobrem uma série de estupros e assassinatos contra mulheres que comprometem o passado da família Vanger, enquanto se envolvem sexualmente.

⁸ Deste ponto em diante, o filme será referido apenas como *Millennium*.

(10) *Garota Exemplar* (2014): a esposa de Nick desaparece no dia de seu aniversário de casamento e algumas pistas levam a polícia, a mídia e a população da cidade em que reside a acreditarem que ele é o culpado. Ele tenta provar a sua inocência investigando o paradeiro de Amy, enquanto ela acompanha todo o circo montado de longe, esperando pela ruína do marido que a traiu.

Procedimentos metodológicos

Para identificar as representações da hipermodernidade e do hipercinema na obra de David Fincher, optou-se pelo uso combinado de procedimentos metodológicos que englobem toda a forma fílmica dessas obras. Ao mesmo tempo, há que se considerar nessa escolha o tempo histórico e as transformações sociais que conferem singularidade ao contexto do momento de produção.

Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété afirmam que obras audiovisuais são produtos culturais pertencentes a contextos socio-históricos específicos e não podem ser isolados do estado presente da sociedade que os produz. A análise e interpretação socio-histórica, portanto, tem como propósito interrogar a peça audiovisual, pois ela

[...] oferece um conjunto de representações que remetem direta ou indiretamente à sociedade real em que se inscreve. A hipótese diretriz de uma interpretação socio-histórica é a de que um filme sempre ‘fala’ do presente (ou sempre ‘diz’ algo do presente, do aqui e do agora de seu contexto de produção). [...] Reflexo ou recusa, o filme constitui um *ponto de vista* sobre este ou aquele aspecto do mundo que lhe é contemporâneo. (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2012, p. 51; 52)

No entanto, uma interpretação socio-histórica voltada para a narrativa não é o suficiente para os propósitos dessa pesquisa, pois se faz necessário realizar uma análise também voltada para a imagem e o som, a fim de compreender a identidade manifestada pelo estilo de David Fincher:

Este tipo de análise entende o filme como um meio de expressão. [...] Com este tipo de análise encontramos, sobretudo, o modo como o realizador concebe o cinema e como o cinema nos permite pensar e lançar novos olhares sobre o mundo (por exemplo, determinado realizador apresentar sempre uma visão pessimista da humanidade). (PENAFRIA, 2009, p. 7)

Para fazer análises de um cinema inserido em um contexto tão globalizado, Lipovetsky e Serroy (2009, p. 27; 28) propõem uma abordagem também global. O primeiro ponto dessa abordagem é a percepção do enfraquecimento da linha divisória entre cinema de autor e cinema comercial. Assim como acontece na sociedade hipermoderna, as restrições perderam espaço para a liberdade. Há espaço para produções de todos os estilos, tamanhos e naturezas. Deste modo, todos merecem ter o seu espaço e valor reconhecido. Além disso, essa abordagem também implica ir além do estudo da gramática cinematográfica e dos signos que a compõem. Devem ser feitas conexões entre a linguagem fílmica da peça analisada e o contexto socio-cultural em que ela está inserida, para que o cinema seja interpretado por seus elementos internos e externos.

Se não há um método único e universal de fazer uma análise fílmica e cada obra demanda o seu próprio método, construído especificamente para ela pelo pesquisador que o aborda (AUMONT; MARIE 2013, p. 30). Optou-se por realizar uma análise fílmica de cunho interpretativo socio-histórico que englobe, ao mesmo tempo, os elementos de toda a forma fílmica. Esta seria composta por elementos narrativos (que correspondem à história, ao desenrolar dos fatos no enredo) e elementos estilísticos (que tratam da fotografia, do som, da montagem) (BORDWELL; THOMPSON, 2013, p. 111). O que almeja-se com isso é:

[...] perceber como o cinema nos ajuda a lançar olhares sobre o mundo e como o mundo e o audiovisual estão imbricados em relações de representação. Penafria propõe uma escolha de análise interna ou externa – nós propomos não uma escolha, mas um olhar combinado: compreender o produto (corpo de produtos) como conjunto possuidor de singularidades mas também como decorrente de certas relações e constrangimentos de sua produção, bem como seu contexto cultural, social, econômico, histórico, político, estético. (SILVA, 2014, p. 70)

Seguindo o método utilizado por Silva (2014) em sua tese que buscou evidenciar a construção da representação amorosa nas obras de Jane Austen, será realizada uma análise de fragmentos fílmicos selecionados de acordo com sua relevância para demonstrar a presença do hipercinema nos filmes de David Fincher. Para tanto, estruturou-se tabelas que servirão de apoio ao registro das evidências encontradas (**apêndices A, B e C**). Não há um número

pré-determinado de fragmentos, pois estes devem revelar-se à luz da teoria e da metodologia propostas.

Capítulos

O capítulo 1, intitulado *Hipermodernidade e hipercinema*, apresentará a teoria da hipermodernidade, traçando as mudanças na dinâmica da sociedade ocidental que tornaram o contexto histórico propício para o seu surgimento, e serão vistos seus traços definidores. Em seguida, o cinema da era do *hiper*; ou hipercinema, será introduzido pelo mesmo modelo anterior (contextualização histórica, seguida de exposição das características).

A compreensão destas teorias é a base para as análises empreendidas nos três capítulos subsequentes. Cada um deles aborda uma das imagens definidoras do hipercinema e analisa as obras de Fincher por meio de fragmentos que surgiram ao longo de diversas observações direcionadas pela base teórica e metodológica.

O capítulo 2, *A cultura do excesso*, trata da primeira imagem definidora do hipercinema: a imagem-excesso. Ela representa a intensidade e o exagero, em busca de despertar novas e surpreendentes sensações, nas produções cinematográficas.

O capítulo 3, *A multiplicidade paradoxal*, trata da segunda imagem definidora do hipercinema: a imagem-multiplex. Ela representa a co-existência de um cinema *simplex*, clássico, e do cinema *multiplex*, uma mistura complexa e plural entre o clássico e o não-clássico. Aqui, se faz necessário introduzir os conceitos dos três tipos de narrativa desenvolvidos por Robert Mckee (2006) que definem e diferem uma narrativa clássica (Arquitrama) de uma narrativa minimalista (Minitrama) e de uma narrativa completamente não-clássica (Antitrama).

O capítulo 4, chamado *A autorreferência e o distanciamento da ilusão de realidade*, trata da terceira e última imagem definidora do hipercinema: imagem-distância. Nele será discutido um cinema que cada vez mais se revisita e se autorreferencia, distanciando-se, por consequência, da ilusão de realidade que poderia causar.

1. HIPERMODERNIDADE E HIPERCINEMA

*Eu vejo o futuro repetir o passado
Eu vejo um museu de grandes novidades
O tempo não para
Não para, não, não para
(O tempo não para, Cazuza e Arnaldo Brandão)*

Lançada em 1988, a música *O tempo não para* (**anexo**) fala de um tempo de ritmo acelerado e repleto de contradições. Quase três décadas depois, o mundo viu concretizar-se na cidade do Rio de Janeiro o trecho que diz “eu vejo um museu de grandes novidades” com a inauguração, em dezembro de 2015, do *Museu do Amanhã*. Como afirmado pelo diretor artístico Andrés Clerici, em entrevista ao *UOL*⁹, a proposta é que este seja o primeiro museu de terceira geração¹⁰, cujo objetivo é explorar as possibilidades do futuro. Entre as primeiras exposições, temas como o movimento constante presente no mundo, os efeitos da ação humana e um filme projetado em um domo de 360° que conta a história do planeta, a partir do surgimento da vida na Terra até o tempo presente. São 14 bilhões de anos contados em apenas oito minutos¹¹.

A segunda metade do século XX foi palco de mudanças nas ciências, nas artes e na cultura. A música *O tempo não para* faz referência a um momento na história em que passado e futuro tornam-se, de certa forma, o presente. Como descrito pela música, há uma retomada do antigo com o enaltecimento do *vintage* e do retrô. Há também inovações “futurísticas”, tecnologias jamais imaginadas trinta anos atrás que surgem, tomam o mercado e, por vezes, desaparecem em menos tempo do que possam ser assimiladas. Passado e futuro se misturam e apresentam-se em um presente cuja primazia é o aqui e agora (LIPOVETSKY,

⁹ A matéria completa pode ser acessada aqui: <http://noticias.uol.com.br/ciencia/ultimas-noticias/redacao/2012/05/02/museu-do-amanha-no-rio-quer-ser-exemplo-de-arquitetura-verde.htm>.

¹⁰ Museus de primeira geração são os voltados para os vestígios do passado, como os de História natural. Já os de segunda geração são os que difundem as evidências do presente, como os museus de ciência e tecnologia.

¹¹ Para mais informações sobre o museu, sua inauguração e algumas de suas primeiras exposições: <http://globoplay.globo.com/v/4683707/> e <http://museudoamanha.org.br/>.

2004). Deve-se consumir intensamente, cuidar do corpo intensamente, viver intensamente, pois “o tempo não para”.

Esse novo capítulo da história foi denominado de **pós-modernidade** por Jean-François Lyotard (2009), **modernidade tardia** por Stuart Hall (2006), **modernidade líquida** por Zygmunt Bauman (2000), **supermodernidade** por Marc Augé (1994) e **hipermodernidade** por Gilles Lipovetsky (2004) – dentre outras tantas nomenclaturas. Estes conceitos distintos, que buscam compreender o período entre o fim do século XX e começo do século XXI, possuem pontos de vista que, apesar das semelhanças, por vezes se mostram conflitantes. Lipovetsky é um filósofo francês que faz reflexões sobre a sociedade de seu tempo. O olhar que ele lança sobre este período histórico abrange uma percepção de como essa modernidade afeta o cinema que é produzido nestes tempos. Para chegar a este ponto, é necessário entender primeiramente de que modo haveria se configurado a hipermodernidade.

1.1 Modernidade em trânsito

Há uma ideia de que a história humana se desenvolve de forma não homogênea, sendo marcada por descontinuidades (GIDDENS, 1991, p. 14). O pensamento moderno, a modernidade, significou isso em seu tempo: uma série de descontinuidades; uma ruptura; uma nova visão de mundo. Antony Giddens (1991, p. 11) classifica o surgimento da modernidade como uma espécie de nova organização social que, originada na Europa do século XVII, eventualmente tornou-se uma influência mundial. Já Marshall Berman (1986, p. 15) percebe a modernidade como um conjunto de experiências vitais (como as de espaço, de tempo, de si, dos outros etc.) compartilhadas por pessoas do mundo todo em um determinado momento. Ele divide o que chama de “história da modernidade” em três fases temporais. Aqui, considera-se o período da modernidade como pertencente ao recorte que Berman (1986, p. 16) estabelece como a segunda e a terceira fase da modernidade, entre o fim do século XVIII e o século XX, a partir da Revolução Industrial e consolidação do tipo de capitalismo originado por ela.

Considerando que “tudo que é sólido desmancha no ar”¹², a modernidade também teria perecido, dando lugar, por volta da metade do século XX, ao “esgotamento das utopias futuristas, dos projetos revolucionários e das vanguardas” (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 49). Lyotard (2009) denominou este novo período de pós-modernidade e ela representaria o estado da cultura após transformações nos campos da ciência e das artes. No entanto, para Lipovetsky, o termo “pós-moderno” é incapaz de abranger a complexidade desta época histórica, pois o prefixo “pós” sugere um rompimento ou superação do estado anterior e, para o autor, o que se está vivendo é, na verdade, sua exacerbação, uma modernidade ao quadrado (LIPOVETSKY; SERROY, 2009).

As características destes períodos distintos, assim como suas semelhanças e diferenças, serão demarcadas a seguir.

1.1.1 Modernidade

Impulsionada pelo capitalismo industrial, a modernidade levantou os estandartes da indústria e do progresso, por meio da produção em série e do desenvolvimento do conhecimento tecnocientífico. Ela depositou suas esperanças no futuro, um tempo onde reinaria a felicidade e não haveria sofrimento, pois a razão criaria condições para a existência de equidade, justiça e paz (CHARLES, 2004, p. 14).

Ancorada na cultura da novidade, da mudança constante e na negação da tradição, a lógica moderna defendida pela vanguarda artística foi uma revolta contra as regras e valores da sociedade burguesa. O puritanismo é substituído pelos valores hedonistas e é neste momento que surge o individualismo, tanto no domínio da cultura quanto no econômico. Esse processo ficou ainda mais exacerbado a partir dos anos 1950 quando, com a produção em larga escala, o advento da moda, da mídia de massa e do crédito, as nações capitalistas se desenvolveram e o poder de consumo da classe média aumentou. Foi neste momento em que “estabeleceu-se, sob os efeitos conjugados do modernismo e do consumismo de massa, uma cultura centrada na realização do eu, na espontaneidade e no desfrute: o hedonismo se torna o ‘princípio axial’ da cultura moderna” (LIPOVETSKY, 2005, p. 63; 64).

¹² Frase de Karl Marx e título do livro de Marshall Berman.

Porém, esse indivíduo autônomo, que rompe com a tradição e é regido pelos valores modernos da igualdade e da liberdade, surge concomitantemente com a ampliação do poder do Estado, de modo que sua autonomização foi mais teórica do que real (CHARLES, 2004, p. 22). O momento em que essas barreiras institucionais são quebradas e os desejos de realização individual podem se manifestar livremente só ocorre quando se passa para o período posterior à modernidade.

1.1.2 Pós-modernidade

Para autores como Lyotard, um dos primeiros a escrever sobre a percepção de que a civilização ocidental passava por uma mudança significativa em sua configuração, esse momento da história corresponde à pós-modernidade. Em 1979, ele publicou *A condição pós-moderna*, cuja ideia central é de que há uma exaustão dos grandes discursos do século XIX, de modo que a pós-modernidade seria causada pela descrença nos metarrelatos¹³ (LYOTARD, 2009, xvi), “legitimadores do bom, do justo e do verdadeiro” (SANTIAGO, 2009, p. 127). Exemplos disso são a forma como a razão passa a ser julgada como instrumento de dominação financeira e burocrática e o modo como perde-se o otimismo em relação ao futuro (exceto no plano tecnocientífico), pois passado e futuro são desacreditados, fazendo com que o presente passe a ser a referência dos indivíduos (CHARLES, 2004, p. 14). Com a corrosão dos valores modernos, a passagem para a pós-modernidade é marcada pela criação de novos discursos.

O desapego com a tradição faz com que as artes percam sua força vanguardista, provocadora. O público pós-moderno é mais difícil de ser surpreendido e chocado, porém, está sempre aberto para as novidades e a possibilidade de mudar seu estilo de vida sem relutância. Em consequência do consumo de massa, o hedonismo ganha força e, incitando a busca pelo prazer e estímulo dos sentidos, transforma-se no valor central da cultura. O consumismo exerce um controle não totalitário por meio da sedução, o que significa que os indivíduos aceitam suas ofertas (como a moda, as formas de lazer e as fontes de informação),

¹³ Originados a partir do ideal libertário da Revolução Francesa e dos princípios da razão iluminista, os metarrelatos tratavam da condição histórica do homem ocidental, principalmente de seus aspectos culturais e objetivos sociopolíticos e econômicos (SANTIAGO, 2009, p. 127).

mas podem escolher entre esses bens de consumo disponíveis o que combina consigo ou não, de modo que a regulação social mediada pelo consumo e a emancipação do indivíduo equilibram-se. O resultado é a aceitação maior das singularidades dos indivíduos, pois há uma legitimação de diferentes modos de vida pautados pelo processo de personalização que obriga-os a escolher e se posicionar dentro de um sistema de participação inevitável. Daí também resulta a indiferença pós-moderna, uma apatia causada pelo excesso de informação e solicitação do indivíduo, causando seu distanciamento dos sentidos e valores do passado (LIPOVETSKY, 2005, p. 20; 83-87).

Esse processo de personalização evolui o individualismo para narcisista. Narciso é o indivíduo hedonista e libertário. Com ele, o individualismo evolui de limitado para total e passa-se a viver para o presente e para si mesmo. Os indivíduos narcisistas “dessocializados” pelo enfraquecimento das instituições normativas são “ressocializados” pela lógica do consumo. No entanto, estas são ligações sociais frágeis e mutáveis. Há uma crise nas relações pessoais, pois os indivíduos não possuem mais um lugar certo de acordo com uma estrutura tradicional. Emancipados das tradições, eles voltam-se cada vez mais para si, tornando os vínculos pessoais mais complicados e mais instáveis do que em épocas passadas. Essa deserção social, que aumenta a vulnerabilidade dos indivíduos, agrava os problemas psicológicos – como a depressão. Para acalmar sua ansiedade e acalantar suas angústias, aumentam as buscas por uma elevação espiritual com o auxílio de sabedorias e religiões orientais, do esoterismo, e multiplicam-se as seitas religiosas alternativas. Apesar de não esgotar-se totalmente, a razão moderna perde espaço para o misticismo na pós-modernidade (LIPOVETSKY, 2005, p. 28; 33; 88; 94).

Em seu primeiro livro, *A era do vazio*, de 1983, Gilles Lipovetsky demonstra sua discordância em relação à teoria de Lyotard de que rompeu-se com a modernidade:

Longe de estar em descontinuidade com o modernismo, a era pós-moderna se define pelo prolongamento e a generalização de uma das suas tendências constitutivas, o processo de personalização [...]. Por isso, não podemos aderir às problemáticas recentes que, [...] em nome da deslegitimação das metanarrativas, esforçam-se em pensar o presente como um momento absolutamente inédito na História. Atendo-nos ao tempo curto, ocultando o campo histórico, supervalorizamos o rompimento pós-moderno e perdemos de vista que ele prossegue, mesmo que por outros meios, o trabalho secular das sociedades modernas democrático-individualistas. (LIPOVETSKY, 2005, p. 91)

Fazendo um salto temporal para o lançamento de seu livro *Os tempos hipermodernos*, em 2004, o prefixo “pós”, que indica um rompimento com o que veio anteriormente, não seria mais correto para designar o momento histórico vivido no século XXI. Para ele, a pós-modernidade teria sido apenas um estágio transitório de curta duração, agora o termo mais apropriado seria hipermodernidade (LIPOVETSKY, 2004, p. 58).

1.2 Hipermodernidade

Lipovetsky foi o primeiro teórico a definir sobre hipermodernidade como uma nova era, um estado vivido pela sociedade do fim do século XX e começo do século XXI. Em *Os tempos hipermodernos* (2004), o filósofo e crítico da cultura desmembra esse tipo de modernidade, relatando suas características mais importantes. O livro é dividido em três partes: os textos *O individualismo paradoxal: introdução ao pensamento de Gilles Lipovetsky* – escrito por Sébastien Charles – e *Tempo contra tempo, ou a sociedade hipermoderna*, além de uma entrevista na qual este segundo autor interroga Lipovetsky.

Sébastien Charles também é um filósofo francês e importante teórico da hipermodernidade. Diferentemente de Lyotard, Charles defende que nem todos os metarrelatos foram desacreditados, como a busca por direitos humanos e reforço da democracia. A crença de que a dissolução das grandes narrativas foi suficiente para liquidar o projeto moderno seria “uma ideia relativamente frágil, que não leva em conta a complexidade da sociedade contemporânea, seja no nível político, econômico ou cultural” (CHARLES, 2009, p. 21). Desse modo, a pós-modernidade teria sido um parêntese na própria modernidade, um intervalo entre os anos 1960 e 1980 em que a modernidade pôde manifestar seus princípios estruturantes – como o individualismo, o mercado e a tecnociência – livre de freios institucionais (CHARLES, 2009, p. 26).

Passado esse período, teria se chegado aos tempos hipermodernos. Para Charles, a era do *hiper* caracteriza-se, principalmente, pelo hiperconsumo – consumo exacerbado que absorve uma grande parcela do social –, pela hipermodernidade – sociedade liberal, fluida e flexível – e pelo hipernarcisismo – tipo de indivíduo/individualismo deste tempo. Narcisista,

porém mais maduro, responsável e flexível do que o Narciso pós-moderno, puramente hedonista e libertário (CHARLES, 2004, p. 25; 26).

Além de extremamente paradoxal, Lipovetsky acredita que o período em questão configura uma segunda modernidade e possui como base os mesmos valores da primeira: o mercado, a eficiência técnica e o indivíduo (LIPOVETSKY, 2004, p. 54). A diferença é que agora esses domínios estão globalizados e apresentam-se em excesso, desmesuradamente, na escala do “sempre mais”:

Por toda a parte, a ênfase é na obrigação do movimento, a hipermudança sem o peso de qualquer visão utópica, ditada pelo imperativo da eficiência e pela necessidade da sobrevivência. Na hipermodernidade, não há escolha, não há alternativa, senão evoluir, acelerar para não ser ultrapassado pela “evolução” [...]. A mitologia da ruptura radical foi substituída pela cultura do mais rápido e do sempre mais: mais rentabilidade, mais desempenho, mais flexibilidade, mais inovação. (LIPOVETSKY, 2004, p. 57)

Assim como o processo de declínio valorativo das tradições iniciado na pós-modernidade, há aqui o enfraquecimento da ligação e da dependência dos indivíduos em relação às instituições normativas – como a família, a igreja, a religião, os partidos políticos –, o que aumenta suas autonomias, mas isso não quer dizer que estes mecanismos de controle desaparecem por completo. Eles mudam sua abordagem impositiva para uma mais comunicativa e sugestiva, para não afugentar esses indivíduos mais independentes. Em contrapartida, os indivíduos desvinculados dos controles sociais tradicionais possuem a escolha de ser e fazer o que quiserem, assumindo a responsabilidade de suas escolhas ou não. Isso ocorre porque o aumento da autonomia e a valorização da independência possuem consequências opostas: ao se tornar autônomo, o indivíduo se torna cada vez mais responsável. Por outro lado, com uma independência maior em relação às tradições e normas sociais, ele se torna mais livre. Assim, o homem tem a opção de assumir essa responsabilidade ou de se deixar levar (CHARLES, 2004, p. 20; 21). O resultado é uma existência paradoxal: “Sob o reino da moda total, o espírito é menos firme mas mais receptivo à crítica, menos estável mas mais tolerante, menos seguro de si mesmo mas mais aberto à diferença, à prova, à argumentação do outro” (LIPOVETSKY, 2009, p. 306). Isso explica o porquê da era da glorificação da magreza e do corpo jovem e *fitness* coexistir com uma sociedade altamente obesa e sedentária, dentre outras contradições.

Surge uma sociedade movida pela moda e suas técnicas de sedução e renovação, que busca a satisfação imediata de suas necessidades: “Primeiro grande dispositivo a produzir social e regularmente a personalidade aparente, a moda estetizou e individualizou a vaidade humana, conseguiu fazer do superficial um instrumento de salvação, uma finalidade da existência” (LIPOVETSKY, 2009, p. 43). Discutida amplamente por Lipovetsky em *O império do efêmero* (2009), esta é a era da “moda consumada”, como o autor nomeia esse momento em que a lógica da moda passa a governar diferentes esferas e uma parcela cada vez maior da sociedade. Mais tarde, ele atribui à moda generalizada o título de hipermoda (LIPOVETSKY; SERROY, 2015, p. 79).

Por estar em constante transição, a sensação de efemeridade resultante da supremacia da moda aumenta as inseguranças. Diferente da pós-modernidade, um período que despertou um sentimento de emancipação das amarras institucionais, a hipermodernidade seria marcada pelo medo e tensão (CHARLES, 2009, p. 28). O senso de liberdade e o impulso hedonista recuam perante os medos. Teme-se a instabilidade, a precarização ou falta de empregos, a própria saúde, o terrorismo, as epidemias e todo tipo de catástrofe. Há uma tentativa generalizada de minimizar os estragos causados pela humanidade por meio de campanhas de preservação do planeta e de cuidados monumentais com a segurança (LIPOVETSKY, 2004, p. 63-65; 71). Instala-se outro dos muitos paradoxos hipermodernos: estimula-se a busca implacável pelo prazer e o bem-estar, porém, as pessoas também estão cada vez mais estressadas e apreensivas “gerando, como consequência, um tipo de sociedade esquizofrênica dividida entre uma cultura do excesso e o elogio da moderação” (CHARLES, 2009, p. 29).

A valorização do presente instalada na pós-modernidade permanece. No entanto, surgem inquietações com o futuro em relação ao que será da sociedade, do meio ambiente e o que restará do mundo para as gerações futuras. O desenvolvimento mais estimulado é o do tipo sustentável. O futuro promissor não se ancora mais no progresso, este foi substituído por uma confiança instável de consumidores e investidores. Ainda há esperança no amanhã, mas agora ela é regida pela tecnociência e pela ideia de um futuro no qual o tecnicamente impossível será possível, o que só acontecerá se o mundo não for destruído até lá (LIPOVETSKY, 2004, p. 68-70).

Nestes tempos do *hiper*, o individualismo (ou hipernarcisismo) diferencia-se dos tipos moderno e pós-moderno por suas preocupações com o porvir e valorização do duradouro como forma de resistência ao reinado absoluto do efêmero, fonte de suas ansiedades. Sem ligações fortes com as identidades culturais – como as de classe, gênero e raça – e instituições normativas – como a igreja, a família e o Estado –, os indivíduos tornam-se mais abertos, fluidos. Porém, sem o pertencimento a grupos unificadores que forneçam um convívio social estruturante e os fortaleçam psicologicamente, eles sofrem com a crise de identidade, tornando-se mais instáveis. Stuart Hall defende que este sujeito que perdeu o sentido de si unificado e estável está tornando-se fragmentado. Sendo assim, ele é “composto não de uma única, mas de várias identidades, algumas vezes contraditórias ou não-resolvidas” (HALL, 2006, p. 12). Desse modo, ele não possui uma identidade permanente, tornando-se uma “celebração móvel”. Como consequência, ficam mais propensos a sofrer de sintomas psicossomáticos – como depressão, ansiedade e distúrbios compulsórios. Estes sintomas geram nesses indivíduos o crescimento da necessidade de pertencimento, de identidade comunitária e de segurança, de modo que surge um novo espaço para as conexões espirituais e/ou religiosas (LIPOVETSKY, 2004, p. 83; 84; 94).

Há o surgimento de uma espécie de culto renovado, o que Lipovetsky chama de “religiões à la carte” (2004, p. 93), ou seja, seguimentos religiosos que combinam traços culturais do Oriente e do Ocidente e rearranjam as tradições para que elas atendam às necessidades de seus adeptos liberais. Para Lipovetsky (2004, p. 74; 122), outro indicativo de que o indivíduo hipermoderno busca uma base que o ajude a se manter estabilizado nessa era da velocidade é a persistência e até reforço de valores relacionais como a empatia, a amizade, o amor, a instituição do matrimônio, a valorização da monogamia e a vontade de ter filhos. Estes fatores provariam o desejo desses indivíduos de fazer investimentos emocionais de longo prazo, de buscar estabilidade em suas relações.

O tempo é uma questão problemática na hipermodernidade. O ritmo acelerado exigido pela concorrência e em nome da eficiência desencadeia uma série de distúrbios psicossomáticos, sendo o mais comum deles o estresse. A vida fora do ambiente de trabalho também é afetada por esse novo regime temporal. Nesse tipo de modernidade, as reclamações em relação à escassez do tempo seriam tão ou mais frequentes do que as

relacionadas à falta de liberdade e de dinheiro. Na contramão dessa realidade, há uma fatia da sociedade que dispõe de tempo em excesso, como seria o caso das pessoas em situação de rua, dos adultos desempregados e dos jovens que não trabalham e nem estudam. Essa dualidade seria responsável pelo surgimento de novas formas de desigualdade social (LIPOVETSKY, 2004, p. 77; 78).

A corrida contra o tempo também serviria de alimento para a fome consumista. No combate ao envelhecimento e à sensação de rotina, o indivíduo hipermoderno consome avidamente. O que busca-se no consumo é a satisfação dos prazeres, o gozo, a possibilidade de sentir. O hiperconsumidor quer permanecer sempre renovado, sempre jovem, para que as repetições do cotidiano não o façam desaparecer de forma gradual e anulem sua capacidade de experimentar sensações novas constantemente. Esse é mais um ponto de diferenciação das modernidades: “À pergunta ‘O que é a modernidade?’, Kant respondia: superar a minoridade, tornar-se adulto. Na hipermodernidade, tudo se passa como se surgisse uma nova prioridade: ficar eternamente voltado à juventude” (LIPOVETSKY, 2004, p. 80; 121).

A memória também se mostra saturada nesses tempos. A grande quantidade de museus, o volumoso turismo cultural e as datas comemorativas para uma gama enorme de acontecimentos históricos, tenham eles sido grandiosos ou não, são testemunha. E lucra-se muito com isso, pois essa valorização da História desenvolveu um verdadeiro capitalismo cultural. Outro movimento de valoração do passado é o fato dos artigos retrô, *vintage*, antiguidades e autênticos estarem constantemente presentes na moda (LIPOVETSKY, 2004, p. 86-88). Algo que demonstra como “na sociedade hipermoderna, a antiguidade e a nostalgia se tornaram argumentos comerciais, ferramentas mercadológicas” (LIPOVETSKY, 2004, p. 89) são as empresas que contam suas histórias para atrair mais clientes associando seus produtos à tradição, mas nem sempre o fazem de forma honesta. Em 2014, duas empresas nacionais de alimentos foram processadas pelo Conselho Nacional de Autorregulamentação Publicitária (Conar) após denúncias de que as histórias contadas em suas embalagens, sites e comerciais traziam informações falsas sobre os fabricantes¹⁴.

¹⁴ Para mais informações sobre o caso: <http://g1.globo.com/economia/midia-e-marketing/noticia/2014/11/historias-contadas-pelas-marcas-diletto-e-do-bem-vao-parar-no-conar.html>.

Fredric Jameson (1985, p. 113; 115) afirma que uma das práticas pós-modernas mais significativas é o pastiche. Ele argumenta que, em um mundo onde a possibilidade de inovação estilística foi esgotada, tudo o que resta é imitar estilos já mortos. Para Lipovetsky (2004, p. 86; 89), foi-se a característica modernista de negação do passado, mas não deixou-se de lado o moderno. A modernização, ou seja, a valorização da renovação constante, continua com força total, pois a vontade de criar, inventar, se desafiar e se superar não foi abolida nos tempos hipermodernos. É como se o período que sucede a modernidade, ao mesmo tempo em que também valoriza a originalidade e renovação, fosse na direção contrária ao fazer uso do conceito de Lavoisier de que “na natureza nada se cria, nada se perde, tudo se transforma”. Esses dois movimentos, de resgate do antigo e de busca do novo, coexistem na hipermodernidade. Há espaço para o autêntico, porém, esse é produzido em massa. A criação de produtos retrô, como vitrolas que reproduzem tanto discos de vinil quanto *pen drives*, mostra que o passado é valorizado e vendido, mas só depois de ser reciclado de acordo com a lógica da moda e do consumo, para que o consumidor hipermoderno não sinta falta da comodidade e conforto de seu tempo.

Lipovetsky (2004, p. 100) afirma que problemas como as desigualdades sociais e o sentimento de insegurança demonstram que o mundo regido pela lógica hipermoderna provoca mais inquietações do que otimismo em relação ao que se está vivendo e o que está por vir, entretanto acrescenta que nada é definitivo. A hipermodernidade estaria só no começo e o futuro permanece em aberto. O que se sabe agora são essas características desse tempo distinto.

1.3 O cinema hipermoderno

Para Lipovetsky e Serroy (2009), o cinema nasceu e se firmou a partir de um dispositivo inédito em seu tempo, transmissor de encanto e beleza por meio de imagens em movimento que seriam verdadeiras projeções dos desejos e sonhos de seus espectadores: a tela. A partir da metade do século XX, outras foram surgindo, como a de TV, do computador, do celular, entre tantas outras. A tela-espetáculo tornou-se tela-comunicação. Esta seria,

portanto, a era da tela global, repleta de monitores de todos os tipos e tamanhos, em todos os lugares por que se transita.

As mudanças nas necessidades de consumo dos espectadores ao longo do tempo, causadas pelo ritmo acelerado dos dias vividos em uma sociedade hipermoderna, levam os autores a questionar se “poderá o cinema sobreviver à escalada das indústrias de programas e das estratégias multimídias?” (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 13; 14). Sua resposta é a afirmação de que “o tudo-tela não é o túmulo do cinema: mais do que nunca este demonstra inventividade, diversidade e vitalidade” (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 14). Isso se comprova no número ainda crescente de lançamentos a cada ano, tanto de *blockbusters* produzidos por grandes estúdios quanto de filmes menores, independentes, “personalizados”, que por vezes conseguem sair do circuito de arte para ganhar o grande público, como é o caso de *Cães de aluguel* (1992), *Antes do amanhecer* (1995) *A bruxa de Blair* (1999), *Amnésia* (2000), *Jogos mortais* (2004), *Juno* (2007), *500 dias com ela* (2009) e muitos outros.

1.3.1 Em trânsito: as três primeiras fases do cinema

O cinema se reinventou constantemente ao longo dos anos, chegando hoje ao chamado hipercinema. Para fazer essa jornada, outras revoluções foram necessárias, de modo que se pode propor uma divisão da história do cinema em quatro fases distintas (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 18).

A primeira fase seria correspondente ao início do cinema, a época do cinema mudo, momento em que arte e espetáculo de feira se misturam a referências teatrais para narrar suas histórias. Trata-se do reflexo de uma *modernidade primitiva* (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 18).

Ele abre seu caminho: jogo fortemente expressionista de atores que compensa, por uma mímica hipertrofiada, a ausência de palavras; estilo facilmente melodramático; técnica que, embora evoluindo, permanece ainda desigual. Através dos cenários e maquiagens exageradas, das imagens saltitantes e aceleradas, constitui-se uma arte que, em suas obras-primas, faz aparecer um modo de expressão radicalmente novo, capaz de dizer o mundo como nenhuma outra arte o dissera até então. (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 18)

Aqui o cinema começa sua trajetória ao criar uma marca enquanto arte moderna por meio de uma maneira inédita de transportar o público, devido à linguagem única que possui e à criação da figura da estrela, que até a atualidade permanece importante para a manutenção da máquina industrial que esta grande arte se tornou. Tal fase e a seguinte foram marcadas pelo desenvolvimento de uma *cine-idolatria* das massas (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 26).

A segunda fase teria se estendido desde o começo dos anos 1930 até os anos 1950, fazendo parte da *modernidade clássica* (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 19). Era de ouro dos estúdios, este foi o período em que o cinema se consolidou como lazer popular por excelência. O advento das cores e da fala transformou Hollywood em uma fábrica de sonhos produzidos por grandes estúdios e estrelas de cinema. As narrativas produzidas aqui eram clássicas, de fácil compreensão:

A história deve ser contada por si mesma, numa cronologia linear que liga as diversas ações a uma intriga principal. O filme se organiza segundo um desenrolar lógico ou progressivo que exclui a ambiguidade em benefício de uma narração transparente. [...] Mesmo ao arriscar progressivamente algumas audácias – voz *off*, *flashback* – ele continua preocupado em utilizar modos narrativos simples. [...] conta com atores famosos, cuja notoriedade é uma das garantias do sucesso popular do filme. (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 19; 20)

Entre os anos 1950 e 1970 teria ocorrido a terceira fase, de *modernidade modernista e emancipadora*. Aqui, apesar de permanecer como uma das formas de arte favoritas das massas, a *cine-idolatria* teria se transformado em uma *cinéfilia* reflexiva e elitista (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 20; 26). Isso ocorreu a partir do surgimento da autonomia dos criadores que sucede em vista da quebra de suas correntes com os grandes estúdios que limitavam o livre exercício de sua criatividade. Isto fica evidente ao percebermos a natureza de movimentos como a *Nouvelle Vague*, o *cinema novo* e a nova geração de realizadores que invade Hollywood a partir dos anos 1970. Há uma ruptura estilística que rompe com o roteiro fechado, com as filmagens majoritariamente em estúdios e com a montagem clássica. A juventude se traduz como valor neste cinema de espírito rebelde.

Do começo dos anos 1950 à explosão contestadora dos anos 1960 e à liberdade criadora da neo-Hollywood dos anos 1970, é um mesmo movimento de emancipação artística e cultural que se afirma e se amplifica através de filmes e universos imaginários muito diferentes. Ele acompanha uma nova modernidade individualista, a que se apoia na sociedade de consumo, em seus valores e em sua contestação: felicidade, sexo, juventude, autenticidade, prazeres, liberdade, recusa das normas convencionais e rigoristas. (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 21)

Essa fase se distancia da modernidade clássica com um cinema de desconstrução, trazendo o retrato de novos valores de uma sociedade que transita para o individualismo e reivindica sua autonomia subjetiva. Há uma liberdade maior em suas narrativas, nos temas abordados e nos estilos praticados.

O movimento iniciado após o fim da terceira fase estabelece-se a partir dos anos 1980. Com a globalização e a transição completa ao individualismo, surge um novo tipo de modernidade, a *hipermodernidade* (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 22). Aqui se inicia a quarta fase da história do cinema. Diferente das fases anteriores – cujas inovações, apesar de importantes, possuíram efeitos delimitados –, essa apresenta uma transformação completa e simultânea dos setores que formam o universo cinematográfico: criação; produção; promoção; difusão; e consumo.

A mutação hipermoderna se caracteriza por envolver, num movimento sincrônico e global, as tecnologias e os meios de comunicação, a economia e a cultura, o consumo e a estética. O cinema obedece à mesma dinâmica. É no momento em que se afirmam o hipercapitalismo, a hipermídia e o hiperconsumo globalizados que o cinema inicia, precisamente, sua carreira de *tela global*. (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 23)

O conceito de *tela global* surge no momento em que a maioria das relações dos indivíduos com o mundo são intermediadas por telas. A tela de entretenimento agora é acompanhada de telas de vigilância, telas de informação, telas de ambiente, telas que transmitem arte, música, jogos, publicidade e comunicação interpessoal. O cinema associa-se à ideia de *tela global* quando seu próprio *status* torna-se “cinema-mundo” (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 24), primeiramente devido à globalização econômica e à internacionalização de seus investimentos financeiros. Além da exportação de filmes para

diversos países, a globalização é percebida também em suas produções, por meio da injeção de capitais estrangeiros.

O cinema também torna-se uma *tela global* por intermédio da globalização de seus temas e padrões cada vez mais multiculturais.

À desregulamentação dos mercados mundializados corresponde um cinema global que assimila sempre mais territórios de sentidos, ampliando continuamente suas antigas fronteiras, desregulando os modelos da narrativa e do Eros, das idades e dos gêneros, do aceitável e do inaceitável. Assim como a esfera mercantil penetra todos ou quase todos os aspectos da existência, assim também o cinema não mais exclui nenhum tipo de identidade e de experiência. (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 25)

Por fim, o cinema converte-se em *tela global* ao expandir sua linguagem para a multiplicidade de telas ao seu redor. Ele perde sua posição de tela hegemônica, mas está presente em cada uma das telas ao seu redor, que usam de sua fórmula ao valorizarem o espetáculo, o *star-system* e o olhar cinematográfico da própria vida. Logo, para além da *cine-idolatria* e da *cinefilia*, a quarta fase vê surgir uma nova relação com o cinema. “O tudo-tela não faz o cinema regredir: muito pelo contrário, ajuda a disseminar o olhar-cinema, a duplicar a existência da imagem animada, a criar uma *cinemania* generalizada” (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 26). Se o indivíduo agora vai menos ao cinema ou divide seu interesse por essa tela com as muitas outras telas que estão à sua disposição, ele também possui um interesse em enquadrar, filmar e divulgar a própria vida, o espetáculo de si em que ele é a estrela.

1.3.2 O hipercinema

O cinema produzido na hipermodernidade é muito afetado pela lógica da sociedade desta era, ganhando o nome de hipercinema por Lipovetsky e Serroy (2009). A dinâmica de hipermodernização pode ser observada em suas narrativas, nas tecnologias que utiliza, em sua economia, enfim, em todas as suas esferas. As inovações tecnológicas, primeiramente, transformaram radicalmente a produção e os modos de consumo.

Os anos 1980 e 1990 trouxeram o vídeo e as imagens digitalizadas. Apesar da migração não ter sido completa, pois ainda há uma mistura de imagens analógicas e digitais,

a tecnologia digital gerou mudanças estéticas importantes para o cinema, seja nos ilimitados efeitos especiais, no retoque de imagens, na criação de ambientes e personagens virtuais, na captura de movimentos por computador para transformá-los em animação ou na criação da técnica 3D. A pós-produção também é afetada pela digitalização, graças ao tratamento de som e da montagem. Até as salas de cinema se modificaram por meio da projeção e equipamentos de som digitais. Todas essas novidades permitiram que o espetáculo cinematográfico quebrassem suas barreiras, trazendo mundos imaginários e hiper-realistas para as telas.

Chegamos a um cinema que faz vibrar não tanto pelos acontecimentos narrados quanto pelo efeito das cores, dos sons, das formas, dos ritmos [...] Busca dos extremos sensitivos em todas as direções e vinculada ao presenteísmo contemporâneo, marcado pelo desejo de vibrar na velocidade, de viver a intensidade do momento descontínuo de experimentar sensações diretas e imediatas. (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 52-53)

O sistema de difusão dos filmes foi afetado pelo mercado do vídeo e, posteriormente, do DVD. Hoje, através da Internet, tem-se o *download*, o *live streaming*, o *video on demand* em diferentes plataformas: computadores pessoais, *smart TVs*, *smartphones*. Para Lipovetsky e Serroy (2009, p. 53), essas novas tecnologias criaram um hiperconsumidor que possui uma sede cada vez maior de filmes sensacionalistas, de estética *high-tech*, permeado por imagens chocantes, que agucem seus sentidos em ritmo acelerado.

O sistema econômico do cinema registra um processo de expansão em vários sentidos. O primeiro é percebido nos custos de produção. Os *blockbusters* não são novidades, mas sim os aumentos exponenciais com gastos de publicidade, cachês, e orçamentos de produção:

enquanto a média orçamentária total de um longa-metragem é de 60 milhões de dólares, Hollywood produz a cada ano uns quinze filmes cujo orçamento ultrapassa os 100 milhões de dólares. O de *Titanic* atinge, em 1997, o pico de 247 milhões, ultrapassados em 2008, por exemplo, por *Homem-aranha 3* e seus 300 milhões. (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 56)

O site *Pretty Famous*, que faz parte da plataforma *Graphiq*¹⁵, fez em abril de 2016 uma lista com os cinquenta filmes mais caros já feitos¹⁶, a partir de dados fornecidos pelo site IMDb e passando por um ajuste estimado da inflação. O filme *Piratas do Caribe: no fim do mundo* (2007) levou o pódio com um custo ajustado de mais de 344 milhões de dólares. A lista ainda apresenta uma comparação com o valor arrecadado por cada obra e, segundo o site, este filme conseguiu um lucro de mais de 9 milhões de dólares, ou seja, gerou uma renda total de mais de 353 milhões de dólares. Estes investimentos altíssimos não são, de forma alguma, garantia de sucesso, mas o hipercinema demonstra que custos faraônicos também podem produzir recordes e lucros gigantescos. Para buscar esse tipo de retorno positivo, investe-se cada vez mais em filmes-espetáculo colossais, pois acredita-se que é esse tipo de filme que atrai mais os espectadores.

As estratégias de distribuição e comercialização também tiveram que se adaptar a estes tempos. Além do aumento da fatia repassada dos custos de produção para publicidade, os estúdios agem através da *blanket strategy*¹⁷. Desse modo, o ideal buscado é que os filmes sejam lançados em centenas, milhares de salas ao mesmo tempo, de preferência no mundo todo, pois “fazer o público esperar onde quer que ele esteja, qualquer que ele seja, tornou-se um risco grande demais numa época dominada pela superabundância de oferta e pela atitude consumista do ‘aproveite já’ (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 60). Como consequência dessa estratégia de onipresença, a maior parcela de suas receitas é obtida nas primeiras semanas de lançamento e a vida útil dos filmes nas salas de cinema cai exponencialmente:

Enquanto nos anos 1960 um filme efetuava sua carreira em salas durante dois ou três anos, nos anos 2000 ele efetua 80% de suas receitas durante as quatro primeiras semanas. [...] muitos lançamentos não vão além da primeira semana de exploração comercial. (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 61)

Para além dos lucros nas salas, muitos filmes ainda expandem sua comercialização através de produtos relacionados, como videogames, brinquedos, roupas etc. Todas essas estratégias acabam reduzindo e concentrando a quantidade de filmes bem-sucedidos.

¹⁵ Plataforma que coleta, estrutura e fornece dados: <https://www.graphiq.com/>.

¹⁶ <http://movies.prettyfamous.com/stories/12978/most-expensive-movies-made#Intro>.

¹⁷ Um *modus operandi* que visa cobrir várias bases com uma tacada só.

Os cachês também se tornaram astronômicos. A revista *Forbes* divulga todos os anos as listas de atores e atrizes mais bem pagos do mundo. Não é interesse apenas dos estúdios saber quem são os artistas que caíram mais nas graças dos espectadores no último ano, pois o próprio público quer saber quem são e quanto estão ganhando. E os lucros desses atores não param em seus cachês, já que alguns deles assinam contratos de participação nos lucros: “Ao cachê de 20 milhões de dólares pago a Bruce Willis por *O sexto sentido* acrescentou-se a soma de 100 milhões de dólares resultante da participação” (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 58).

A partir de seu surgimento, e durante um longo período posteriormente, o cinema foi consumido de apenas uma maneira: as pessoas deixavam suas casas, muitas vezes em grupo, e se dirigiam às salas de cinema para assistir aos filmes que estivessem disponíveis naquele dia. Esse cenário foi mudando aos poucos, com o advento de outras tecnologias, constituídas de suas novas telas e muitas possibilidades. A sala de cinema perdeu um pouco de seu espaço para a sala de casa com o surgimento da televisão nos anos 1950, mas a mudança maior pode ser percebida hoje, com a migração do consumo semicoletivo das salas (de cinema ou de casa) para a era do hiperconsumo e do hiperindividualismo.

Não havendo mais a necessidade de estar em uma sala escura, respeitando uma grade de programação estabelecida por outrem, o que se pode observar é um consumo sem regras, no qual cada indivíduo assiste aos filmes no horário que mais lhe convém, no formato em que desejar, através da tela que for mais oportuna no momento, nos locais mais variados e possuindo até mesmo a possibilidade de fragmentar a exibição do que estiver assistindo: “A prática ‘ritualizada’ do cinema cedeu o lugar a um consumo desinstitucionalizado, descoordenado, tipo autosserviço” (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 64).

1.3.3 Os três conceitos fundamentais do hipercinema

Além de todas as mudanças observadas nos modos de produção, difusão e consumo, Lipovetsky e Serroy (2009) acreditam que o hipercinema é esteticamente estruturado por uma lógica própria composta por três conceitos: imagem-excesso, imagem-multiplex e

imagem-distância. Seu propósito em comum é construir um cinema livre de convenções estéticas e morais que poderiam contê-lo.

A primeira delas corresponde à dinâmica de hiperbolização. Assim como a lógica da sociedade hipermoderna, o cinema desses tempos é movido pela ideia do sempre mais de tudo. Isso é percebido não só no ritmo mais acelerado das narrativas, mas no retrato da busca de todos os extremos (sexo, drogas, violência), na multiplicação dos planos, na velocidade dos cortes em sua montagem, no prolongamento dos filmes e na saturação da faixa sonora. A imagem representativa dessas características seria a *imagem-excesso* (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 67).

A segunda imagem representa a complexificação do tempo-espaço filmico. As estruturas narrativas tornam-se mais complexas, misturando referências uniformes e claras com ambíguas, borrando as divisões de gênero, tornando mais densos os personagens: “Mesmo sendo inegável que, com os *blockbusters*, Hollywood permanece fiel à estética da grande forma narrativa clássica, o cinema hipermoderno é o do multiforme, da hibridação, do plural” (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 67). Essas novas pluralidades seriam conhecidas como *imagem-multiplex*.

Por fim, há no cinema destes tempos uma *autorreferencialidade*: “A referência, a releitura, o segundo grau, a paródia, a homenagem, a citação, a reinterpretação, a reciclagem, o humor são práticas correntes. Cinema dentro do cinema, cinema sobre o cinema, autocinema, pericinema, metacinema” (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 68). Se a *imagem-excesso* extingue a distância sensorial entre espectador e filme, o hipercinema cria uma distância a partir de um mecanismo intelectual e humorístico de autorreferência. Esse mecanismo é a *imagem-distância*.

Por se tratarem dos três processos constitutivos do cinema hipermoderno, estas imagens serão vistas de perto nos capítulos a seguir e sua compreensão se dará mediante a observação de suas características, e das relações que elas possuem com a hipermodernidade, representadas nas obras dirigidas por David Fincher.

2. A CULTURA DO EXCESSO

Com suas mudanças constantes, ditadas pela moda e pela necessidade esmagadora de satisfazer as vontades dos indivíduos aqui inseridos, a hipermodernidade inaugura a naturalização do superlativo em todas as coisas. Se o consumo em demasia é o regente da sociedade denominada hipermoderna, o que antes parecia bom, torna-se pouco, insatisfatório. Não mais sentido como hiperbólico, o excesso é assimilado e normalizado. Isso se dá devido a uma lógica de pensamento que impulsiona os indivíduos em uma busca por algo mais, além do que já possuem, e o cinema desses tempos contempla essa necessidade:

O hipercinema traduz uma demanda geral de sensorialidade e de emocionalidade perpetuamente renovadas, demanda que se deve ao triunfo da cultura hedonista e à necessidade de fugir de um cotidiano cada vez mais gerador de mal-estar e de ansiedades subjetivas. (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 78)

A cultura do excesso se traduz em várias instâncias filmicas das produções cinematográficas inseridas no contexto de uma sociedade hipermoderna e pode ser percebida de diversas formas nos filmes de David Fincher, a começar pela duração das obras.

A média de extensão de seus dez longas-metragens é de 2h19' e somente dois (*O quarto do pânico* e *Alien 3*) possuem uma duração menor que 2h, com apenas alguns minutos a menos. O mais longo é o épico *O curioso caso de Benjamin Button*, com 2h46'. O cientista de dados Randy Olson, da Universidade da Pensilvânia, apurou uma lista¹⁸ com os vinte e cinco filmes mais populares de cada ano lançados entre 1931 e 2013, segundo a avaliação dos usuários do IMDb, e suas respectivas durações. O filme mais longo de Fincher só ficou atrás, em duração, de sessenta e uma outras obras (em uma lista com mais de dois mil filmes), sendo *1900* (1976), de Bernardo Bertolucci, o mais longo de todos (4:05h de duração). A pesquisa de Olson buscou evidenciar que a duração dos filmes não aumentou tanto quanto se pensa nos últimos anos. No entanto, apesar de não ser o único momento em

¹⁸ Download de lista completa aqui: https://figshare.com/articles/25_most_popular_films_1931_2013/913467.

que o cinema apresenta obras de grande duração, esse estudo corrobora a hipótese de Lipovetsky e Serroy (2009, p. 71) de que os filmes aumentaram sua extensão nessa quarta fase do cinema. Como mostra o gráfico de Olsen (**figura 2**), há um declínio na duração dos filmes entre 1960 e 1980, mas a curva volta a subir e ultrapassa a extensão média de todos os anos anteriores com os filmes produzidos a partir dos anos 2000 (segundo a tabela dos vinte e cinco filmes mais populares de cada ano):

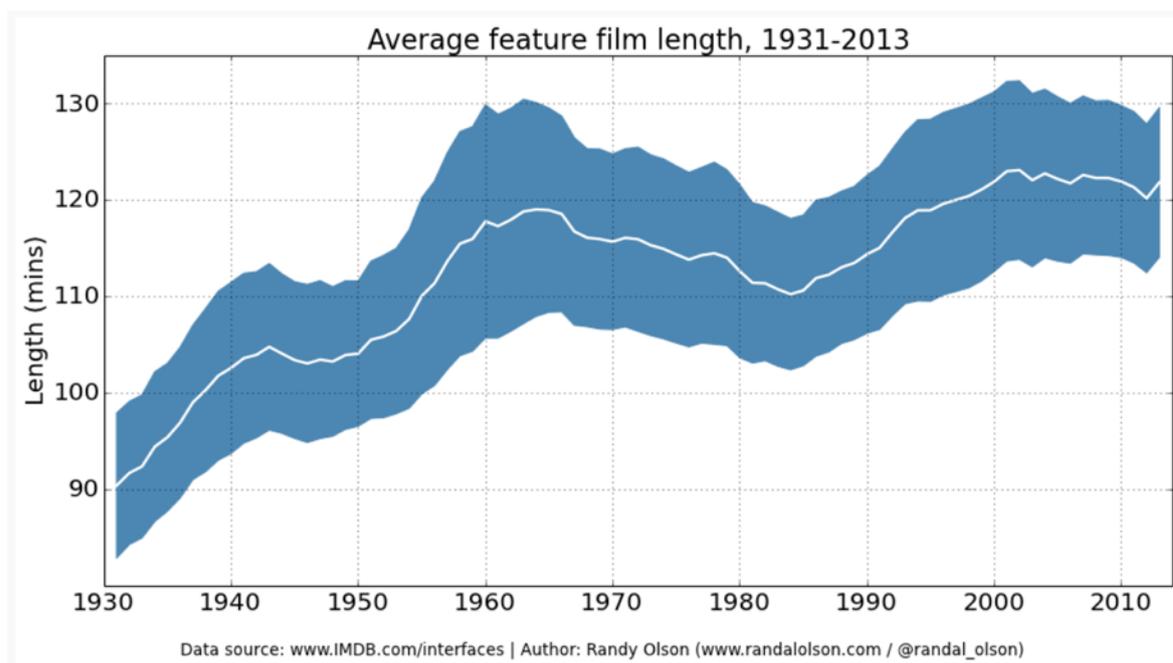


Figura 2 – Aumento na duração média dos filmes entre 1931-2013

Filmes de grande duração, muitas vezes, tratam de temas épicos, grandes espetáculos. A hipermodernidade, por natureza, traz o espetáculo para o cotidiano. O hipercinema mostra isso constantemente através de *megaproduções* que misturam e transformam gêneros clássicos em verdadeiras epopéias, despertando os sentidos dos expectadores com grandes efeitos de imagem e som. Não bastou para *Zodíaco* ser um filme biográfico, ele também se apresenta como um filme investigativo e de suspense – apesar da ausência de perseguições, tiroteios ou cenas de sexo, comuns a estes gêneros. *Seven* também é um filme de policial com algo extra. O espetáculo está em cada um dos assassinatos cometidos pelo *serial killer*, criando verdadeiros cenários de horror.

2.1 Filmes de som e de luz

A lógica do excesso necessita de renovação e exacerbação constante para se sustentar. A busca dos extremos é praticada de várias formas: efeitos mais audaciosos, explosões sonoras, acentuação de características de personagens, assim como da violência e do sexo. O surgimento de novas tecnologias, como a mídia digital e a realidade virtual, proporcionou muitas dessas possibilidades, a começar por efeitos especiais mais impactantes e pela imersão sonora:

De dez anos para cá, acompanhando essa escalada sonora, os efeitos *high-tech* dinamizaram também cada vez mais a imagem, permitindo verdadeiros fogos de artifício que funcionam como estímulos óticos - o que volta a dar todo o sentido à denominação utilizada por Serge Daney para designar esses filmes, quando se apresentavam no começo dos anos 1980: filmes de “som e luz”. Esse *cine-sensações*, com uma orgia de efeitos visuais e sonoros, tornou-se nos anos 1990-2000 a tradução mais manifesta do cinema contemporâneo de grande espetáculo. (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 74)

Dialogando com a valorização hipermoderna da tecnociência, as obras de Fincher se destacam no uso da tecnologia e das sensações que elas provocam (BROWNING, 2010, p. 144). *Millennium* é um *thriller* de investigação e suspense. O desenho de som é preciso ao longo de toda a obra – o que lhe rendeu indicações de Melhor Edição de Som e Melhor Mixagem de Som nos Oscars de 2012. Durante uma busca em uma das casas da família Vanger, Mikael sofre um atentado a tiros. Ele corre pela floresta em fuga. O som explode com o barulho do primeiro disparo, assustando o espectador. Mais adiante, a sequência em que Mikael invade a casa de Martin possui a presença marcante e precisa do barulho do vento que circula pela casa através de frestas nas portas de vidro.

A trilha sonora de *Millennium* é cortesia de Trent Reznor e Atticus Ross, que também trabalharam com Fincher em *A rede social* e *Garota exemplar* (os três últimos filmes do diretor). A dupla ganhou o Grammy de 2013 por Melhor Trilha Sonora Original Para Mídia Visual com este trabalho, além de um Oscar e um Globo de Ouro em 2011 pela trilha original de *A rede social*. Essas trilhas acompanham o tom de suspense ditado por Fincher em seus filmes. Junto com as imagens, o som nas obras do diretor gera a sensação de ansiedade necessária para causar desconforto e manter as pernas dos espectadores inquietas,

tanto nos filmes cujos temas naturalmente provocariam tensão, como *O quarto do pânico* e *Vidas em jogo*, quanto em uma obra aparentemente “inofensiva”, como *A rede social*.

A montagem também é um destaque nas obras de Fincher. Ainda em *Millennium* (que foi indicado ao Oscar de 2012 na categoria de Melhor Fotografia e ganhou na de Melhor Montagem), a edição da cena em que Mikael é levado para um quarto de tortura por Martin é intercalada em *cross-cut*¹⁹ com imagens de Lisbeth em outra cidade, descobrindo que Martin é o assassino. A jovem *hacker* monta em sua moto e volta para avisar Mikael de sua descoberta, sem saber que ele já está nas mãos de Martin. A junção dessas cenas é feita com conexões limpas e precisas entre os cortes. Esse tipo de montagem também é visto mais de uma vez em *Zodíaco*, como a sequência que intercala a chegada de Graysmith no jornal em que trabalha e a primeira carta do *serial killer*. A carta passa, etapa por etapa, pelo sistema de correios e entregas do prédio até chegar à sala de reuniões, onde Graysmith também se encontra (**figura 3**).



Figura 3 – Graysmith e a carta fazem o mesmo percurso pelo jornal

¹⁹ *Cross-cut* é uma técnica de edição paralela utilizada para mostrar duas ou mais ações que estão ocorrendo ao mesmo tempo, em espaços físicos diferentes, intercalando-as.

Outra sequência interessante acontece em *O curioso caso de Benjamin Button*. Nela, o narrador relata ao espectador como se deu (e os modos como poderia ter sido evitado) o acidente de Daisy em Paris, por meio de uma versão alternativa da realidade: a primeira mostrando uma série de pequenos acasos, como uma mulher esquecendo seu casaco, perdendo um taxi, um taxista fazendo uma pausa para o café, um homem esquecendo de acertar seu alarme e uma jovem quebrando seu cadarço. A segunda mostra a realidade onde essas coisas não teriam acontecido, salvando Daisy de seu acidente.

David Fincher é um artista que preza pelo aperfeiçoamento técnico em seus filmes. O diretor é conhecido por seu perfeccionismo. Dificilmente usa câmera na mão – há apenas cinco cenas em *Seven* (obra que possui a maior quantidade delas. Destaque para a cena de perseguição entre Mills e Doe) e duas cenas em *Millennium* (como a em que Lisbeth é assaltada no metrô). Em *Zodíaco*, a única cena do tipo mostra a chegada da polícia ao local do crime do terceiro assassinato, e, em *A rede social*, a cena feita com câmera na mão é praticamente inexistente, mostrando Sean Parker indo de um cômodo a outro em poucos passos. Seus filmes transmitem a ideia de uma cinegrafia onisciente, quase como se não houvesse intervenção humana.

Uma das características constantes nos filmes dirigidos por Fincher é a fotografia em tons frios. O diretor, que já disse em entrevista que considera a maioria dos filmes luminosos demais (SWALLOW, p. 163), faz uso de pouca iluminação em suas obras, lançando sombras em seus enquadramentos. Essa iluminação também é, muitas vezes, motivada pelas cenas, como as tochas carregadas pelos prisioneiros que iluminam a sequência nos corredores de *Alien 3* ou o uso de lanternas que abrem caminho na escuridão, como visto na cena em que os detetives entram no apartamento de John Doe em *Seven* (**figura 4**). Também é perceptível o uso frequente de ângulos baixos de câmera (**figura 5**).

Por vezes, os movimentos de câmera vistos são produzidos por uma mistura de computação gráfica e imagens reais. É o caso dos longos planos-sequência em que a câmera desliza pelo quadro e mostra a casa em *O quarto do pânico*. O mais longo deles dura quase três minutos e começa com Meg dormindo em sua cama, na primeira noite na casa nova. A câmera, que desliza como se flutuasse sozinha no ar, se afasta lentamente até descer o vão entre as escadas. Os sons escutados são do trepidar da casa e o barulho da rua, até que a

câmera chega à janela do andar de baixo e um carro estaciona. Um homem desce e, enquanto ele se aproxima, inicia-se uma música de suspense que transporta o espectador para um filme de Hitchcock. A câmera acompanha cada tentativa do assaltante de invadir a casa, entrando no buraco da fechadura, deslizando pelos cômodos, tetos e paredes, até que o homem consegue abrir um alçapão de acesso pelo terraço. Por ser repleto de sequências como esta, a fotografia do filme possui uma estética plástica, artificial, que remete aos videogames.



Figura 4 – Uso de tochas e lanternas como única fonte de luz



Figura 5 – Muitos planos com ângulo baixo de câmera

Essa mesma qualidade também pode ser atribuída a vários trechos de *Clube da Luta*, como é o caso do momento em que o Narrador descreve uma eventual exploração espacial por grandes corporações, enquanto o quadro desliza de dentro para fora do lixeiro de seu escritório. Há também a sequência em que são ilustrados os possíveis acontecimentos que causaram a explosão de seu apartamento: a câmera desliza até fazer um *close* do fogão e abre seu campo de visão para mostrar o progresso do gás ao encher a cozinha. Depois ela voa até a parte de trás da geladeira, enquanto o Narrador explica que ela pode ter estalado, causando a explosão que é vista depois, em câmera lenta.

As perseguições pelos túneis em *Alien 3* trazem planos com o ponto de vista da criatura, representados por imagens produzidas com lentes grande-angular, dando à sua visão uma qualidade distorcida. A câmera corre na velocidade do alienígena, locomovendo-se com rapidez e balançando com o movimento de seu corpo, ao som de gritos que ecoam. As imagens são mostradas de lado e de cabeça para baixo enquanto ele percorre as paredes e o teto, remetendo novamente à estética dos videogames e dando ao espectador a sensação de estar em uma montanha russa.

Estas características estéticas de *Clube da Luta* e *O quarto do pânico* são um contraste com as fotografias de *Vidas em jogo*, *Seven*, *Zodíaco*, *A rede social*, *Millennium* e *Garota exemplar*, por se tratarem de filmes com uma estética muito mais sóbria e “realista” em seus efeitos. *Alien 3* e *O curioso caso de Benjamin Button* também diferem, mas possuem suas próprias particularidades, devido à natureza fantasiosa de seus enredos.

2.2 O princípio da velocidade

A existência a partir da lógica da moda, com constantes renovações e inovações, torna os desejos e vivências muitos mais imediatos, acelerando o ritmo dos cotidianos. Tudo torna-se transitório, causando uma enorme sensação de efemeridade – presente nesta fala de Marla, quando ela comenta com o Narrador de *Clube da Luta* sobre um vestido de dama de honra que comprou em um brechó: “Alguém o amou intensamente por um dia e então o jogou fora. Como uma árvore de natal, tão especial e então... bam! Está jogado no canto da estrada” (CLUBE da Luta, 1999). O Narrador também percebe o sentimento de brevidade que marca estes tempos quando vai de aeroporto em aeroporto,²⁰ durante viagens de trabalho:

Para todo canto que eu viajo, uma vida em miniatura. Açúcar em porção única. Creme em porção única. Manteiga em porção única. Um kit de *cordon-bleu* de microondas. Xampu dois-em-um. Amostra de enxaguante bucal, mini sabonete. As pessoas que eu conheço em cada voo, elas são amizades em porção única. Entre decolagem e aterrissagem nós temos nosso tempo juntos, mas isso é tudo que temos. (CLUBE da Luta, 1999)

²⁰ Um dos chamados “não-lugares”, por Marc Augé, os aeroportos seriam espaços não identitários ou históricos e de “circulação acelerada das pessoas e bens” (AUGÉ, 1994, p. 36), onde não se criariam relações.

Esta constatação estende-se para outros momentos de sua vida. Nada parece feito para ser permanente ou durar mais do que uma porção, inclusive suas relações. A sensação de que tudo é efêmero é algo vivido pela sociedade como um todo e a transitoriedade nesses tempos acontece, primeiramente, por conta da exacerbação da velocidade. No cinema hipermoderno, o ritmo desenfreado é representado de várias formas: nos temas narrados, na velocidade temporal das tramas, na aceleração da montagem – com planos cada vez mais curtos.

O plano é quase um *flash*, a brevidade criando um pacto ainda mais brutal e sua repetição acelerada produzindo o efeito de *bombardeio* visual. Esse ritmo, que tem a ver com a estética dos videogames e do clipe, pode chegar a ser quase frenético, acentuado por uma série de outros meios: nervosismo da montagem, brevidade do diálogo, multiplicação das cenas de perseguição, pontuação sonora. (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 76)

Não tanto quanto nos filmes de ação que trazem a velocidade e o movimento como seu tema central – e por vezes até no nome, como é o caso de *Velocidade máxima* (1994), *Corra, Lola, corra!* (1998) ou *Velozes e furiosos* (2001) e suas sequências –, o ritmo acelerado aparece de forma mais sutil, porém presente, nos filmes de David Fincher. O início de sua carreira fazendo comerciais e videoclipes musicais, que possuem um ritmo acelerado e estética fragmentada por natureza, pode justificar algumas características presentes em suas obras.

Apesar de possuir um ritmo mais arrastado, *Zodiaco* impulsiona seu compasso com diálogos acelerados e uma enorme quantidade de informações a serem processadas e decodificadas por personagens e espectadores. Um desses momentos acontece quando Graysmith e Avery, assim como os detetives Toschi e Armstrong, tentam entender a lógica por trás dos crimes, a partir de locações diferentes e conduzidos por diálogos intensos e de rápido raciocínio. A sequência é montada em *cross-cut*, intercalando cenas de cada dupla que, apesar de estarem em locais diferentes e não dialogando entre si, complementam seus raciocínios.

Clube da Luta e *A rede social* possuem semelhanças em seus ritmos. A velocidade vem de suas montagens, com ritmos acelerados, assim como das trilhas sonoras que

acompanham os filmes. Mais importante, os diálogos e narrações são rápidos, prolixos, em fluxo de pensamento. O personagem Mark, de *A rede social*, constantemente se locomove com passos acelerados ou correndo, como se caminhar fosse uma perda de tempo.

Em *Vidas em jogo*, Nick fica envolto em um clima de tensão e fuga. Há várias perseguições, um tiroteio e a necessidade de que o personagem mantenha um raciocínio rápido para escapar das situações em que se encontra – como quando o táxi em que está é jogado em um rio e ele tem que usar uma alavanca, que foi colocada em sua mala anteriormente, para abrir a janela e escapar. Há também velocidade na montagem do filme: ao chegar a um quarto de hotel destruído, o personagem fica nervoso e tenta entender o que está acontecendo. São mostrados vários *closes* de objetos espalhados pelo cômodo, alguns pertencentes a Nick – como sua camisa e sua mala. Quando uma camareira tenta entrar no aposento para fazer a limpeza, ele corre para impedi-la. A montagem acelera enquanto ele tenta se livrar das drogas espalhadas pelo local. Os cortes são rápidos e confusos, *flashes* mostram as drogas e fotografias instantâneas de corpos seminus. A trilha sonora se mistura com os gemidos de um filme pornô que está sendo transmitido em uma TV no local. Nervoso, Nick quebra um espelho e se corta. A montagem, ainda acelerada, mostra seu sangue escorrendo por cima dos cacos de vidro (**figura 6**). Sem saber como resolver a situação toda, ele apenas coloca as fotos dentro de sua mala e vai embora.



Figura 6 – Cortes rápidos mostram Nick lidando com o que encontra no quarto

Em *Seven*, o primeiro momento de maior velocidade acontece na perseguição entre o detetive Mills e John Doe, quando os dois detetives vão ao seu apartamento após seguir uma

pista que os leva à sua lista de aluguéis na biblioteca. Perseguição, correria pelas ruas, cortes rápidos, câmera na mão e música não-diegética²¹ de tensão, conduzida por uma orquestra, são os elementos que configuram o movimento desenfreado da sequência. *O quarto do pânico* também apresenta cenas de perseguição e cortes rápidos, porém, dentro de uma casa.

Em contrapartida, o uso de câmera lenta para conectar sequências, ou como destaque, não é incomum nos trabalhos de Fincher, como na conversa entre Daisy e Benjamin, em que ela fala apaixonadamente sobre a dança, ou no momento em *O quarto do pânico* em que Meg corre para pegar seu celular no quarto. A câmera lenta também é usada nas cenas de assassinato em *Zodiaco*. No primeiro deles, os cortes mostram vários planos de diferentes ângulos dos personagens sendo alvejados, enquanto a música diegética se mantém em velocidade normal, aumentando seu volume de forma vertiginosa logo após o primeiro disparo, dando ainda mais impacto à cena. Neste filme, quase todo rodado em tecnologia digital com uma câmera *Viper FilmStream*, as cenas em câmera lenta foram gravadas em película²².

Em *Alien 3*, a câmera lenta é usada em perfeito contraste com o caos de aceleração na sequência em que um bastão que ia ser usado para atear fogo nos túneis cai lentamente. Ao tocar o chão, tudo explode e fica em alta velocidade, com o fogo se alastrando e as pessoas correndo em cortes acelerados. Ao final do caos, os sobreviventes deixam o local em câmera lenta novamente. No fim do filme, diferentemente do primeiro nascimento do alienígena e das mortes dos detentos, sempre mostrados em cortes acelerados, a criatura que estava crescendo próximo ao coração de Ripley irrompe de seu peito, enquanto ambas caem em câmera lenta para a morte em um tanque de fogo.

2.3 O excesso como regra

Um dos excessos mais comuns da hipermodernidade é o de consumo. *Clube da Luta* apresenta uma crítica ao modo de vida da sociedade que lhe é contemporânea, refletindo

²¹ Que não faz parte da diegese, ou seja, do mundo ficcional da narrativa. Diferente dos espectadores, os personagens não escutam esta música.

²² De acordo com o site IMDb.

sobre este consumo exagerado, o individualismo e o vazio que estes dois elementos provocam na vida das pessoas. Apesar da violência resultante da criação deste clube, a luta que David Fincher, enquanto diretor da obra, ajuda a colocar em foco é mais interna, espiritual e psicológica, do que física. O Narrador segue inicialmente alguns dos códigos de conduta impostos pela sociedade de seu tempo – como o consumismo e o individualismo, dois dos três pilares da era do *hiper*, segundo Charles (2004, p. 25; 26). Ele é a personificação do típico homem hipermoderno. Tyler representa o anti-consumismo e o anti-narcisismo, além de possuir confiança, autoestima e um nome, coisas que o Narrador não tem. Apesar de serem fragmentos da mesma pessoa, eles são opostos.

No editorial de novembro de 2015 da revista *Tpm*, que traz a chamada “De quanto você (realmente) precisa para viver? Investigamos o movimento mundial de desaceleração do consumo”, Fernando Luna (2015) afirma:

Até o consumo consciente escorrega em delírios fetichistas. Rúcula orgânica é pouco, quero hidropônica e cultivada por um biólogo antroposófico que morou na Califórnia. Camiseta *fair trade* não basta, precisa ser confeccionada com algodão de sementes crioulas colhido durante a lua cheia. Tudo isso reduz cidadãos a consumidores. Você é aquilo que compra.

Esta tendência é constatada na fala do próprio Narrador:

Se eu visse algo inteligente como uma pequena mesa de centro no formato de um yin-yang, eu tinha que tê-la. [...] Até as lâmpadas de fio Rizlampa de papel não-branqueado ecologicamente correto. Eu folheava os catálogos e pensava: que tipo de conjunto de jantar me define como pessoa? Eu tinha tudo. Até os pratos de vidro com pequenas bolhas e imperfeições. Provas de que eles haviam sido feitos por povos indígenas honestos, simples e trabalhadores de... Onde quer que seja. (CLUBE da Luta, 1999)

Mesmo viciado na lógica capitalista, o Narrador tem consciência do domínio exercido pelo consumo na sociedade: “Quando a exploração estelar se concretizar, serão as corporações que darão nome a tudo. A Esfera Estelar IBM. A Galáxia Microsoft. O Planeta Starbucks” (CLUBE da Luta, 1999). Sem a criação de Tyler, ele continuaria preso a estes valores hipermodernos que carregava – mesmo demonstrando desprezá-los.

Nick, de *Vidas em jogo*, não reflete sobre o consumo, mas é um homem claramente rico, sério, arrogante e solitário. Em seu aniversário, seu irmão Conrad o chama para almoçar. Mesmo dividindo a mesma origem, Conrad é o oposto de Nick. Brincalhão, ele não

se porta do modo que o irmão mais velho acredita ser o correto. Para um homem como Nick nada é impossível, pois, em um mundo movido pelo capitalismo, o dinheiro abre todas as portas. Tendo consciência disso, Conrad lhe oferece um presente inusitado: “O que dar para um homem que tem tudo? [...] uma profunda experiência de vida” (VIDAS em jogo, 1997). Ele oferece a Nick uma oportunidade de sair de sua bolha de privilégio e dar um pouco de ação à sua vida.

Seguindo a lógica da crescente necessidade por velocidade, a hipermodernidade confere ao hipercinema outros desejos em profusão. Os sentidos ultrapassam os limites da tela por intermédio de salas de cinema que oferecem ao espectador a experiência sensorial completa, com direito a poltronas que se movimentam, turbinas de vento e jatos de água que tentam simular a sensação física de estar presente nas cenas assistidas. Neste tipo de experiência cinematográfica, o que se deseja é mais de tudo: mais cores, sons, efeitos, mas também mais impacto, violência e sexo. O cinema de Fincher explora a intensidade por meios menos literais. Sem fazer filmes para serem assistidos em salas 3D ou com tecnologia sensorial, o que ele provoca são menos sensações físicas e mais sentimentos: a tensão, a angústia, a surpresa, a indignação. A sua profusão está na abundância de inserções nas imagens, nos movimentos de câmera ousados, nas explosões sonoras e nas narrativas com falas intensas de seus personagens.

Ao chegar em sua residência após o susto no hotel, Nick, de *Vidas em jogo*, percebe que a casa foi invadida. A tensão vai aumentando enquanto ele caminha no escuro e descobre que a energia foi desconectada e o telefone está fora do gancho, sem retorno na linha. Nervoso, Nick pega uma arma em sua maleta e vai até a sala, onde uma luz negra se acende – iluminando inscrições por toda a casa –, acompanhada de um som gutural que parece um grito. A câmera acompanha Nick, mostrando os grafites por todos os aposentos onde ele passa. Há uma profusão de cores berrantes e música alta.

Assim como as falas verborrágicas de *A Rede Social*, *Clube da Luta* é um filme cuja primeira profusão é a constante narração em fluxo de pensamento. Em sua montagem, é possível perceber cortes rápidos e muitas inserções de imagem. Antes de ser apresentado, Tyler é inserido em seis momentos diferentes, quatro deles são *flashes* rápidos. É como se o personagem tentasse “sair” através do crescente cansaço do Narrador, somente ganhando

forma “real” no seu momento de maior desgaste – que acontece durante as viagens incontáveis de aeroporto em aeroporto, cidade por cidade. Há também letreiros que mostram os preços, nomes e descrições dos móveis da casa do Narrador, como se fossem produtos a venda em um infomercial ou parte de um catálogo de loja (figura 7).



Figura 7 – A casa do Narrador é mostrada como um catálogo de loja

A concretização da imaginação do Narrador acontece por meio de cenas em computação gráfica, como no momento em que ele medita no grupo de apoio e se visualiza em uma caverna de gelo, interagindo com sua força animal: um pinguim. Em uma de suas cenas em voos, o Narrador relata rezar por uma colisão toda vez que o avião decola ou aterrissa. Ele olha pela janela e vê outra aeronave se aproximando. Acontece uma explosão sonora no momento da colisão – que atinge primeiro a aeromoça que estava de pé, deixando rastros de sangue na cabine. As imagens acompanham o olhar do Narrador, mostrando o avião se desintegrando, destroços e pessoas sendo arremessados da aeronave, gritaria, enquanto o personagem aparenta calma e uma sombra de sorriso em seu rosto ao observar a cena. Isso tudo dura quinze segundos, até que o aviso de atar cintos se apaga e ele acorda de seu sono em mais um voo, são e salvo. Ao seu lado está Tyler, a quem ele (e o espectador) conhece naquele momento.

2.3.1 Os vilões da hipermodernidade

Para além de efeitos de imagem e som, a profusão se materializa nas narrativas. Surge o que Lipovetsky e Serroy (2009) chamam de “novos monstros”. A figura do “vilão” sempre existiu no cinema. Antes, ela era justificada por um desvio moral, como alguém ardiloso, acometido por um vício (em álcool, em jogatina, em mulheres) ou relacionada ao macabro ou diabólico. Agora, esse personagem aparece modificado, trazido ao âmbito da

“normalidade”, a medida que surgem novos monstros que representam a desestruturação da sociedade atual: “O lado destrutivo das condutas de risco dá origem a filmes em que os adictos – à droga, à violência – são o objeto de uma representação formal que sublinha e acusa seu lado excessivo” (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 83).

Em *Millennium*, Lisbeth diz para seu novo tutor: “O que dizem sobre mim nos relatórios? É verdade, eu sou louca”. Ela é uma hacker socialmente desajustada que ganha dinheiro fazendo investigações ilegais e não tem medo de usar violência. Suas roupas, maquiagem, piercings, tatuagens e o jeito que se porta demonstram uma certa dureza, mas essas armaduras não a protegem de ser violentada ou ter seu coração partido. Ao mesmo tempo, ela está “do lado do bem”. Se para a sociedade ela seria um novo monstro, aqui ela é uma anti-heroína.

O Clube da Luta, no filme homônimo, funciona como um alento para seus participantes, a ponto de o Narrador compará-lo a uma igreja pentecostal. Como uma espécie de religião para seus membros, o clube transforma-se em uma razão para viver, para cuidar de si. Após lutar, todos sentem-se livres e salvos. Assim como o Narrador encontrava-se antes de frequentar os grupos de apoio, os participantes também estavam perdidos, de modo que estar no clube fez com que sentissem que pertenciam a algo maior. Para além da necessidade de pertencimento tipicamente hipermoderna, os membros do clube tornam-se viciados. Se o clube lhes deu uma razão para cortar seus cabelos e unhas, também fez com que acreditassem que sua aparência espancada e roupas sujas de sangue não eram um problema. Se o clube fez com que se sentissem inclusos, também fez com que perdessem seus empregos. Esse é o lado destrutivo de seu vício.

Tratando-se do louvor ao excesso, há o exagero de características antes vistas como comuns. É o caso da figura do gordo, que no passado era associado ao cômico, como uma figura desengonçada, atrapalhada, bonachona. Nesses tempos, o gordo dá lugar ao obeso, se transformando em algo grotesco e obscuro. Uma sociedade que possui uma preocupação cada vez maior com a manutenção do corpo jovem, magro e malhado crucifica a existência da figura do gordo como se os quilos a mais fossem crimes cometidos.

Mais do que qualquer outro filme do diretor, *Seven* mostra uma série dos ditos “novos monstros” entre seus personagens. A primeira vítima do *serial killer* representa a

gula. Trata-se de um obeso mórbido, que vivia em condições insalubres em uma casa suja, cheia de baratas, fezes e enlatados. Ele é encontrado sentado à mesa, com pés e mãos amarrados e o rosto enfiado em uma tigela de espaguete.

A terceira vítima, que representa a preguiça, é um viciado em drogas que John Doe deixa amarrado em uma cama por um ano, até que a polícia o encontre, alimentando-o e hidratando apenas o suficiente para que ele não morresse. Ele é encontrado em um estado crítico, esquelético, cheio de feridas, já em putrefação. Um corpo se decompondo, porém, vivo. Como punição por seu “crime” – ser um viciado – o *serial killer* injetou várias drogas, fazendo-o sofrer com aquilo que ele gostava mais de fazer.

Para John Doe, todas as vítimas representam um dos “novos monstros”. Logo, ele acredita que seu trabalho é um serviço para a sociedade. Algo que será cultuado, estudado e servirá de exemplo. O *serial killer* não os considera inocentes, mas sim pecadores, culpados:

Inocentes? Isso deveria ser engraçado? Um homem obeso... Um homem nojento que mal podia se levantar. Um homem que se você visse na rua, você apontaria para seus amigos, para que eles se juntassem a você e caçassem dele. Um homem que se você visse enquanto estava comendo, você não conseguiria terminar sua refeição. Depois dele, eu escolhi o advogado e eu sei que vocês devem estar me agradecendo secretamente por este. Este é um homem que dedicou sua vida para fazer dinheiro mentindo com cada ar que ele conseguiu respirar para manter assassinos e estupradores nas ruas! [...] Uma mulher... Tão feia por dentro que ela não conseguiria suportar viver se não pudesse ser bonita por fora. Um traficante. Um pederasta traficante, na verdade! E não vamos esquecer da vagabunda disseminadora de doença! Apenas em um mundo tão merda como esse você poderia tentar dizer que estas eram pessoas inocentes e manter uma cara séria. Mas esse é o ponto. Nós vemos um pecado capital em cada esquina, em cada casa, e nós toleramos. Nós toleramos porque é comum, é trivial. (SEVEN, 1995)

Segundo o assassino, uma sociedade que se cala diante dessas “atrocidades” não é capaz de consertar seus defeitos. Sua solução é barbarizar para ser ouvido: “Se quer que as pessoas te escutem, você não pode mais só cutucá-los no ombro. Você tem que atingi-los com uma marreta e aí você vai perceber que você tem a atenção completa deles” (SEVEN, 1995). Como um artista, cada *mise-en-scène*²³ de crime é uma obra elaborada (**figura 8**). Para gula, latas de sopa empilhadas e um corpo obeso que veio a óbito de tanto comer. Na

²³ Aqui, entende-se *mise-en-scène* como toda a parte visual encenada diante da tela: comportamento de personagens, figurino, iluminação e cenário (BORDWELL; THOMPSON, 2013, p. 205).

preguiça, um céu de purificadores de ar pendurados, para mascarar o cheio do corpo em decomposição. Para luxúria, ele encomenda uma peça customizada em couro e lâmina – o próprio dono da loja acreditava que ele fosse um artista performático. Como em uma peça de teatro, ele prepara todo o cenário para a chegada coreografada da polícia, que atua exatamente como o planejado. Há crueldade em exagero. John Doe é a personificação da imagem-profusão.



Figura 8 – A direção de arte dos crimes de John Doe

2.3.2 Violência como estética

A profusão, em todas as suas formas, também pode ser vista como um tipo de violência contra os sentidos. Sob essa perspectiva, a violência passa a ser uma estética do hipercinema. Não mais velada, assim como o sexo, ela aparece em destaque:

A violência está bastante presente no cinema norte-americano, muitas vezes servindo como base do entretenimento. A violência extrema tornou-se central para diversos gêneros, como os filmes de ficção científica e de

terror. Tais gêneros muitas vezes se valem, em parte, da prática de tornar sua violência muito estilizada, normalmente graças aos efeitos especiais, e, portanto, minimamente perturbadora. (BORDWELL; THOMPSON, 2013, p. 663)

Alien 3 é um desses filmes de ficção científica cuja violência está presente, mas é amenizada pela forma com que é exibida. O nascimento da criatura é mostrado em fotografia escura, com cortes rápidos, intercalados com a cena de cremação dos passageiros que teriam morrido na queda da nave de Ripley. O personagem Dillon faz uma oração em que reflete sobre o surgimento de uma nova vida a partir da morte ao mesmo tempo em que o cachorro, que se contorcia de dor, explode em um jorro de sangue para que o alienígena nasça. De modo geral, as mortes no filme são contidas. Se as vítimas não são puxadas para fora do quadro pela criatura, suas mortes aparecem em planos muito rápidos, transmitindo seu horror por meio de jatos de sangue. A morte de Clemens é a mais impactante delas, tanto pela surpresa em ver um personagem envolvido emocionalmente com Ripley morrer ainda no meio do filme, como pela imagem rápida de seu crânio sendo perfurado pelo alienígena, seguida do clássico jorro de sangue. Não é dada ao espectador nem a visão de seu corpo, já que ele vai ao chão coberto por uma cortina antes de ser levado pela criatura. Já nesse primeiro filme é possível perceber que a violência dos efeitos visuais, das explosões sonoras e da montagem acelerada é tão presente quanto a violência física nas obras de David Fincher.

Em *Clube da Luta* a violência é uma motivação. A narrativa ganha impulso a partir da criação de um clube clandestino de luta, em que homens comuns, de origens e classes sociais diferentes, lutam para se livrar de suas tensões e frustrações do dia a dia. Esse clube passa a motivar suas escolhas de vida. A violência aqui é de cunho mais literal – mesmo na forma quase cômica que o Narrador espanca a si mesmo na frente de seu chefe, para chantageá-lo a deixar de ir trabalhar sem ser demitido. Ele deixa o escritório assobiando satisfeito, enquanto o sangue escorre de seu nariz até a barriga, sujando toda a sua camisa branca.

Também há a violência de modo mais brutal, como na cena em que o Narrador desfigura o personagem Cara de Anjo, por ciúmes. O som, que no começo da luta era composto pelos gritos e torcida do resto do clube, fica abafado quando o protagonista derruba o outro no chão com um golpe e continua batendo em seu rosto. Os cortes rápidos

intercalam-se para mostrar o Narrador desferindo golpes, o rosto de Cara de Anjo cada vez mais ensanguentado e os outros homens, que deixam de instigar a luta para se contorcer, fechar os olhos, enquanto o Narrador descreve os modos como estava com vontade de “destruir algo bonito” (CLUBE da Luta, 1999). A câmera, que mostra rapidamente a incompreensão no rosto dos membros do clube com o que acabou de acontecer, dá um giro de 180 graus na vertical para mostrar, de cabeça pra baixo, Tyler e o Narrador subindo as escadas para ir embora.

Mas também há violência do tipo visual e sonora em cada *flash* de Tyler que pisca na tela, em cada pico de som inesperado, em cada movimento impossível de câmera. Com menos de três minutos de filme já acontece a primeira sequência desse tipo, uma das marcas registradas do diretor: Tyler é filmado de fora do prédio, olhando através de uma janela as sedes dos bancos que pretende explodir. A câmera cai vertiginosamente, seguindo a parede do edifício, até chegar ao subsolo e atravessa as portas do furgão estacionado, mostrando os explosivos prontos para detonar.

O quarto do pânico também possui vários planos-sequência como este, mas com um ritmo mais calmo. A câmera desliza, não há quedas bruscas e explosões de som. Aqui também há violência física, causada por um dos assaltantes. Raoul mata Junior com um tiro, quando este tenta desistir do assalto. Depois ele espanca Stephen (o marido de Meg) para tentar convencer ela e sua filha a sair do quarto do pânico. A luta entre Meg e Raoul no final é forte, com seus cortes rápidos, música de suspense e extrema violência física. Ela o atinge com uma marreta e ele volta rastejando pelas escadas até dar início a uma luta corporal. O criminoso – já muito ferido e sem os dedos de uma mão, que perdeu em um momento em que ficou preso pela porta do quarto do pânico – fica por cima de Meg e a deixa desacordada após bater sua cabeça no chão. A filha dela tenta perfurá-lo com suas agulhas de insulina, mas ele dá um soco que a arremessa contra a lareira. Ele então pega a marreta com a intenção de matá-la e é impedido por Burnham, que atira em sua cabeça. A bala atravessa o olho direito de Raoul em câmera lenta ao mesmo tempo em que a trilha sonora de tensão e os gritos de desespero de Sarah cessam.

O filme *Clube da Luta* não apresenta uma justificativa para *o quê* Tyler seria, mas pode-se entender a criação e percepção dele pelo Narrador como uma espécie de distúrbio de

personalidade, fruto de sua insônia crônica ou esquizofrenia. Esses tipos de disfunções são condizentes com o aumento de sintomas psicológicos e psicossomáticos apresentados pelo indivíduo hipermoderno. Outro desses sintomas é representado por uma figura cada vez mais presente no hiper cinema: o *serial killer*, um assassino em série frio e sanguinário. Esse tipo de personagem está presente em três obras de Fincher: *Seven*, *Zodíaco* e *Millennium*, cada um com suas excrescências de crueldade. A personagem Amy, de *Garota Exemplar*, anda lado a lado com os personagens desses filmes. Fria, extremamente calculista e meticulosa, Amy demonstra possuir alguma espécie de psicopatia não diagnosticada.

Ela forja o próprio desaparecimento e posterior assassinato para incriminar o seu marido como forma de vingança por ele tê-la traído. Para manter seu disfarce, ela muda o cabelo, compra roupas discretas e engorda, chegando ao ponto de se auto-agredir com um martelo para disfarçar seu rosto. Ao assistir ao depoimento de Nick em uma entrevista, muda de ideia e mata seu ex-namorado, que a estava ajudando. Amy inventa que havia sido sequestrada e estuprada por Desi para justificar seu sumiço e o assassinato cometido. A riqueza de detalhes com que ela planeja seus atos é impressionante. A cena do assassinato de Desi é bastante explícita. Amy o seduz e espera que ele ejacule para cortar sua garganta, fazendo com que o sangue jorre por cima de seu corpo. A trilha sonora que acompanha a cena é em tom grave e aumenta de volume no momento em que Amy desliza o estilete pela garganta de Desi. A música não-diegética ouvida soa como um bongo sintético intermitente, progredindo em volume, acompanhando as imagens fortes que são transmitidas em cortes rápidos, de diferentes ângulos, dando a visão completa do ato. Violência sonora e visual para acompanhar a violência física (**figura 9**).

Seven é um filme extremamente violento nos cenários, físicos e imaginários, criados por seus assassinatos. À exceção do momento em que Mills atira em John Doe, a violência está mais nos atos não vistos, na ação do assassinato, do qual só vê-se os resultados finais. Aqui, o *serial killer* mata de forma bárbara, fazendo um espetáculo de acordo com cada pecado capital. A quarta vítima é uma prostituta, assassinada ao ser penetrada com uma faca presa a um suporte de couro que deve ser usado como uma cueca. Em nenhum momento é mostrado o ato em si ou seu corpo mutilado, mas o conhecimento da ideia por trás do crime já causa extremo desconforto.



Figura 9 – Os vários ângulos da morte de Desi

Em *Zodíaco* são encenados três assassinatos. Alguns elementos tornam o segundo crime um pouco mais monstruoso. Talvez por ser o único em plena luz do dia, em uma locação bucólica e contra um casal de jovens apaixonados. Assim como o primeiro, a tensão é construída lentamente com a aproximação do assassino, mas aqui ele finge que quer apenas assaltá-los, obrigando-os a amarrarem um ao outro. O casal troca olhares de medo, seus rostos em primeiro plano, até que o assassino começa a esfaquear o homem. A jovem permanece gritando em pânico e dor enquanto o *serial killer* passa a esfaqueá-la. A sequência termina com um plano aberto do lago, enquanto seu grito ecoa no grande espaço aberto.

2.3.3 Sexo como acessório

Lipovetsky e Serroy afirmam que “violência e sexo, no cinema, obedecem ao mesmo destino extremo” (2009, p. 87), por estarem cada vez mais presentes e menos velados nas narrativas. As obras de Fincher não acompanham a tendência do hipercinema de mostrar o

sexo explícito, despudorado, livre de amarras. São poucas as cenas de relações sexuais em seus filmes e elas são associadas à violência em muitos momentos. Em *Alien 3*, a nave de Ripley cai em um planeta-colônia que funciona como prisão de segurança máxima. Os presos são homens com síndrome do cromossomo Y duplo: uma mutação genética que, no filme, daria ao indivíduo uma predisposição para comportamentos brutais, como estupro e assassinato. Eles buscam na religião, e no voto de celibato, a salvação, mas a chegada de Ripley os deixa inquietos. Ela é encurralada por um grupo que tenta estuprá-la, mas é salva por um dos presos.

A personagem feminina de *Millennium* não teve a mesma sorte. Lisbeth é livre sexualmente. No filme, mantêm relações com mulheres e homens. Após cuidar de Mikael na noite em que ele é perseguido na floresta, ela propõe que tenham relações sexuais – e eles continuam se relacionando ao longo da investigação. Mas o sexo no filme é muitas vezes associado à violência. O novo tutor de Lisbeth a abusa sexualmente em dois momentos. No primeiro, ele pede favores sexuais em seu escritório para liberar o dinheiro de que ela precisa. No segundo, ela vai até a sua casa com o mesmo propósito, mas ele a algema na cama e estupra violentamente enquanto ela grita, chora e tenta se soltar. Mas Lisbeth não se intimida. Ela vai novamente até sua casa afirmando que precisa de mais dinheiro e o deixa inconsciente com uma arma de eletrochoque. Ela o amarra, como ele fez com ela, e o penetra com um vibrador. No fim, ela tatua “sou um porco estuprador” em seu peito.

Os crimes dos *serial killers* investigados também envolvem violência sexual. Martin e seu pai estupravam suas vítimas antes de matá-las. Eles também abusaram de Harriet, a moça cujo desaparecimento é o motivo de toda a investigação – irmã e filha deles. Por possuírem características mais realistas, sem muitos efeitos e truques, as cenas de violência em *Millennium* são perturbadoras, inquietantes.

Garota exemplar também faz associação entre sexo e violência em muitos momentos. Na primeira parte do filme, Amy relata o começo de sua relação com Nick e o sexo é mais um elemento em seu conto de fadas. Os *flashbacks* possuem tom leve, romântico, que vai progredindo para um tom sombrio, de suspense. A trilha sonora acompanha, com uma melodia calma no começo, que vai se tornando mais afiada e tensa de acordo com os conflitos que começam a aparecer no casamento dos dois. Além de já ter

acusado um ex-namorado de estupro na juventude, Amy se auto-molesta com uma garrafa para simular a violência de Desi e usá-lo como álibi de seu sumiço. Ela o seduz apenas para matá-lo durante o ato sexual e ter o seu esperma como prova de seu abuso.

Uma das críticas mais recorrentes feitas ao filme diz respeito à representação da mulher como alguém que facilmente poderia fazer falsas acusações de estupro – e conseguir arruinar as vidas de outras pessoas por isso (SMITH, 2014). Segundo Eva Wiseman (2013), em um artigo para o jornal britânico *The Guardian*, a falsa alegação de violência sexual

É uma metáfora que existe por ser poderosa – que se move pelas histórias, confunde o leitor e constrói a compaixão de uma forma crua e dolorosa. É uma trama que funciona, mas que deve ser questionada. [...] perpetua uma ideia de que o estupro pode ser complicado. Que as mulheres mentem.²⁴

Apesar de algumas conotações negativas relacionando o sexo, a violência e o feminino em *Alien 3*, *Millennium* e *Garota Exemplar*, o fato de se tratarem de protagonistas mulheres fazendo uso do sexo – seja por prazer, vingança ou manipulação –, sem a roupagem condenatória de outros momentos da História, seria mais um sinal dos tempos hipermodernos, mais uma tendência no hipercinema:

Pois nessa nova paisagem se constata que, tanto quanto os homens, ou mesmo mais, são as mulheres que tomam, se ousar dizer, o sexo nas mãos. [...] O que aparece aqui é a apropriação pelas mulheres da temática sexual outrora monopolizada pelos homens, um olhar e uma temática propriamente femininos sobre Eros e o gozo feminino. (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 89)

Mesmo sem ter protagonismo na trama, em *Clube da Luta*, Marla é outra personagem feminina forte. O Narrador a considera sua ruína, o caos que atrapalha sua paz de espírito, e ela não tenta ser diferente. Após ajudá-la a se manter acordada em uma tentativa de suicídio, Tyler passa a se relacionar com ela. A única cena de sexo do filme, entre Marla e Tyler, é mostrada como um sonho para o Narrador. Os corpos são formas por vezes abstratas reproduzidas em *frames* congelados, como figuras de cera vistas em 3D. A cena, trabalhada com computação gráfica, é embalada pelos gemidos “cantados” de Marla que acompanham a música da trilha.

²⁴ Na realidade, casos de falsas acusações de estupro são considerados raros, segundo uma pesquisa realizada pelo *Crown Prosecution Service*: <http://www.theguardian.com/society/2013/mar/13/rape-investigations-belief-false-accusations>.

3. A MULTIPLICIDADE PARADOXAL

A hipermodernidade é a era da velocidade. Não só na gastronomia, a tendência mais comum é a do rápido consumo e fácil digestão. O entretenimento acompanha esse movimento trazendo conteúdo que deve chegar rápido, cativar fácil e ser compreendido sem maiores dificuldades. O cinema hollywoodiano, particularmente, criou e faz uso massivo de um molde filmico que o caracteriza. Essa identidade cinematográfica é exportada para todo o mundo como uma fórmula filmica de sucesso, disseminada de tal modo que não seria difícil categorizar a maior parte das grandes produções ocidentais como hollywoodianas.

Segundo Ibbi (2013), o nigeriano comum costuma perceber qualquer filme estrangeiro, que não seja de origem indiana ou chinesa, como americano. Seu trabalho investiga a forte influência ideológica que o cinema estadunidense exerce sobre o cinema mundial e conclui que é comum países em desenvolvimento produzirem versões de filmes hollywoodianos ajustadas às suas culturas locais. Se Hollywood fornece um modelo a ser seguido, as produções, mesmo partindo de diferentes nacionalidades, mostram uma certa padronização de enredos e formas de contar suas narrativas.

Por outro lado, tratando-se também da era dos paradoxos, há espaço para o momento contraditório de um cinema tanto previsível como cada vez mais complexo e desregulado; desvinculado de normas, fórmulas e moldes: “Estrutura, narração, gênero, personagens: a hora é de dessimplificação, de desrotinização, de diversificação tendencial do cinema, as referências uniformes e claras coabitam cada vez mais com o atípico” (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 67). O que se vê é um cinema mais plural, em que é possível coabitar o simples e o complexo; a narrativa clássica e a quebra dela. Assim como a hipermodernidade significa uma intensificação da modernidade, o cinema hipermoderno não trata de romper com antigas formas, mas agregar novos formatos à sua gramática. A coexistência desses opostos é observada na figura da imagem-multiplex proposta por Lipovetsky e Serroy (2009).

3.1 Narrativa *simplex*

Antes de ser múltiplo, o hipercinema se mostra simples e traduz tal simplicidade de diferentes formas, como em seus roteiros, cheios de personagens estereotipados e unidimensionais, e formatos de narração comprovadamente populares ao longo dos anos. Se o cinema é a arte das massas, este torna-se um produto a ser consumido em grande escala (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 37). Com o surgimento dos *blockbusters*, grandes produções cinematográficas com imensos orçamentos, cresce mais a idealização de um cinema-produto cujo alto investimento visa um retorno financeiro ainda maior. No entanto, o pacote caro e super-produzido que chega ao colo do espectador esconde um conteúdo simples, acessível, pois o risco econômico que a inovação e complexificação das narrativas implicam seria alto demais para arriscar uma possível falta de interesse do público.

Este “padrão” usado para estruturar produções financeiramente seguras é chamado pelos autores de *simplex* (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 91). Os filmes de super-herói, muito populares desde os anos 1990, seriam a junção perfeita entre a simplicidade de uma narrativa e uma porção de efeitos especiais, explosões de som e de imagem – o encontro entre o *simplex* e a imagem-excesso (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 92). Tal simplicidade é observada, principalmente, em dois filmes dirigidos por David Fincher: *Alien 3* e *O quarto do pânico*.

Alien 3 teve problemas em sua produção desde o início. A começar pelo roteiro, que passou pela mão de vários profissionais. David Fincher também não foi a primeira opção na direção. Sua chegada, assim como a finalização do roteiro, só aconteceram após o início das filmagens. Ao ter várias escolhas de edição do produto final vetadas, Fincher também abandonou o projeto antes de seu último corte, na pós-produção (BROWNING, 2010, p. 39). Seja pelo peso da bagagem que a continuação de uma série de sucesso carrega ou por conta da entrada tardia do diretor e desligamento da obra antes mesmo de sua edição final, ou ainda por ser seu primeiro longa-metragem, *Alien 3* é o trabalho menos característico do portfólio de Fincher. Por si só, trata-se de um filme de ficção científica sem grandes inovações.

Primeiramente, o filme é *simplex* por se tratar de mais uma sequência em uma série muito popular, possuindo uma bagagem que limita suas possibilidades de surpreender. Mesmo sendo um novo capítulo da história dos personagens de *Alien*, o que requer da obra seu próprio enredo e certa originalidade, existem muitos elementos que precisam ser replicados e, como consequência, já são conhecidos previamente pelo espectador da franquia. Dentre eles, estão recorrências na forma da personagem Ripley, da fotografia utilizada, do tempo em que se passa a narrativa e da própria caracterização do *Alien*. Estes elementos fazem do filme uma obra de legibilidade imediata, não restando dúvidas do que se trata e tornando possíveis palpites sobre seu desenrolar, mesmo antes de assisti-lo.

Alien 3 muda a direção que a franquia seguia ao final de seu predecessor, *Alien – O resgate* (1986), no qual quatro personagens conseguem embarcar na nave Sulaco e entram em hibernação para a viagem de volta à Terra. Logo no início de *Alien 3*, os créditos iniciais são intercalados com imagens internas da nave que mostram um *facehugger*²⁵ a bordo. Os *flashes* que seguem dão a entender que ele assassina a tripulação e inicia o incêndio que causa a ejeção dos personagens e sua queda no planeta Fury 161, tendo Ripley como única sobrevivente. Em cinco minutos de filme, toda a construção do capítulo anterior é descartada, incluindo a personagem Newt, que foi fundamental para o desenrolar de *Alien – O resgate*. A partir daí, a obra segue seu próprio enredo neste planeta usado como colônia prisional. O cenário é outro e o público é apresentado a novos personagens, mas o conflito permanece a luta – e tentativa de sobrevivência – contra o *Alien* que aterroriza o planeta.

A arte cinematográfica traz "a característica de corresponder a uma sociedade ela também feita de conformismos, de modelos sociais rígidos, de códigos estritos que definiam o que se deve e não se deve fazer" (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 91). Se tratando de um cinema comercial, é natural que o alvo seja o "espectador médio", ou seja, que se busque entreter e agradar o maior número de pessoas possível. Em *Alien 3*, os prisioneiros do planeta Fury 161 são difíceis de diferenciar entre si. Suas roupas em tons escuros, cabeças raspadas e a pouca iluminação dos planos disfarçam as diferentes etnias, idades e personalidades dos personagens, tornando-os homogêneos em um território também sem marcações identitárias claras de tempo e lugar.

²⁵ Uma das espécies de alienígena presentes na franquia.

Segundo Augé (1994, p. 94), a circulação em um não-lugar é permitida mediante alguma espécie de identificação ou prova de inocência, como o uso de cartões de crédito ou a passagem por catracas e balcões de *check-in*. Tratando-se de um sistema prisional, os detentos de *Alien 3* encontram-se neste espaço justamente por sua falta de inocência comprovada e aqui são despidos de suas identidades, histórias de vida, relações. Tudo que os torna indivíduos singulares:

O passageiro dos não-lugares só reencontra sua identidade no controle da alfândega, no pedágio ou na caixa registradora. Esperando, obedece ao mesmo código que os outros, registra as mesmas mensagens, responde às mesmas solicitações. O espaço do não-lugar não cria nem identidade singular nem relação, mas sim solidão e similitude. (AUGÉ, 1994, p. 95)

Até Ripley, cuja história já é conhecida pelos espectadores, deve perder algo para fazer parte deste território. Assim, os personagens com as quais estava relacionada no filme anterior são mortos logo no começo da trama, as roupas que lhe são entregues são as mesmas que os prisioneiros e seus cabelos são raspados, tornando-a mais uma entre todos (**figura 10**). Dentre os colonos, o único que foge um pouco à regra é Clemens, ao dividir com Ripley um pouco de sua vida antes do cárcere e o motivo que o levou à prisão, assim como por sua breve relação afetiva com a personagem.



Figura 10 – Ripley é caracterizada da mesma forma que os prisioneiros

Sem uma demarcação clara de identidade étnica e cultural, minimizam-se as chances de o espectador não identificar-se com os personagens, pois nenhum traço identitário está claramente representado. Portanto, o ideal *simplex* de atingir o espectador comum e agradar

o maior número de pessoas pode ser contemplado a partir do momento em que se ofende o menor número delas.

O quarto do pânico é um *thriller* convencional de enredo simples. Episódica, a narrativa é repleta de pequenas etapas que vão sendo cumpridas, gerando um clímax e um anticlímax, como acontece quando Meg planeja e consegue resgatar seu celular. Nada na cena é segredo para quem assiste, tudo é visto em câmera lenta, com som em baixíssimo volume. O que conduz a tensão do momento é a montagem paralela entre a busca de Meg pelo telefone e a discussão dos assaltantes nas escadas próximas. O ápice acontece quando a personagem consegue voltar para o quarto do pânico sem ser alcançada, o volume da discreta trilha de suspense subindo no exato momento em que a porta fecha na cara de Burnham. O anticlímax vem segundos depois, quando Meg descobre que lá dentro não há sinal de celular.

A história se desenrola como um jogo de estratégia. Assaltantes e vítimas desempenham papéis diferentes e possuem suas próprias missões a serem cumpridas, enquanto o espectador onipresente assiste a tudo. Dentre as tarefas dos criminosos, estão: entrar na casa, tirar as mulheres do quarto do pânico, pegar o dinheiro e fugir. Por sua vez, Meg e sua filha precisam: chegar ao quarto do pânico antes de os assaltantes as pegarem, pedir ajuda, medicar Sarah e se defender de Raoul.

O diretor conta a história de forma bastante mastigada, guiando a câmera em um deslizar pela tela que pega o espectador pela mão e o conduz, mostrando todo e qualquer segredo do jogo desempenhado pelos personagens, da casa de três andares e do desenrolar da história, sem que haja nenhum obstáculo. Há uma fácil compreensão de tudo que está acontecendo na trama. A combinação de um enredo sem grandes mistérios e sua forma de narrar que não esconde nada dos olhos do espectador tornam *simplex* *O quarto do pânico*. O que chama atenção no filme é sua sofisticação técnica de fotografia e montagem.

3.2 Narrativa *multiplex*

Na era do “sempre mais”, é preciso intrigar para entreter. Não mais satisfeito com o previsível, o lugar comum, o espectador quer ser surpreendido. Por conta disso, a fuga da

estrutura narrativa clássica é tão recorrente quanto diversificada no hipercinema, sendo manifestada em diferentes formatos. A não-linearidade vai além de um tempo narrativo não-cronológico, englobando outros desvios do que Robert McKee (2006, p. 55) chama de “*design clássico*” de uma narrativa ou Arquitrama:

DESIGN CLÁSSICO quer dizer uma estória construída ao redor de um protagonista ativo, que luta contra forças do antagonismo fundamentalmente externas para perseguir o seu desejo, em tempo contínuo, dentro de uma realidade ficcional consistente e casualmente conectada, levando-o a um final fechado com mudanças absolutas e irreversíveis.

O autor desenvolveu um esquema de classificação que define três tipos-limite de narrativas, localizando-os em um triângulo constituído por Arquitrama (*design clássico*), Minitrama e Antitrama (ambos *designs não-clássicos*) (**figura 11**). A Minitrama é uma versão minimalista dos elementos encontrados em um *design clássico*. Já a Antitrama é a antítese das características de uma narrativa clássica. Logo, ambos derivam da Arquitrama:

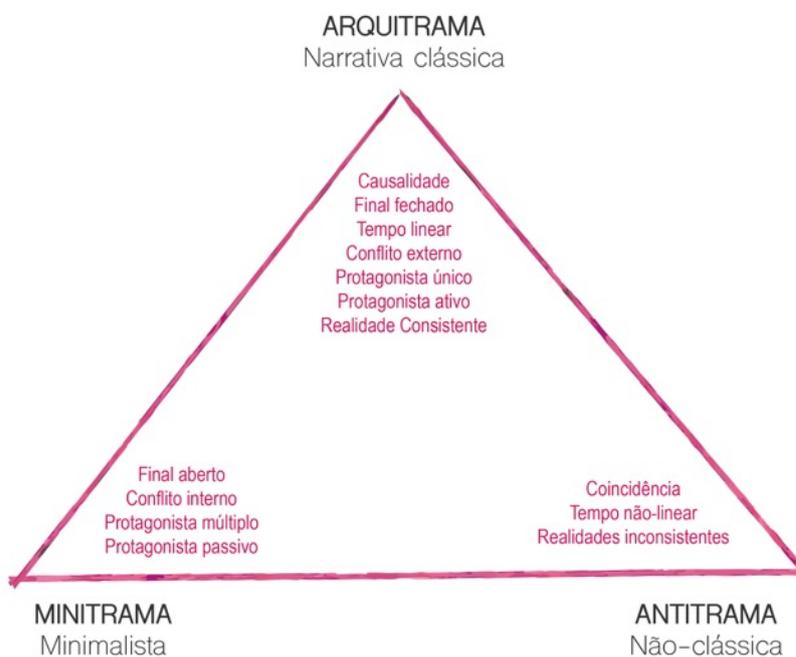


Figura 11 – Diagrama de tipos de narrativa segundo McKee

(Fonte: adaptado pela autora de Robert McKee)

3.2.1 Personagem múltiplo

Mesmo lutando contra problemas de naturezas distintas, há uma diferença básica entre as batalhas disputadas pelo indivíduo retratado em uma Arquitrama e em uma

Minitrama. Na Arquitrama há um único protagonista que move a narrativa de acordo com suas ações e conflitos, sendo eles, principalmente, externos – como problemas em relacionamentos interpessoais ou institucionais. Por conta disso, ele é ativo na trama como o agente das ações e conflitos ao seu redor. É o que acontece em *Alien 3*, com a agente Ripley; em *O quarto do pânico*, com Meg; e, em *A rede social*, com Mark. Na Minitrama, pode haver variações de enredos liderados por diferentes protagonistas, que conduzem a história em direções, por vezes, distintas. É o que Lipovetsky e Serroy (2009, p. 98) chamam de “filme-coral”:

[...] conta-se agora não mais uma história, mas duas, três, dez, vinte, através de enredos que entrecruzam personagens tendo entre si ligações distantes ou mesmo nenhuma ligação. Histórias que constituem, segundo o sistema do mosaico, um vasto quadro que oferece a visão coletiva de um grupo social, de um acontecimento, de uma rua, de uma cidade ou mesmo do planeta.

Ainda na Minitrama, os personagens sofrem e são movidos mais por questões internas – seus sentimentos e pensamentos, conscientes ou não. Estes indivíduos podem ser relativamente passivos, devido à natureza interna das lutas que travam (MCKEE, 2006, p. 59; 60). O compartilhamento de protagonismo está presente em *Seven*, entre Mills e Somerset; em *Zodiaco*, entre Graysmith e David Toschi; em *O curioso caso de Benjamin Button*, entre Benjamin e Daisy; em *Millennium*, entre Lisbeth e Mikael; em *Garota Exemplar*, entre Nick e Amy; e, em *Clube da Luta*, entre o Narrador e Tyler – apesar da descoberta de que os dois personagens são a mesma pessoa.

Os conflitos internos sobressaem-se aos externos nos protagonistas de *Clube da Luta* (Narrador contra sua insônia e subsequente descoberta de sua segunda personalidade), *Zodiaco* (a necessidade pessoal do detetive e do cartunista de continuar investigando um crime sem solução, apesar do estrago que isto causa em suas vidas) e *Vidas em jogo* (a própria vida de Nick sendo colocada em perspectiva por um jogo de gato e rato perigoso que o tira de sua redoma de privilégio e o lembra constantemente da morte do pai, ocorrida quando ele tinha a mesma idade que o personagem tem no momento).

Outro ponto que concerne aos personagens no hipercinema é a sua singularização. A hipermodernidade, com seu individualismo hipernarcisista, dá ao indivíduo a oportunidade

de ser quem deseja ser e isso reflete nos personagens, harmonizando sua realidade à do público. O diferente ou estranho é aceito, torna-se normal:

Pois todos são ao mesmo tempo complexos e singulares, sua singularidade traduzindo-se através de comportamentos que, num mundo em que a diferença individual se tornou um valor primeiro, não precisam de justificação alguma nem de qualquer explicação erudita. [...] O cinema hipermoderno mostra os seres tais como aparecem em sua maneira única de se comportar; está aí sua verdade, por mais extravagante, estranha e inexplicável que seja, numa superfície que não é de modo algum superficialidade. Ponta extrema do imaginário igualitário democrático: é a singularidade do outro que o aproxima de mim. Meu dessemelhante, meu irmão. (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 103)

Em *Clube da Luta*, o Narrador – ou mesmo os personagens coadjuvantes – não parece tão horrorizado com o estranho estilo de vida de Tyler e Marla: por eles morarem em casas decrépitas; por eles se vestirem de maneira excêntrica; por Tyler ganhar a vida vendendo sabão produzido com gordura humana roubada ou por Marla nem ao menos parecer possuir um emprego ou ocupação. Tyler não representa apenas o lado brutal reprimido do Narrador, mas também seu lado cômico inibido. O personagem não se importa em parecer excêntrico quando veste seu roupão rosa e casaco felpudo ou quando, em sua última luta com o Narrador, adota poses ridiculamente estilizadas de Kung Fu (**figura 12**). A singularização do Narrador está na própria existência de Tyler, sua dupla personalidade, mas também em seu modo apático de relatar os acontecimentos que mudaram sua vida. O humor presente em sua fala é sádico e sarcástico, como quando ele descreve Chloe, uma paciente com câncer terminal, como “o jeito que o esqueleto de Meryl Streep seria se ela o fizesse sorrir e andar por uma festa, sendo simpática com todos” (CLUBE da Luta, 2004).



Figura 12 – O excêntrico jeito Tyler de ser

O narcisismo e a vaidade do *serial killer* de *Zodíaco* são suas singularidades, agindo por meio de enigmas e códigos que deseja serem decifrados, requerendo suas cartas na mídia, instigando que tentem descobrir sua identidade. É irônico que Mark, de *A rede social*, tenha criado uma das redes de interação interpessoal mais populares da história, visto que ele é retratado como uma pessoa sem traquejo social nenhum. Ele fala rápido, anda ligeiro e não consegue manter relações saudáveis com outras pessoas, pois não parece ter a sensibilidade necessária para isso. Os outros personagens, no entanto, não ficam tão surpresos com estes comportamentos. Lisbeth, de *Millennium*, compartilha da ausência de sociabilidade e extrema inteligência de Mark. Além disso, sua aparência física causa certo espanto à primeira vista, pela dureza com que se veste e se porta. No entanto, seu jeito de ser não é excessivamente alarmante para os outros personagens. O foco não permanece em sua fisionomia por muito tempo, logo recaindo sobre o trabalho que ela consegue fazer.

O curioso caso de Benjamin Button é um filme que celebra os indivíduos justamente por suas singularidades. Dentre eles, estão o idoso da casa de repouso que gosta de relatar as tantas vezes em que foi atingido por raios inesperadamente; o capitão de barco pescador que queria ser artista e, impedido pelo pai, transformou seu próprio corpo em uma tela; a esposa de diplomata que, enquanto jovem, sonhava em atravessar o canal da Mancha a nado e realiza este feito anos depois, como a mulher mais velha a consegui-lo. Benjamin, por sua condição de nascença, é o mais singular de todos. Os hóspedes da casa de repouso aceitam com naturalidade o fato dele ser um bebê que nasceu idoso. Mesmo com o passar dos anos, e seu rejuvenescimento, a percepção de que ele está mais novo não resulta em nada além de uma exclamação contida ou até mesmo elogio por sua boa aparência.

3.2.2 Tempo e realidade ficcional

Em uma Arquitrâma, o tempo narrativo segue uma ordem cronológica linear. O eventual uso de *flashback* é feito de modo que o público consiga percebê-lo como tal e identificar a que tempo ele se refere. A Antitrâma é de natureza não-linear, de modo que costuma fragmentar e embaralhar o tempo, dificultando ou até impossibilitando a diferenciação entre começo, meio e fim em relação à cronologia de eventos (MCKEE, 2006,

p. 61). Sete dos dez longas-metragens de David Fincher respeitam a ordem linear de seus fatos: *Alien 3*, *Seven*, *Vidas em jogo*, *O quarto do pânico*, *Zodíaco*, *O curioso caso de Benjamin Button* e *Millennium*. Os que apresentam *flashbacks* o fazem de modo bem demarcado, utilizando uma fotografia diferente e deixando claro que aquela cena não representa uma ação ocorrendo no presente ficcional da trama. Em *O curioso caso de Benjamin Button*, enquanto Caroline lê a história de Benjamin em seu diário cronologicamente, a narrativa é entrecortada por outras histórias e anedotas de personagens que passaram ou tiveram algum impacto em sua vida, como a história do Sr. Gateau – que sugere uma justificativa fantástica para o nascimento “ao contrário” de Benjamin, e os curtos episódios mostrando o Sr. Daws sendo eletrocutado.

A maior parte de *Clube da Luta* configura um *flashback* em que o Narrador relata como foi parar na situação em que se encontra na cena inicial do filme. Em certos momentos, ele dá ainda mais passos para trás, fazendo outros *flashbacks* dentro deste grande *flashback*. Sua insônia dificulta até para ele mesmo saber exatamente em que momento está e contabilizar as passagens de tempo, reforçando a não-linearidade da narrativa.

A rede social é um filme que pula constantemente entre passado e dois momentos distintos no presente, representados pelas audiências dos dois processos movidos contra Mark. De modo semelhante, *Garota exemplar* apresenta *flashbacks* e dois relatos no tempo presente. O filme inicia sob o ponto de vista de Nick, no presente, quando descobre-se e começam as investigações sobre o desaparecimento de Amy. Enquanto isso, alguns *flashbacks* narrados por ela mesma relatam do começo de seu relacionamento até pouco antes de seu sumiço. Neste ponto, por volta da metade do longa, é apresentado o presente do ponto de vista de Amy, tendo início no mesmo dia em que começa o ponto de vista de Nick. Quando o tempo no relato de Amy se iguala ao momento em que o relato de Nick parou, o espectador passa a ter acesso simultâneo aos dois presentes.

Além do tempo ficcional da narrativa, a Arquitrama seria guiada pelo efeito da causalidade, em que as ações dos personagens causam reações em cadeia que conduzem a história ao seu clímax. No fim, a Arquitrama entregaria ao espectador um final fechado contendo as respostas de todas as perguntas levantadas. Na Antitrama, a causalidade é substituída pela coincidência, de modo que as ações não necessariamente causam reações,

fragmentando a história em uma série de episódios desconexos que levam a um final aberto. Já a Minitrama facilmente deixaria algumas pontas soltas, não respondendo todas as suas questões. No entanto, isso não quer dizer um final completamente aberto. A trama teria dado ferramentas suficientes para que o público tente adivinhar as respostas para as questões levantadas por si só (MCKEE, 2006, p. 58; 62).

O único ponto nas obras de David Fincher que parece ser regido pelo princípio da coincidência é a sequência de *flashbacks* que mostram o Sr. Daws sendo atingido por raios, enquanto jovem. Ele sempre inicia seus relatos com a pergunta: “Já contei para você que fui atingido por raios sete vezes?”. Em seguida é mostrado um curto clipe em sépia de um jovem Sr. Daws sendo atingido do modo descrito por ele (consertando uma goteira no telhado; indo pegar a correspondência; no campo, cuidando das vacas; na caminhonete, cuidando da própria vida; levando o cachorro para passear). São apenas cinco relatos, a sexta vez é vista na sequência de conclusão do filme (ele é atingido enquanto está encostado em uma cerca, posando para a câmera). Não há grande motivo aparente para a existência destas anedotas ou um desfecho final para elas, já que a sétima e última vez não é mostrada em momento algum, sendo apenas mais um alívio cômico em uma trama já leve por natureza.

Do mesmo modo, as obras do diretor não costumam deixar muitas pontas soltas no fim de seus enredos. Em *Alien 3*, Ripley morre (matando a rainha alienígena junto), a colônia prisional é fechada e vendida como sucata e a transmissão, encerrada. Em *Seven*, Mills mata John Doe e é preso, enquanto Somerset diz ao capitão que se manterá por perto, contrariando a ideia anterior de se aposentar. Em *O quarto do pânico*, o único assaltante que sobrevive, Burnham, é interceptado pela polícia no quintal da casa. Meg e Sarah encerram o filme sentadas em um parque ensolarado, alegremente procurando uma nova casa nos classificados de um jornal. Em *Millennium*, os protagonistas desvendam o mistério dos Vanger, o *serial killer* morre e Lisbeth rouba o dinheiro do homem que prejudicou a carreira de Mikael. Na cena final, Lisbeth o vê com sua amante e vai embora, jogando fora o presente que iria entregar-lhe. Isso poderia significar o fim de sua relação, não há nada em aberto.

Já em *Vidas em jogo*, o espectador descobre junto a Nick que tudo que ele sofreu não era nada além do jogo e o personagem fica tão satisfeito com este desfecho que resolve ir atrás de Christine. O que fica em aberto é a resposta de Nick para o convite dela de que

tomem um café no aeroporto. Em *Clube da Luta*, com a “morte” de Tyler, o filme se encerra com a imagem do Narrador e Marla, de mãos dadas, observando a demolição dos prédios de administradoras de cartão de crédito. O que resta saber é se o Narrador será responsabilizado e preso pelos crimes de Tyler e de seus seguidores e se ele e Marla ficarão juntos. Em *O curioso caso de Benjamin Button*, Benjamin rejuvenesce até virar uma “recém-nascido” e morrer. O desfecho dos personagens mais marcantes é relatado ao longo da trama e Daisy parece dar seu último suspiro com um “boa noite, Benjamin”, antes de fechar os olhos. A única dúvida é se o hospital foi ou não atingido pelo furacão. Em *Garota Exemplar*, a cena final é uma repetição da inicial. Nick acaricia a cabeça de Amy e questiona novamente: “No que você está pensando? Como está se sentindo? O que fizemos um ao outro?”. A diferença é o acréscimo da pergunta “O que iremos fazer?”. Nick foi inocentado do desaparecimento de Amy e, ao descobrir que ela está grávida, decide ficar com ela. Isso tudo está resolvido. A questão que fica em aberto é justamente: o que mais eles irão fazer um ao outro agora?

Em *A rede social*, as cartelas finais mostram o que aconteceu com Mark e com cada um dos personagens envolvidos no processo contra ele. O protagonista encerra o filme adicionando Erica (sua ex-namorada, personagem que desencadeia os conflitos do filme) como amiga no *Facebook* e atualizando repetidamente sua página. A tela fica preta sem que se saiba se ela irá aceitá-lo ou não. Em *Zodíaco* também há cartelas finais que relatam o que aconteceu com Toschi, Avery e Graysmith, assim como o andamento da investigação após o fim do recorte do filme (que vai até 1991). Apesar de indicar Arthur Leigh Allen como o suspeito mais provável de ser o *serial killer*, o longa se encerra em aberto, sem que sua maior pergunta seja respondida de forma conclusiva: quem é o Zodíaco?

Por fim, Mckee (2016, p. 53) afirma que a Arquitrama obedece a regras que constituem o que chama de realidade consistente. Elas servem para ditar os modos de interação entre os personagens da trama e o mundo em que está inserido, conferindo sentido ao enredo que está sendo contado. A Antitrama, por sua vez, geralmente possui uma “realidade inconsistente”, não seguindo as mesmas regras de interação entre personagens e seu mundo. O resultado é uma narrativa fragmentada em episódios que possuem realidade própria e não precisam fazer sentido entre si, pois “o fato de a complexidade narrativa provocar um tal imbróglio do sentido que desemboca na incompreensão não é mais visto

como uma desvantagem: a confusão faz parte do jogo” (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 99). A intenção de despertar emoções no espectador prevalece sobre a de fazê-lo entender tudo que está ocorrendo na trama.

Deste modo, Amy engana o espectador de *Gatora exemplar* com os *flashbacks* narrados pelas passagens de seu diário. Eles mostram-se falsos quando revela-se que ela forjou vários trechos dos relatos como parte de seu plano para incriminar Nick de seu desaparecimento e assassinato. *Vidas em jogo* vai deixando lacunas em sua compreensão, pois ao longo da trama não fica claro se o que está acontecendo com Nick é mesmo parte do jogo ou não. Em momentos parece que sim, em outros há a impressão de que o jogo saiu do controle e se transformou em algo mais sério, como quando Nick fica preso em um táxi e o motorista o abandona, deixando o carro cair na Baía de São Francisco. Nessa e em várias outras sequências, o personagem sofre risco de morte. No fim, é revelado que tudo fazia parte da “brincadeira”, apesar disso parecer inacreditável pela natureza excessivamente extrema do jogo.

Já *Clube da Luta* é entrecortado várias vezes por cenas que são fruto da imaginação do Narrador. Devido à sua insônia crônica, realidade e fantasia se misturam em certos momentos, como na cena do acidente de avião, em que não há mudanças na fotografia ou outra coisa que indique sua não-veracidade, além da narração em *voz-over* (**figura 13**). Antes de ser apresentado formalmente como um personagem, a imagem de Tyler aparece em seis *flashes* espalhados no começo da obra, quando o Narrador apresenta-se com seu estado psicológico fragilizado em decorrência da privação de sono. Neste momento, desconectado de seu senso de realidade, o Narrador afirma que tudo lhe parece “a cópia de uma cópia” (CLUBE da Luta, 1999). O cansaço o faz perder o contato consigo mesmo, causando uma apatia que leva-o a relatar os acontecimentos mais importantes de sua vida como uma lista de banalidades.

Sem a noção do que é real sobre si mesmo e sobre o mundo, suas palavras são de moral duvidosa e cheias de contradições. Um exemplo disso é a forma como ele condena Marla por ela ser uma “turista” nos mesmos grupos de apoio que ele frequenta sob falsos pretextos. O fato de ele sentir-se no direito de comparecer a esses grupos e condenar Marla pela mesma atitude – fazendo dela uma vilã, a ponto de responsabilizá-la por todos os

conflitos apresentados na trama, inclusive as explosões chefiadas por Tyler – mostra seu egocentrismo, um traço do individualismo hipernarcisista. A narrativa se desenrola de modo que o público depende deste Narrador, perdido e sem referências seguras do que é real e do que é ilusão, para entender os acontecimentos apresentados na tela. É preciso levar em consideração sua insônia e dupla personalidade e constatar que os relatos apresentados ao público não são de todo confiáveis.



Figura 13 – O acidente de avião imaginado pelo Narrador

Paralelo ao movimento *simplex*, que promove a legibilidade imediata nos roteiros e no modo de contá-los, há cada vez mais um desvio do esquema encontrado na narrativa clássica em que uma única história, com uma proposta clara de gênero e personagens unidimensionais, é contada de forma linear para uma simples compreensão da parte do espectador. As narrações *multiplex* no cinema hipermoderno refletem o mundo fragmentado em que estão inseridas, onde seguir a norma é tão comum quanto o fora de norma (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 97). Sendo assim, é recorrente perceber a mistura dos tipos de trama propostos por McKee (2006, p. 65): “Todas as possibilidades da narrativa estão distribuídas dentro do triângulo, mas pouquíssimos filmes são tão puros em sua forma a ponto de se localizar nos vértices”, ou seja, no hipercinema se vê uma mistura dessas características em obras cada vez mais múltiplas, menos restritas a um extremo ou a outro.

Mais uma prova disso é a hibridização de gêneros. Não mais definidos categoricamente, o que se vê são filmes que tratam de diversos temas ao mesmo tempo

(LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 101). Um gênero muito popular no hipercinema é o *thriller* – o nome deriva do verbo em inglês *to thrill*, que significa emocionar, excitar, entusiasmar –, uma mistura de suspense, mistério e ação, composta no intuito de prender a atenção do espectador. Os trabalhos de David Fincher, de modo geral, possuem o *thriller* (e seus subgêneros) como base, mas trazem, paralelamente, um algo a mais. *Seven* também é *neo-noir*, *Zodíaco* também é histórico. *Clube da Luta* também é um drama cheio de comicidade irônica e um toque de violência. *A rede social* se assemelha nesta descrição, tirando a violência e acrescentando o viés biográfico. O mais plural deles é *O curioso caso de Benjamin Button*: trata-se de uma miscelânea que resulta em um filme de drama, cômico, romântico, fantástico, épico e histórico.

3.3 A influência da globalização

Na hipermodernidade, as barreiras geográficas não são mais obstáculos para a comunicação e as trocas entre os povos. O que se percebe são miscigenações cada vez maiores de culturas que se traduzem em diversos setores sociais, como na gastronomia, na música e também no cinema. Por um lado, crescem as produções cinematográficas localizadas fora do polo hollywoodiano, pois “num mundo em que o menor país se vê confrontado à globalização, o cinema se torna um vetor de afirmação cultural para os pequenos Estados e para as nações emergentes” (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 94; 95).

A Índia e a Nigéria, por exemplo, produzem centenas de filmes todos os anos. Conhecidos como Bollywood e Nollywood, respectivamente, estes centros transmitem em suas obras um pouco de suas culturas: a música, a dança, a religião. Há uma crítica de que o cinema destes países vem introduzindo cada vez mais temáticas que se distanciam das ideologias locais, como o sexo e a violência. Rampal (2005) afirma que os filmes indianos possuem enredos simples, voltados para a família, para que mesmo a vasta população rural do país possa se identificar com este conteúdo. A nova inspiração em temas hollywoodianos seria uma ameaça para, segundo o autor, os valores tradicionais da cultura indiana. Mesmo os nomes pelos quais tais centros são chamados trazem “-ollywood”, em clara referência à

Hollywood. Esta influência da cultura americana, que serve de molde para as produções cinematográficas de outros países, é chamada de *hollywoodização* (IBBI, 2013, p. 95).

Por outro, as próprias obras realizadas em Hollywood estão sendo invadidas por referências transnacionais que aparecem em seus enredos, assim como por atores e realizadores estrangeiros. Também tem crescido o número de co-produções com outros países. Nos trabalhos de David Fincher, os filmes *Clube da Luta* e *Millennium* são frutos de co-produções entre Estados Unidos e países da Europa – o primeiro com a Alemanha e o segundo com a Noruega e a Suécia. O resultado dessa mistura é um cinema sem territórios definidos, mais plural e representativo de realidades e culturas que vão além da americana.

Se em *Clube da Luta* não é possível perceber uma influência alemã direta no enredo ou nas locações do filme – todas realizadas nos Estados Unidos –, em *Millennium* isto fica evidente. Primeiramente, porque a história é baseada em um livro sueco e se passa neste país. Para retratar a família Vanger e o cenário principal do enredo, a ilha em que eles moram, as locações utilizadas precisavam ser fiéis ao clima e às paisagens da Suécia. Os outros cenários escolhidos estão localizados na Suíça, Noruega e em estúdios nos Estados Unidos. O idioma falado é o inglês, mas há diferentes sotaques entre os intérpretes. A maioria deles – incluindo o de Lisbeth, mas não o de Mikael –, lembra o espectador que a língua “real” destes personagens é o sueco. Locações e sotaques, no entanto, não são o suficiente para mascarar que se trata de um filme Hollywoodiano rodado na Europa. Isso permanece evidente na direção de David Fincher e na fotografia de Jeff Cronenweth – diretor de fotografia americano que também assina outras três obras de Fincher: *Clube da Luta*, *A rede social* e *Garota exemplar*.

Acontece algo semelhante com *Alien 3*. Apesar de não possuir marcações de nacionalidade claras, já que se passa em uma colônia prisional no espaço e no tempo futuro, o idioma oficial da trama é o inglês. Assim como no filme anterior, aqui também é possível perceber diferentes sotaques entre os personagens. Este fato, aliado às cabeças raspadas e roupas semelhantes, além das poucas falas e quase nenhuma informação sobre suas histórias de vida, tornam difícil a identificação de suas origens étnicas e culturais. Diferentemente de *Millennium*, não há a intenção de identificar prisioneiros como pertencentes a um país ou continente, pois isso é irrelevante para o contexto social descrito no enredo, que trata de

prisioneiros isolados no espaço em um tempo em que as divisões geográficas estariam muito diferentes da atual configuração.

3.4 Nova valorização das diferentes fases da vida

Outra característica do cinema hipermoderno é sua abordagem mais democrática das diferentes gerações. Não mais apenas preocupado em agradar a “pessoa média” com uma narrativa *simplex* e genérica que represente sua também mediana idade, o que se vê é a presença maior do retrato das diferentes etapas de vida do ser humano. É possível perceber perspectivas que abordam a primeira infância, a adolescência, a idade média e também a velhice. E estas representações também são mais plurais, não só explorando estereótipos de cada fase da vida. Isso reflete, mais uma vez, o processo de individualização sofrido pelo ser hipermoderno: “Emancipado dos antigos controles comunitários e do domínio dos modelos tradicionais ou religiosos, o indivíduo vem agora em primeiro lugar e, com isso, cada idade de sua vida merece ser considerada por si mesma, como um absoluto” (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 105).

O primeiro comercial de Fincher, aos 22 anos de idade, foi removido do horário nobre da TV americano por ser considerado chocante para a audiência de 1984 (BROWNING, 2010, p. 2). Produzido para a *American Cancer Society*, o comercial é chamado *Smoking fetus*²⁶ (“feto fumante”, tradução nossa). Ele mostra um feto – ainda na barriga – tirando o dedão esquerdo da boca para colocar um cigarro, que segura com a mão direita, em seu lugar. Mesmo tratando-se de uma mensagem claramente fictícia e impossível, não deixa de ser um retrato inesperado e desagradável da primeira infância. Há uma conexão entre ele e o comercial *Fate*²⁷ (“destino”, tradução nossa), produzido para a *Nike* em 2008. Este inicia com a imagem de outro feto, mostrado através de um ultrassom, chutando incessantemente (**figura 14**). As imagens que seguem mostram dois meninos que crescem

²⁶ Youtube: *American Cancer Society – Smoking Fetus (1984, USA)* – <https://www.youtube.com/watch?v=iUoISGfXbN0>.

²⁷ Youtube: *Nike "Fate" Leave Nothing commercial w/ LT & Polamalu* – <https://www.youtube.com/watch?v=jlXRengzZoc>.

em constante movimento, até se tornarem atletas profissionais. Neste caso, as imagens não têm intenção de chocar ou gerar conscientização sobre uma causa, mas sim inspirar.

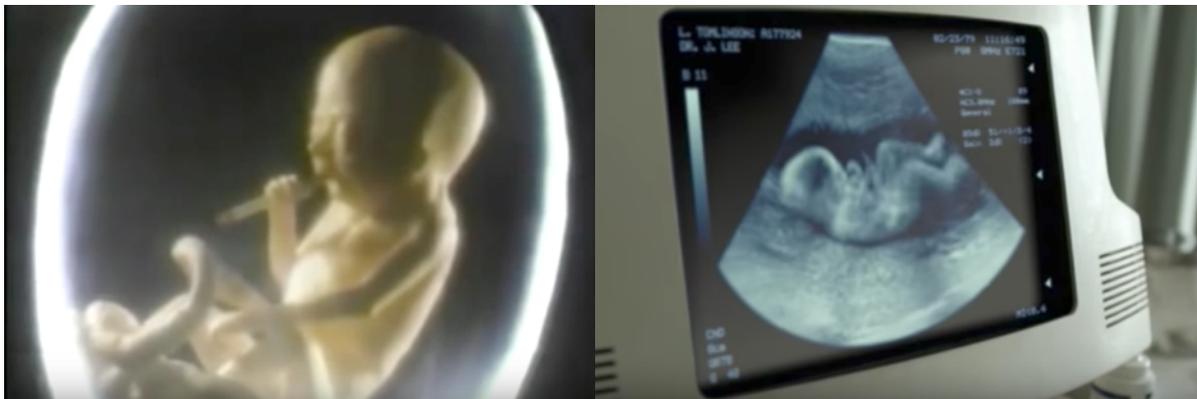


Figura 14 – Fincher mostra fetos e crianças sob uma perspectiva muito além de sua idade

Sarah, a filha de Meg em *O quarto do pânico*, é inteligente e corajosa. Em muitos momentos, ela se coloca como a responsável pelo bem-estar das duas na situação em que se encontram. Ela dá a dica para que Meg negocie o preço da casa, ela é quem lembra sua mãe que elas possuem um quarto do pânico e também é quem a ensina a mudar a direção do elevador, além de orientar a sua responsável a como ser firme com os assaltantes – aconselhando que Meg os mande ir embora e use um palavrão, para indicar firmeza. Além disso, ela parte para cima de Raoul, com seringas em punho, quando ele está atacando a mãe. Ela representa uma criança madura e corajosa, não uma inocente indefesa.

O curioso caso de Benjamin Button é um filme interessante sob essa perspectiva, pois trata da história de um homem que nasce velho e rejuvenesce ao longo de seu desenvolvimento. Se o amadurecimento mental respeita sua idade real, o físico acontece ao contrário. Cada fase da vida de Benjamin é retratada de modo peculiar, por conta de sua condição. Ele nasce como um “idoso”, que a cada dia tem mais energia e disposição, e encerra sua vida como uma “criança” com demência. Daisy, por outro lado, nasce e cresce em um desenvolvimento regular, de juventude para velhice física. No entanto, quando criança, a personagem aparenta ser muito mais madura que Benjamin, por mais que ele seja alguns anos mais velho que ela e tenha a aparência física de um senhor de idade avançada (**figura 15**).



Figura 15 – Benjamin e Daisy enquanto crianças

3.5 A revolução do gênero e da sexualidade

O processo de individualização também afeta os papéis de gênero definidos pela sociedade. Isso se reflete no hipercinema pelo aumento da variedade de personagens que não se encaixam nas representações tradicionais de gênero e de heteronormatividade. Não que os estereótipos não estejam mais presentes nas tramas. O que ocorre é o crescimento cada vez maior de outros enredos, que narram também sobre personagens homossexuais e que mostram a fragilidade masculina. A mulher é destacada como um sexo forte e capaz, obtendo liberdade sexual e assumindo posições hierárquicas que antes lhe eram barradas. Sua competência e importância em uma trama não estão diretamente associadas à sua beleza. Porém, pela natureza múltipla deste cinema, também é possível o reforço de alguns aspectos, como o retrato de homens hipervirís e mulheres hiperfemininas:

A tela hipermoderna combina o atípico e o estereótipo, a revolução dos gêneros e sua permanência social-histórica; tudo se vê, tudo se mistura e se opõe no caminho da individualização extrema e da força multiplicada dos modelos. O cinema que fornecia com o astro uma espécie de cânone sublimado, agora se abre aos defeituosos, aos mal barbeados, aos feios, às gordas e, simultaneamente, à beleza mais padronizada. Tirania da beleza e emancipação das mulheres progridem juntas. Espiral das personalidades singulares, exacerbação dos modelos (músculos, magreza, juventude, sexo): seja como for, a hipertrofia dos contrários compõe ao mesmo tempo a imagem-multiplex e a imagem-excesso do novo cinema. (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 117)

3.5.1 Quebra da dicotomia de papéis sexuais

Clube da Luta é um filme que reflete, direta e indiretamente, sobre a “perda do poder viril” de que Lipovetsky e Serroy (2009, p. 116) falam. O personagem Bob é o primeiro exemplo de desmasculinização. Ex-halterofilista, ele desenvolveu enormes seios, por conta dos anabolizantes que tomava (**figura 16**). Além da parte física, há uma castração na personalidade. Sua representação é “afeminada” por ele possuir uma voz mansa, ser sensível e gentil. Já Tyler e os membros do clube – vários homens sem camisa, suados, lutando uns contra os outros, e liberando seus instintos animais –, são o oposto de Bob, passando a ideia de uma hipermasculinização. Em certo momento, Tyler questiona o conselho de seu pai de que ele deveria se casar, dizendo “somos uma geração de homens criados por mulheres. Eu me pergunto se outra mulher é a solução que precisamos”. A confirmação disso vem logo depois, em uma cena que mostra a dinâmica de casal que ele e o Narrador mantêm morando juntos. O Narrador faz o café e ajeita a gravata borboleta de Tyler, que está vestido para o trabalho. Eles não precisam de uma mulher para desempenhar estes papéis.



Figura 16 – Bob é um personagem desmasculinizado

Em outro momento, os dois personagens analisam uma propaganda de cueca estrelada por um modelo sem camisa, com corpo definido. O Narrador questiona: “É assim que um homem deve ser?”. Ao que Tyler ri e responde: “Autoaperfeiçoamento é

masturbação”. A ironia não está perdida na cena seguinte, em que Tyler aparece lutando com outro membro do clube e é possível ver seu corpo igualmente definido (**figura 17**).



Figura 17 – Tyler é o contraponto hiperviril a Bob

Há poucos exemplos de hipervirilidade ou hiperfeminilidade na obra de David Fincher. Tyler é quem mais se aproxima ao representar um tipo de masculinidade marcante, por seu instinto de liderança, seu corpo definido e sua forma de ridicularizar a metrosexualidade²⁸. De modo geral, as personagens femininas nos filmes do diretor são figuras muito fortes, que quebram a imagem antiquada de “sexo frágil”. Até *Clube da Luta*, com toda a testosterona que exala, é bastante afetado pela existência de Marla, a ponto de o Narrador afirmar que todos os acontecimentos desencadeados na narrativa são relacionados a ela. Ainda mais impactante é a heroína da franquia de que *Alien 3* faz parte. Por ser parte de uma franquia, a força da personagem não é mérito da direção de Fincher, pois ela o foi desde o primeiro filme. Há, porém, de se considerar a relevância de um diretor que traz como protagonista de seu primeiro filme uma mulher cuja garra é tão icônica. Ainda mais por conseguir manter estes traços da personagem sob sua direção.

No filme, os homens da prisão, em muitos momentos, demonstram medo e covardia diante da criatura alienígena. Ripley é a dona da situação e não age como uma donzela em apuros, assumindo a responsabilidade de combatê-la. Não há uma tentativa de suavizá-la com supostas qualidades femininas. Ela usa as mesmas roupas que eles e tem seu cabelo

²⁸ O cuidado masculino exagerado com a aparência.

raspado, como todos os homens da prisão. Quando alguns prisioneiros tentam estuprá-la e ela é salva por outro prisioneiro, a personagem não sai correndo amedrontada. Retribuindo um soco em um de seus agressores. Uma mulher contemporânea ao seu público, ela usa o sexo por interesse e prazer, desviando de uma abordagem indesejada de Clemens perguntando se ele tem interesse nela. Logo depois, o público descobre que eles tiveram uma relação sexual.

Em *Millennium*, Lisbeth é outra personagem feminina muito forte, que cuida de si e faz uso da violência quando julga necessário. Quando é abusada sexualmente por seu novo tutor, ela mesma cuida do problema, se vingando com a mesma intensidade brutal que sofreu. Além disso, ela é uma hacker extremamente inteligente e necessária para desvendar o mistério da família Vanger. De modo semelhante, Meg consegue driblar os assaltantes de *O quarto do pânico* várias vezes com sua astúcia, escapando de armadilhas e criando emboscadas, até a chegada da polícia.

Amy, de *Garota Exemplar*, ainda mostra outra faceta feminina: a de vilã. Ela é uma personagem forte, inteligente e calculista. Uma *femme fatale* que enfeitiça os homens ao seu redor e faz questão de se vingar quando eles a decepcionam. Ao longo de sua vida, Amy é forçada a interpretar vários papéis, formando camadas de personalidade. A primeira delas é imposta por seus pais. O filme dá pistas de que Amy tornou-se uma adulta perfeccionista e controladora por ter de assumir o papel, desde criança, de servir como molde e inspiração para a personagem Amy Exemplar, dos livros infantis que deram fama e dinheiro aos seus progenitores. Como a personagem feminina de Fincher que mais se aproxima da uma representação de hiperfeminilidade, Amy é uma mulher bonita e vaidosa que, por vezes, se vê forçada a manter-se dessa forma. Para agradar Nick, ela assume a posição de *cool girl*, a garota descolada, a mulher que todo homem deseja²⁹. Depois, ela é obrigada por Desi a voltar à forma física que mais o agrada – uma Amy magra, de cabelos bem cortados e loiros e pelos depilados.

A personagem tem a posse de sua identidade arrancada de si repetidas vezes. Vale ressaltar que a falta de controle do próprio corpo é um grande fator de repressão do feminino

²⁹ Para acessar ao discurso completo de Amy sobre a *cool girl*, como apresentado no filme, vide <http://www.imdb.com/title/tt2267998/quotes?item=qt2414463>.

pela sociedade, pelas instituições normativas e até por entes próximos e queridos. A mulher precisa constantemente se enquadrar no que é ditado como seu lugar, sua posição de “verdadeira mulher”:

O corpo não é apenas discursivamente construído, é objetivado numa escala de valores e atributos que, além das identidades, estabelecem seus critérios “verdadeiros”: a “verdadeira mulher”, sedutora, bela, implacável, imagem à qual procuram se identificar milhões de seres marcados do feminino. (NAVARRO-SWAIN, 2002)

Amy denuncia o modo como as mulheres são obrigadas a se moldar de acordo com o que a sociedade exige delas. Todo o seu ímpeto de vingança pode ser visto como uma forma de retomar a posse de seu corpo e identidade. Sua representação como mulher é a de alguém com uma personalidade múltipla, que vai além dos binários boa/má, fraca/forte, louca/justificada em seus atos. Não se trata de um clichê feminino unidimensional ou pura e simplesmente uma psicopata, mas sim uma vilã complexa, formada pelas pressões de seus pais, do marido e de toda a sociedade.

3.5.2 A queda de heteronormatividade

Fugindo da reafirmação de valores binários, o cinema *queer* desafia os padrões de gênero e a repressão sexual, criando a possibilidade de que surjam novas representações e visibilidade para as questões homossexuais, tão marginalizadas no passado. Porém, a mudança não é só na quantidade representativa de homossexualidades e afins, mas também no tipo de representatividade:

Foucault (1997) nos ensina que há coisas e há indivíduos que são impensáveis porque não se enquadram numa lógica ou num quadro admissíveis naquela cultura e/ou naquele momento. Essas práticas e esses sujeitos são estranhos, excêntricos, bizarros, talvez se possam dizer simplesmente *queer* [...]. (BARROS, 2014, p. 193)

Antes fruto de um imaginário estereotipado e da condenação moral, do gay extremamente afeminado e cômico, da lésbica masculinizada, do(a) transexual promíscuo(a), o cinema que se produz agora abre o leque de personalidades e possibilidades. Tudo aquilo

que foge da heteronormatividade encontra seu espaço no cinema *queer*, para demonstrar suas nuances de afetos e identidades múltiplas.

Apesar da pouca representatividade nas obras de David Fincher, uma personagem levanta a bandeira de sua própria liberdade de se vestir como quiser, se relacionar com quem tiver vontade, fazer o que lhe convém e não ter que justificar nada a ninguém. É Lisbeth, de *Millennium*. Andrógina no jeito de se vestir e se portar, Lisbeth não define sua sexualidade durante o filme, mas o fato de manter relações sexuais com mulheres e homens na trama demonstra que seja bissexual. Sua vestimenta e personalidade, por si só, são *queer* ao fugir da normalidade e espantar a parcela da população que não pertence ao mesmo mundo livre que ela habita em sua cabeça.

4. AUTORREFERÊNCIA E DISTANCIAMENTO DA ILUSÃO DE REALIDADE

O hipercinema, cheio de paradoxos, admite ainda mais uma convivência de opostos em seu repertório: a mistura de novos enredos e formas de contar suas narrativas com a repaginação de histórias antigas. Não só isso, ele admite o próprio cinema como um de seus temas, referenciando-o e encenando histórias sobre filmes. O resultado é um cinema que se assume como obra ficcional, abandonando o disfarce de realismo diante de seu público. “Piscadela de olho, citações, alusões, referências: não se contam mais os filmes que exacerbam a distância, o recuo do filme em relação a si mesmo, induzindo um semelhante distanciamento, em relação ao filme, por parte do espectador” (LIPOVETSKY; SERROY, p. 121).

Dentre as formas em que se dá o fim da ilusão de realidade nestes filmes, há a quebra da quarta parede, “referente às teorias de Bertolt Brecht, que concebia a representação não como uma ação mimética, em que o ator se torna o personagem, mas como uma ação simbólica, em que o ator está no lugar do personagem e o representa, mas não se confunde com ele” (PINTO, 2008, p. 3). A quarta parede seria uma divisória imaginária, uma barreira situada entre a câmera (que representa o olhar do espectador) e o cenário em que a cena se desenrola. Sua ruptura ocorre quando os personagens olham e se referem diretamente ao público, atravessando esta parede (CORREIA, 2003, p. 4).

Em *Clube da Luta*, o Narrador conta seu relato para o público, durante toda a duração do filme. Tanto ele quanto Tyler conversam com a câmera, em alguns momentos. Na sequência em que o Narrador congela o *frame* do rosto de Tyler e pede para falar um pouco mais sobre este personagem, a cena é cortada para uma sala de projeção. Enquanto o Narrador explica um pouco sobre os trabalhos noturnos de Tyler como projetorista e garçom, ambos os personagens olham diretamente para a câmera e interagem entre si (**figura 18**). Tyler está vivendo estas cenas, ele promove as ações das sequências que mostram como ele age em seus empregos. O Narrador é apenas uma inserção, fora do tempo narrativo daqueles momentos. Suas roupas são as mesmas da cena que foi congelada para que ele

fizesse estes pequenos relatos. Ao fim deles, volta-se para a mesma cena, do lado de fora do bar, como se nada tivesse sido interrompido. Além do fato de o narrador estar se dirigindo diretamente para a câmera, não há nenhuma indicação visual ou sonora de que aquele desvio representa uma outra realidade, fora do relato original da narrativa.



Figura 18 – Narrador abre um parêntese no enredo para conversar com o público

Em outro momento, enquanto faz um de seus discursos anticapitalistas para os membros do clube, Tyler termina a fala olhando diretamente para a câmera. O quadro, em um *close* de seu rosto, treme, mostrando as margens da película do filme. Há a impressão de que o personagem está sacudindo seu espectador, querendo resgatá-lo de seu mundo de fantasia para fincar os pés na realidade de que ele não significa nada neste mundo. De modo semelhante, o personagem Frank conduz a série *House of cards* em um monólogo indubitavelmente direcionado ao público, desde o primeiro episódio – dirigido por Fincher, assim como o segundo. Apesar de não dirigir outros episódios da série, ele permanece como produtor executivo em todas as temporadas. Aqui, não há nem uma sombra de quarta parede.

4.1 Reciclar, replicar e reproduzir

A velocidade, tão presente na hipermodernidade, dita o ritmo de constante renovação da moda. Paralelamente, há o resgate de antigas tendências, que passam por uma repaginação e voltam à tona para auxiliar na reinvenção do mercado. O antigo não é

esquecido, mas constantemente revisitado e usado como fonte de inspiração para o novo. Apesar de suas inovações frequentes, as novas tecnologias, a ciência, as artes e todos os outros setores da sociedade também fazem esse movimento. No cinema, isso se traduz na reciclagem de enredos já explorados, na produção de sequências e pré-sequências em massa e na exploração de *remakes*³⁰ – sejam eles fieis ao original, reproduzindo personagens e enredo por completo, ou reinterpretações destas obras para os dias atuais, inseridas em um contexto sociocultural diferente. O cinema é tomado por uma lógica comercial que busca minimizar os riscos financeiros, explorando ao máximo suas produções. Portanto, produzir obras de sucesso comprovado é uma forma segura de investimento:

O potencial de um filme de prover sensações e familiaridade aos frequentadores de cinema é influenciado por sua conexão com uma marca pré-existente. Enquanto filmes sem marca possuem potencial ilimitado de oferecer novas sensações, eles não podem oferecer ao consumidor personagens familiares. O sucesso financeiro de sequências e novas adaptações pode ser conectado à sua habilidade de oferecer sensações. [...] Como outras extensões de marca, *remakes* são de risco limitado para consumidores e oferecem à audiência atrativos de marcas familiares, como resultado de sua história e personagens estabelecidos. (BOHNENKAMP, 2015, tradução nossa)

Alien 3 é o terceiro seguimento de uma franquia bem-sucedida, que conta com quatro filmes na sequência original, dois filmes que fazem um *crossover*³¹ entre a história da criatura de *Alien* e o personagem primeiramente visto em *O predador* (1987) e outros dois filmes recentes – as pré-sequências *Prometheus* (2012) e *Alien: Covenant* (2017) –, além da promessa de outras sequências.

A retomada de peças audiovisuais após um longo período de tempo é algo bastante comum na atualidade – várias séries de TV estão voltando com temporadas especiais, muitas para a *Netflix*, como *Arrested Development*, *Full House* e *Gilmore girls*. O intervalo entre o quarto e o quinto filmes da franquia *Alien* (*Alien – a ressurreição* e *Prometheus*, respectivamente) é de quinze anos. Este longo hiato, por si só, confere um amadurecimento que distancia a sequência tardia em relação às obras “originais” (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 122).

³⁰ Um filme baseado em outro, produzido anteriormente (IBBI, 2013, p. 102).

³¹ A sobreposição dos universos das duas franquias em um só.

Já *Millennium* é a versão americana da primeira parte de uma série de filmes (baseados em livros) suecos. A versão original havia sido lançada apenas dois anos antes do ponto de vista hollywoodiano, o que leva a questionar a necessidade de um *remake* tão precoce. No entanto, a adaptação de Fincher não faz o que se espera do mercado americano, trazendo a narrativa para seu solo e diluindo a história completamente em sua cultura. O que se vê é um filme de *estilo* hollywoodiano, com sotaques, locações e o contexto de seu enredo se desenrolando na atmosfera nativa sueca.

4.2 A autorreferência

Outro aspecto do distanciamento do hipercinema em relação a ele mesmo é a inserção de citações filmicas dentro de outras obras, por intermédio da autorreferência: “Não se trata tanto de citar para homenagear e sim de provocar uma reflexão sobre o próprio filme. Não mais uma simples ilustração, mas uma *mise-en-abyme* [uma representação dentro da outra]” (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 126). A presença de algum tipo de representação do cinema dentro do cinema é cada vez mais comum, como acontece nos filmes que tomam o próprio cinema como objeto de seu enredo.

4.2.1 Citação de cinema

Em *O quarto do pânico*, Sarah diz para Meg ter aprendido código Morse assistindo *Titanic* (1997, de James Cameron). Em *Zodíaco*, há múltiplas referências ao filme *Zaroff – O caçador de vidas* (1932). Graysmith tem uma epifania ao perceber que a frase “o homem é o animal mais perigoso de todos”, em uma das cartas do assassino enviadas para o jornal em que trabalhava, é a mesma que aparece na história fictícia do conde que caça humanos em uma ilha por diversão. Após relatar isso, Avery aponta que Zaroff começa com “Z”, do mesmo modo que *Zodíaco*. Em outro momento, ao interrogarem Arthur Leigh Allen, o suspeito menciona que o livro *The most dangerous game* – no qual o filme *Zaroff – O caçador de vidas* foi baseado – era o seu favorito no ensino médio. Passados alguns anos, Graysmith tenta averiguar uma pista anônima que recebe e vai até a casa de Bob Vaughn, o

amigo de um suposto suspeito que trabalhou como projetorista em seu cinema. O cartunista pergunta a Bob se eles já haviam exibido o filme em questão e recebe uma resposta afirmativa. Além disso, o homem mostra a Graysmith, em uma película cinematográfica, o que acredita ser o símbolo que o Zodíaco usa para representar seu nome. Por fim, em sua última carta, o *serial killer* diz estar esperando por um bom filme sobre ele e pergunta quem irá interpretá-lo. Curiosamente, não há nenhum ator o representando verdadeiramente neste filme.

Outra referência fílmica direta acontece quando os personagens vão ao cinema assistir à exibição do filme *Perseguidor implacável* (1971), baseado no caso Zodíaco. Uma cena do filme é exibida na tela do teatro, enquanto Toschi apresenta desconforto ao assistir à reprodução cinematográfica do caso que está investigando (**figura 19**). Do lado de fora da sala de cinema, quando Graysmith afirma que ele irá capturar o assassino, o detetive responde que “já estão fazendo filmes sobre isso”, o que é irônico, visto que isto é dito dentro de outro filme.

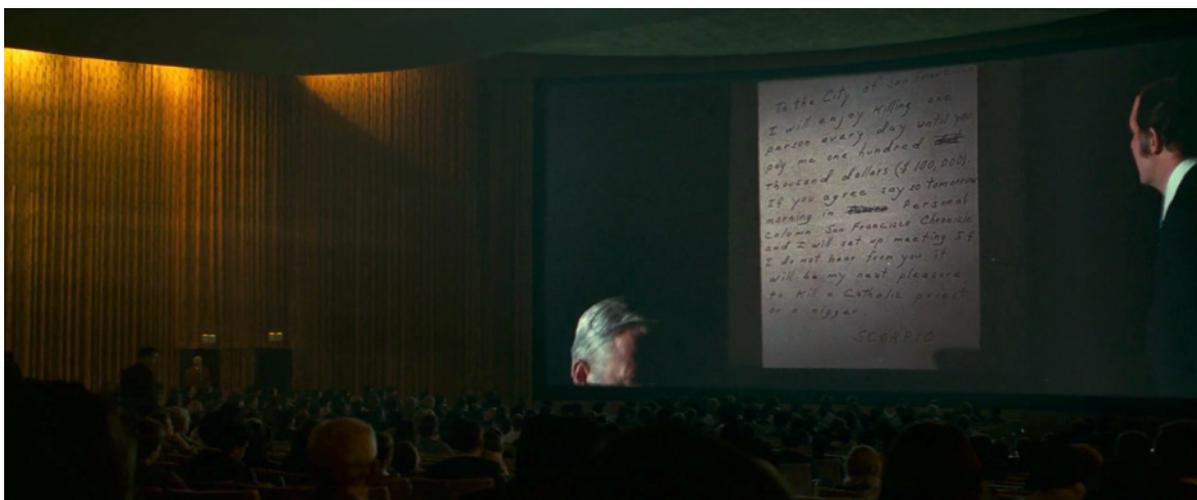


Figura 19 – Referência direta com imagens reais de outro filme

No hipercinema, há também referências falsas, tão fictícias quanto as obras em que estão inseridas. No seu trabalho de projetorista, Tyler, de *Clube da Luta*, costumava inserir *frames* de filmes pornô no meio de películas de filmes infantis. O Narrador explica como funciona seu trabalho, enquanto Tyler prepara a película para a troca da projeção que está acontecendo naquele instante. A última imagem de *Clube da Luta*, que aparece antes de

subirem os créditos, é justamente a do *frame* que Tyler havia inserido durante esta explicação. Além de ser a citação de um filme fictício dentro de outro, essa imagem final faz uma brincadeira com a ideia de que Tyler seria o projetor de *Clube da Luta*, neste exato momento em que se assiste ao filme.

Vidas em jogo inicia com imagens do que parece ser o filme caseiro de uma festa na casa de uma família rica. A textura é de película granulada, com marcas do tempo e, em alguns momentos, o filme parece ter queimado. A imagem corta de um *close* no rosto de um menino para outro plano fechado no rosto de Nick adulto, fazendo o espectador crer que aquela criança era ele (**figura 20**). Deste modo, percebe-se que se tratam de falsas imagens de arquivo de uma festa da infância do personagem. Essas imagens tornam a aparecer em outros momentos do filme, fazendo um paralelo entre Nick criança e Nick adulto, como quando ele está dirigindo de volta para casa e as imagens de arquivo o mostram criança no banco de trás de um carro antigo, passando pelo mesmo caminho que Nick adulto está percorrendo.

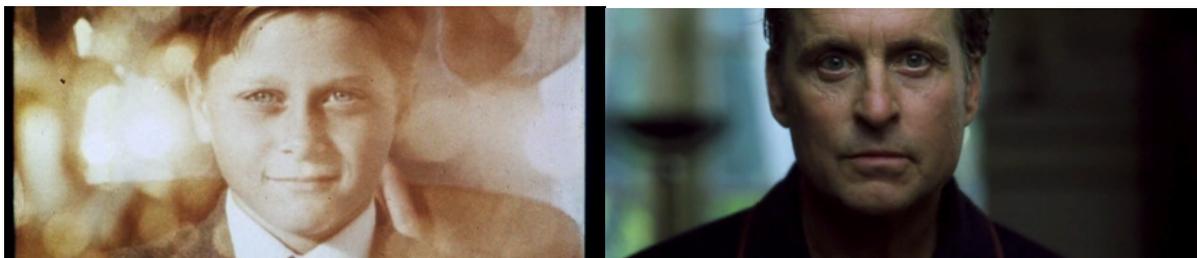


Figura 20 – O filme caseiro da infância de Nick faz paralelo com o personagem adulto

O curioso caso de Benjamin Button faz uso do artifício de trabalhar com diferentes texturas para ilustrar histórias e épocas distintas. A começar pela fotografia, que possui tons frios no presente, em que Caroline e Daisy estão no hospital, e é substituída por uma fotografia quente, quando começa o relato do diário de Benjamin. A história do Sr. Gateau, o inventor do relógio que se movimenta para trás, é contada por meio de imagens de textura diferenciada, como as de filmes antigos, cheia de pequenas marcas do tempo. Apesar de ser em cores, a película se diferencia por possuir tons quentes, terrosos, com um brilho que remete ao mundo dos sonhos. As anedotas do Sr. Daws, por sua vez, mostram as vezes em que ele foi atingido por raios, em sépia, com quadro reduzido e arestas boleadas, remetendo

aos primeiros filmes produzidos. Em certo momento do relato, são mostradas imagens de Benjamin em suas viagens pelo mundo. A textura mais natural, de fotografia clara, e o uso de câmera na mão lembram antigos filmes caseiros de viagem, em película. Por fim, quando Elizabeth conta para Benjamin sobre o momento, em sua juventude, que tentou se tornar a primeira mulher a atravessar o canal da Mancha a nado, a imagem também adquire textura de película antiga. Anos depois, Benjamin vê Elizabeth na TV sendo entrevistada após conquistar o título de mulher mais velha a atravessar o mesmo canal (**figura 21**).



Figura 21 – As diferentes texturas na fotografia de *Benjamin Button*

4.2.2 O efeito tela dentro da tela

O efeito tela dentro da tela também é visto em vários outros filmes de Fincher. Muitas vezes, isso acontece por meio de monitores de vigilância. Em *O quarto do pânico* e

Clube da Luta, as câmeras de segurança, espalhadas pela casa de Meg e na garagem do prédio em que Tyler e o Narrador lutam entre si, mostram algo que os personagens e o público não poderiam ver de outra forma. É assim também, por intermédio de câmeras de monitoramento, que Lisbeth, em *Millennium*, descobre que Martin esteve no chalé em que ela e Mikael estão hospedados. Ela então decide ir até sua casa, já temendo pela segurança de seu parceiro de investigação. Em *Garota Exemplar*, Amy usa as câmeras de monitoramento da casa de Desi para encenar abusos físicos contra ela e ter estas imagens como prova de seu sofrimento (figura 22).



Figura 22 – As imagens da vigilância

Não é de se estranhar a presença cada vez mais frequente da vigilância, doméstica ou não, nos enredos do hipercinema, visto que este reflete os sentimentos da sociedade em que está inserido:

Até onde irá esse processo? Tudo leva a crer que ele está apenas começando, na medida em que o universo hipermoderno coincide com um estado de instabilidade e de caos produtor de turbulências e de inseguranças crescentes. [...] O que se anuncia é uma vigilância cada vez mais obsessiva, telas onipresentes em nome da segurança erigida em valor primeiro. (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 266; 267)

Outra presença comum é o aparelho televisor ligado. Em alguns casos, esse artifício é usado para fornecer informações para personagens e espectadores sobre o desenrolar do enredo, como nos vários momentos de *Zodiaco* em que os personagens assistem nos noticiários comentários sobre os casos investigados. De modo semelhante, Mills, de *Seven*, assiste à entrevista concedida pelo promotor público sobre o assassinato da vítima designada como “ganância”, assim como Mikael, de *Millennium*, acompanha pela TV o desenrolar do caso movido contra ele. Em *Vidas em jogo*, o apresentador de noticiário fala diretamente com Nick através do aparelho televisor. Ele lhe dá boas-vindas ao jogo e passa as regras que o participante precisará seguir (**figura 23**).



Figura 23 – Os personagens se informam por meio da TV

A cobertura televisiva é de suma importância para Amy, de *Garota exemplar*. Haja vista que seu plano inicial era esperar Nick ser preso para se matar e, assim, condená-lo à morte, ela monitora a situação das investigações através dos noticiários e programas sensacionalistas da TV a cabo. Sabendo que Amy estaria acompanhando à distância o desenrolar de sua armação, e na esperança de conseguir provar sua inocência, Nick dá uma entrevista para uma famosa apresentadora em que afirma querer sua esposa de volta, fazendo a promessa de ser o homem que ela esperava que ele fosse quando se casaram. Amy acredita no que seu marido diz e, a partir do que assiste na tela da TV, resolve mudar seus planos,

voltando para casa. No fim do filme, é também por meio de uma entrevista de TV que Nick assume que eles irão ter um filho, selando, assim, seu futuro junto à Amy (**figura 24**).



Figura 24 – A mídia a serviço de Amy

Mesmo com o advento da internet e da rapidez para disseminar informação, a TV continua sendo um dos mais importantes meios de entretenimento e acesso a conteúdo da sociedade hipermoderna. Individualistas, hipernarcisistas e personalizados, estes indivíduos vivem no que Guy Debord (1997, p. 18) definiu como sociedade do espetáculo: “Quando o mundo real se transformou em simples imagens, as simples imagens tornam-se seres reais e motivações eficientes de um comportamento hipnótico”. Em *Garota Exemplar*, a mídia é de suma importância para mostrar – e criar – a febre que se espalha pelo país, transformando o público em algozes de um marido suspeito.

A mídia se viu obrigada a adotar a lógica da moda, inserir-se no registro do espetacular e do superficial e valorizar a sedução e o entretenimento em

suas mensagens. Dessa maneira, ela se adaptou ao fato de que o desenvolvimento do raciocínio pessoal passa cada vez menos pela discussão entre indivíduos privados e cada vez mais pelo consumo e pelas vias sedutoras da informação. (CHARLES, 2004, p. 41)

Enquanto formadora de opinião, a mídia é uma instituição central na sociedade hipermoderna, dividindo espaço de liderança com o governo e as religiões, enquanto ainda exerce poder regulador sobre eles. Isso pode explicar o papel recorrente da mídia nas obras de Fincher – não só por meio da TV, mas também na forte presença, vista em *Garota Exemplar*; da pressão midiática; em personagens como Mikael, de *Millennium*, um jornalista investigativo que cai em desgraça ao cair em uma armadilha; nos jornalistas e no papel conferido aos jornais, em *Zodiaco*; e em John Doe, de *Seven*, que se disfarça de jornalista para se aproximar dos detetives e das cenas de seus crimes, demonstrando que a mídia possui esse poder. Partindo do desejo de chocar para ser ouvido, este personagem representa bem a lógica da espetacularização.

4.3 A referência e a homenagem

No cinema hipermoderno, a autorreferência também se manifesta por meio da intertextualidade. Isso ocorre quando as referências fílmicas afunilam, remetendo à cultura pop, a outros filmes ou ao trabalho de outros diretores. A natureza dessas representações também é diversa, indo da homenagem à zombaria, da reprodução fiel para à total releitura.

O cinema pressupõe agora um espectador “cultivado” pela mídia, que não é bobó, com quem ele instaura um efeito de cumplicidade fundado sobre uma cultura de imagens e arquétipos compartilhados. [...] O público da era hipermoderna entra assim no filme por várias portas que, mesmo se dão por domínios que ele não conhece – quem é capaz de contar e compreender todas as referências hitchcockianas dos filmes de De Palma? – lhe dão a sensação lúdica do jogo duplos e o prazer de “alucinar” no delírio dos signos. (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 133; 134)

Browning (2010, p. 131, tradução nossa) defende haver semelhanças entre David Fincher e outro diretor norte-americano, Brian De Palma:

David Fincher pode ser visto como o herdeiro natural de De Palma por eles dividirem várias semelhanças em estilo e abordagem. Em particular, por

Fincher mostrar um interesse consistente pelo *film noir*, pelo uso habilidoso do trabalho de câmera, por seu conhecimento intertextual e por sua atração pela tecnologia na realização do cinema.

O *film noir*, gênero cinematográfico anterior à época de Fincher, possui algumas características estéticas e narrativas percebidas com recorrência em suas obras, como a narração por *voice-over* em primeira pessoa (*Clube da Luta*), o uso do *flashback* (*O curioso caso de Benjamin Button*), a traição do parceiro (*Millennium*), a ausência de um final feliz para o protagonista (*Seven*) e a pouca iluminação, permeada por sombras (*Alien 3*) (MACIUSZEK, 2006, p. 6; 7). Além destas, outros elementos constantes em seus enredos seriam a ocorrência de um crime (*Zodíaco*), a moral dúbia do “herói” (*A rede social*), as alianças instáveis (*Garota Exemplar*), a perspectiva do criminoso (*O quarto do pânico*) e a presença de uma *femme fatale* (*Vidas em jogo*) (BORDE; CHAUMETON, 1996, p. 19-22). Todos estes aspectos são encontrados, sozinhos os acompanhados, em pelo menos um dos filmes do diretor. Gênero cinematográfico popular nos Estados Unidos nos anos 1940 e 1950, os filmes *noir* realizados fora desse contexto são, na verdade, um novo tipo de filme. Estes, que incorporam elementos temáticos e visuais do *film noir*, juntamente com características próprias de suas épocas, propôs-se o nome *neo-noir*. Assim como o *film noir* fez em seu tempo, os *neo-noirs* fazem um retrato crítico da sociedade que lhe é contemporânea (ERICKSON, 1996, p. 321).

Outro tipo de referência encontrado nas obras de Fincher é a homenagem. Assim como De Palma, ele faz alusões a Hitchcock em alguns de seus trabalhos. Em *Alien 3*, há um aceno ao filme *Psicose* (1960), quando a criatura ergue-se por trás de uma cortina, logo antes de atacar Clemens (**figura 25**). A cena no porão de Bob Vaughn, em *Zodíaco*, remete aos filmes do “mestre do suspense” por sua ambiência, pelas sombras, que escondem o personagem, e pelo clima de tensão e medo que gera. Já *O quarto do pânico* é descrito pelo próprio diretor como uma mistura de *Janela indiscreta* (1954, de Hitchcock) e *Sob o domínio do medo* (filme de 1971, dirigido por Sam Peckinpah) (SWALLOW, 2003, p. 162). Este filme também faz algumas menções ao diretor britânico, incluindo a cena em que Meg e Sarah piscam uma lanterna na janela de seu vizinho, na esperança de que ele às salve, remetendo ao filme *Janela indiscreta* (**figura 26**). Além disso, ambos compartilham temática

de confinamento residencial e evocam a ideia do voyeurismo. O *plongée* e *contra-plongée*³² que exibem a escada da casa, no começo do filme de Fincher, lembram a mesma troca de ângulos na cena na escadaria da torre, em *Um corpo que cai* (1958) (**figura 27**). Apesar de não apresentar o efeito vertiginoso no *contra-plongée*, o *plongée* de *O quarto do pânico* causa um estranhamento semelhante pela distorção que o quadro apresenta.



Figura 25 – Referência em *Alien 3* à famosa cena de *Psicose*



Figura 26 – Semelhança com filme *Janela indiscreta*

Em *Clube da Luta*, Tyler possui o *hobby* de inserir *frames* de filmes pornô em filmes infantis, para exibir em sessões familiares no cinema onde trabalha. Como parte da quebra de ilusão da própria realidade, algo constantemente provocado nesta obra, o *frame* de um pênis aparece, aleatoriamente, nos momentos finais do filme. Este dispositivo cinematográfico remete ao filme *Persona – Quando duas mulheres pecam* (1966), de Ingmar Bergman. Assim como *Clube da Luta*, este filme também possui o *frame* solto de um pênis na sequência de abertura, seguido de imagens de uma animação – seria um filme infantil, como os que Tyler manipula?

³² *Plongée* é o ângulo em que a câmera olha o plano de cima para baixo e *contra-plongée* é o ângulo em que a câmera olha o plano de baixo para cima.



Figura 27 – Troca de planos semelhante entre *O quarto do pânico* e *Um corpo que cai*

Durante o discurso em que Tyler rompe a quarta parede e a película treme (em 1:24:41 de filme), revelando suas margens, há mais uma referência a um momento da obra de Bergman, em que o projetor parece quebrar e a película queima (**figura 28**). Além disso, *Persona* é um filme que também trata sobre o conflito entre duas personagens que desenvolvem uma relação ambígua entre si. Eventualmente, pode subtender-se que elas representam os fragmentos interno e externo da mesma pessoa – de modo semelhante ao que acontece em *Clube da Luta*, com o Narrador e Tyler.



Figura 28 – *Clube da Luta* e *Persona* não escondem que são filmes

Outra referência indireta é o momento, em *O curioso caso de Benjamin Button*, que mostra uma série de pequenos eventos, regidos pelo destino, que ocasionam o atropelamento

de Daisy. A sequência que compõe a abertura do filme *Magnolia* (1999), de Paul Thomas Anderson, possui uma estrutura semelhante e mostra como pequenas coincidências podem ter um desfecho irônico e cruel. Mais uma conexão filmica é entre a jornada vivida por Benjamin e pelo protagonista homônimo de *Forrest Gump – O contador de histórias* (1994, de Robert Zemeckis). Tratam-se de dois homens cujas “peculiaridades” físicas são superadas, enquanto vivenciam uma série de novas experiências, tendo como plano de fundo eventos históricos. Tudo isso narrado pelos próprios personagens que dão nome aos filmes. Há ainda o fato de ambas serem obras episódicas, longas e que fazem bastante uso de efeitos especiais. *Forrest Gump* ainda é mencionado diretamente em *Clube da Luta* por meio de uma fala de Tyler, que grita: “Corra, Forrest, corra!” para o homem que ameaça matar, caso ele não largue seu emprego e vá estudar para se tornar o que realmente almeja ser.

Por fim, Fincher faz algumas referências a seu próprio trabalho que parecem brincadeiras entre ele e seu público, como o amigo *hacker* de Lisbeth, em *Millennium*, que aparece vestindo uma camiseta com o símbolo da banda *Nine Inch Nails* – cujo líder, Trent Rezor, assina a trilha sonora do filme. Há também a piscadela de olho do diretor em *A rede social*, na cena em que Mark está usando um perfil falso no *Facebook* para trapacear em uma tarefa de casa. O nome que ele escolhe para este perfil é Tyler Durden, fazendo referência ao personagem de *Clube da Luta* (**figura 29**).

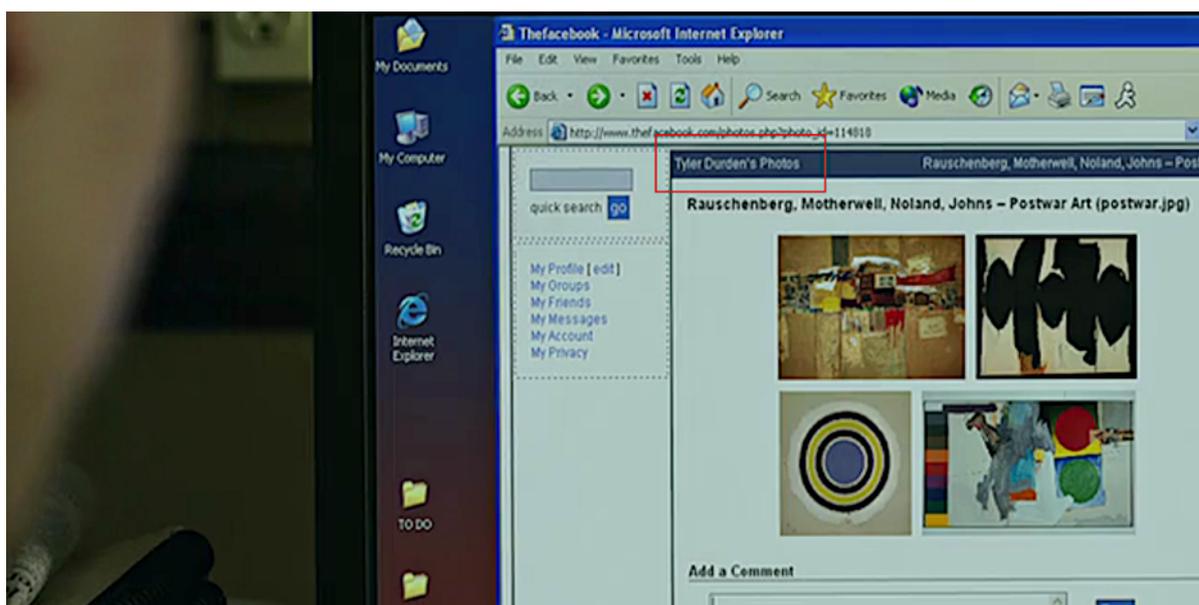


Figura 29 – Mark usa um perfil falso com o nome de Tyler Durden, de *Clube da Luta*

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A fim de analisar as representações do hipercinema e da sociedade hipermoderna em dez longas-metragens de David Fincher, foi preciso compreender os mecanismos constitutivos e motores do cinema produzido dentro do contexto da hipermodernidade. Para tanto, esta pesquisa tomou como principal aporte teórico-analítico as obras de Gilles Lipovetsky, Sébastien Charles e Jean Serroy.

O capítulo 1, *Hipermodernidade e hipercinema*, apresentou a teoria da hipermodernidade. Este seria o nome dado ao estado vivido pela sociedade, a partir do fim do século XX. Diferente do que é defendido como pós-moderno, a hipermodernidade não indica ruptura com a modernidade, mas sim sua potencialização. Destacam-se nestes tempos o individualismo, a efemeridade e a intensidade em todas as coisas. Neste capítulo, foram traçadas as mudanças na dinâmica da sociedade ocidental que a desencadearam. Em seguida, suas características foram expostas como são defendidas pelos autores supracitados. Os mesmos passos foram seguidos para introduzir e descrever os elementos constitutivos do cinema hipermoderno, chamado de hipercinema. A síntese empreendida aqui forneceu a base necessária para as análises subsequentes.

As análises fílmicas, de cunho socio-histórico, desconstruíram as peças audiovisuais em fragmentos evidenciados pela teoria vista anteriormente. A relação entre Fincher e o cinema da era hipermoderna se deu por meio da observação da imagem, do som e da narrativa de suas obras. Cada um dos três capítulos analíticos tratou de um dos conceitos fundamentais do hipercinema, propostos por Lipovetsky e Serroy, que englobam suas características constitutivas.

O capítulo 2, *A cultura do excesso*, tratou da imagem-excesso. Ela representa intensificação e o exagero, em busca de despertar novas e surpreendentes sensações, nas produções cinematográficas. Neste capítulo, foi visto que os filmes do diretor, apesar de não se encontrarem na ponta extrema do superlativo em todas as coisas, seguem a lógica do excesso em vários pontos, como no crescimento de duração de suas narrativas e no uso marcante da tecnologia em efeitos especiais de imagem e som e nos movimentos de câmera.

O ritmo de suas narrativas, acompanhando o compasso da sociedade hipermoderna, é acelerado, tanto em seus elementos externos (como a montagem e a trilha sonora) como nos internos (os enredos e as falas dos personagens, em fluxo de pensamento, são exemplos).

A caracterização dos monstros do hipercinema mostra um pouco dos preconceitos e temores da sociedade atual: as figuras rechaçadas são o gordo, o drogado, o agressor. Pessoas comuns. Estas figuras estão presentes nos filmes de Fincher. Em *Seven*, é curioso perceber que elas são representadas não só pelo *serial killer*, o vilão “natural” da trama, mas por suas vítimas também. A presença da violência – não só física, mas de efeitos, cores e sons – é marcante neste cinema, funcionando como uma estética do impacto. O crime – por assassinato, vandalismo, roubo ou estupro – é um tema comum nos filmes do diretor. A explicitação do sexo – característica de um cinema que se desprende de muitas amarras morais –, no entanto, não ocorre nos filmes de Fincher. Quando mostrado em maior evidência, o ato sexual é diretamente relacionado à violência. Isso não acontece sem motivos, pois o avanço do movimento feminista na hipermodernidade deu mais visibilidade aos números da violência contra a mulher:

[...] na América, quase uma em cada duas mulheres seria estuprada ou vítima de uma tentativa de estupro; 40% são objeto de assédio sexual; 150 mil morrem todos os anos de anorexia, martirizadas que são pela tirania da magreza; 28% dos casais confessam relações de violência e 50% das mulheres foram espancadas pelo menos uma vez ao longo de sua vida de casal; um em cada sete maridos exerce suas prerrogativas pela brutalidade; os assassinatos sexuais aumentaram 160% entre 1976 e 1984; os estupros declarados progridem quatro vezes mais depressa que a taxa de criminalidade global. (LIPOVETSKY, 2000, p. 70)

Mas esse mesmo avanço também permitiu que a figura da mulher se desprendesse das amarras de certos estereótipos. Não mais apenas vista como uma presa fácil e vulnerável, a mulher assume diferentes papéis na atualidade, inclusive o de agressora sexual, como representado em *Millennium*.

No capítulo 3, *A multiplicidade paradoxal*, tratou da imagem-multiplex. Aqui discutiu-se a co-existência de um cinema de fácil compreensão e digestão – com narrativas de enredo simples e alto grau de identificação do público –, e um cinema múltiplo e complexo. Apesar de possuir trabalhos com características mais compatíveis com a tipologia *simplex*, a maior parte dos filmes de Fincher se encaixa no quesito *multiplex*. Para

compreender melhor a constituição de uma narrativa *multiplex*, foram introduzidos os conceitos de Robert McKee (2006), que definem e diferem uma narrativa clássica (Arquitrama) de uma narrativa minimalista (Minitrama) e de uma narrativa completamente não-clássica (Antitrama). Averiguou-se que, enquanto múltiplos, os filmes do diretor possuem características de todos os tipos de narrativa descritos por McKee, não limitando-se a um dos três extremos (**apêndice D**).

Foi visto também o modo como a evolução do indivíduo para hipernarcisista, na hipermodernidade, influencia a construção de personagens no hipercinema. Sua singularização é explicitada por sua personalidade única – e, por vezes, excêntrica –, seu estilo, suas interações interpessoais etc. Estas figuras fora do eixo não causam tanto estranhamento nos outros personagens pelo nível maior de aceitação das diferenças nos tempos hipermodernos. Outro apontamento foram os gêneros cinematográficos híbridos, parte integrante de um cinema que não consegue ser apenas simples ou múltiplo, de narrativa clássica ou desconstruindo-a, mas pratica a mistura de todas as possibilidades.

Na hipermodernidade, a globalização derrubou as barreiras entre as diferentes culturas, viabilizando a expansão dos indivíduos para além de seus horizontes geográficos, sem que precisem sair de casa. Este fato permite uma maior liberdade ao cinema destes tempos, possibilitando que ele se distancie do cinema hegemônico norte-americano em seu modo de relatar suas narrativas. Constatou-se que não é possível afirmar que Fincher faz uso pleno dessa possibilidade, pois não pratica um cinema desterritorializado. Por mais que seus trabalhos incluam co-produções com outros países, não há uma variação cultural e étnica importante. Mesmo em filmes em que os personagens falam com diferentes sotaques e não possuem demarcações de origem claras, o sentimento transmitido por essas obras não é o da pluralidade dos povos, mas sim de cinema hollywoodiano puro.

Estes tempos também tornam mais democráticas as representações das diferentes fases da vida de um indivíduo hipermoderno. Saindo do senso comum de retratos estereotipados – crianças inocentes e imaturas, jovens inconsequentes, adultos equilibrados e idosos em decadência –, o hipercinema mostra a pluralidade dos indivíduos em todas as idades. Nos filmes de Fincher, isso é percebido em suas escolhas de representação da infância. As crianças, quando presentes, são de uma maturidade marcante.

Outra revolução das representações acontece no que concerne aos papéis de gênero e orientações sexuais. Não mais apenas heteronormativo, o cinema hipermoderno acolhe e representa novos olhares sobre os papéis antes delegados a homens e mulheres. Aqui, há espaço para todos os gêneros e sexualidades. Nas obras do diretor, o masculino apresenta sua fragilidade, inseguranças e medos, deixando o espaço para as mulheres protagonizarem a força, a coragem e o poder, em muitas das tramas. As personagens femininas em seus filmes são fortes, corajosas, determinadas e livres sexualmente, fazendo o uso do sexo pelo prazer e por interesses pessoais. As representações de orientações sexuais que fogem da heteronormatividade, no entanto, possuem pouco destaque, aparecendo em apenas um dos filmes analisados.

O capítulo 4, chamado *A autorreferência e o distanciamento da ilusão de realidade*, é o último deste trabalho e aborda a imagem-distância. Nele, foi discutida a vaidade de um cinema que cada vez mais utiliza a si mesmo como tema e também se revisita, trazendo à tona enredos já contados no passado. Também trata-se de um cinema que se assume como fictício ao quebrar a quarta parede ou se autorreferenciar, lembrando sua irrealidade ao público. Os filmes dirigidos por Fincher mostram um pouco destas facetas: a franquia; o *remake*; a quebra da quarta parede. Há algumas referências de outros filmes, tanto obras reais quanto aquelas que existem apenas dentro do universo narrativo onde são mencionadas. O diretor faz uso frequente de diferentes texturas de imagem para distinguir estas referências, pois tratam-se de cenas que estão fora da narrativa principal. Outro referencial midiático é a presença de outras telas, além do cinema, como a da televisão e os monitores de vigilância. Estas telas ajudam a fornecer informações importantes para o desenvolvimento dos enredos, tanto para os personagens como para o público.

Há ainda a referência por homenagem, que pode ser manifestada de diversas formas. O diretor faz uso de muitas das marcas do *film noir*, o que leva alguns críticos a classificar o seu estilo como *neo-noir* (LINDSAY, 2003), uma releitura atual deste gênero antigo. A menção, direta e indiretamente, de filmes de outros diretores é outra forma de homenagem. Nos trabalhos de Fincher, foram percebidos, em maior recorrência, alguns fragmentos de sequência que remetem ao diretor britânico Alfred Hitchcock. Há ainda a referência ao

próprio trabalho, que funciona como uma piscadela de olho, uma brincadeira entre Fincher e os espectadores mais atentos ao filme que assiste e à carreira do diretor.

No balanço final, acredita-se que o conceito da hipermodernidade resume de modo coeso e interessante o estado atual da sociedade ocidental capitalista, servindo como um bom referencial para entender os comportamentos humanos que o cinema de David Fincher reflete para o público. Por outro lado, por restringir a pesquisa à hipermodernidade exatamente como descrita por Lipovetsky e seus parceiros, não foi dada abertura para a abordagem de outros autores capazes de confrontar tais pensamentos – algo que poderia ter contribuído para uma reflexão mais crítica desta teoria e do tempo histórico que ela aborda.

A escolha de David Fincher mostrou-se útil e importante no confronto com o hipercinema. Se os críticos abrem o questionamento de que ele talvez seja o melhor diretor da atualidade³³, a autora dessa pesquisa concorda que ele está entre os melhores. O cinema que ele produz mostra a realidade por um viés tão intrigante quando sombrio. Em suas obras, foram encontradas várias formas de representação do cinema hipermoderno, ilustrando suas características de modo satisfatório. Comprovou-se que este diretor hollywoodiano faz hipercinema na medida, nem demais, nem de menos. Isso significa que seus filmes não representam o apogeu do cinema da era do *hiper*, desconstruindo e elevando todos os seus elementos à máxima instância, mas estão claramente inseridos neste cenário ao evidenciarem fortes traços característicos desta teoria. O filme que concentra a maior variedade de referências da sociedade hipermoderna e do hipercinema é *Clube da luta*. Isso ocorre tanto por sua crítica ao capitalismo e construção de personagens que dialogam com a descrição de indivíduo hipernarcisista, como pelos elementos estilísticos adotados em sua produção.

Sugere-se que trabalhos futuros deverão buscar confrontar o pensamento de outros teóricos que reflitam sobre o estado atual da sociedade hipermoderna, expondo, dessa forma, perspectivas diversas das aqui exploradas e ampliando, por fim, o escopo teórico desta pesquisa. Do mesmo modo, seria interessante contrapor Fincher a outros realizadores de cinema, para que fosse possível perceber e comparar as diferentes formas e graus de intensidade com que o hipercinema se manifesta.

³³ Como visto nestes blogs do *The Huffington Post* (http://www.huffingtonpost.com/ashton-chan/david-fincher-the-best-di_b_9106920.html) e do *The New York Times* (https://douthat.blogs.nytimes.com/2010/09/30/the-best-director-of-his-era/?_r=0)

REFERÊNCIAS

- AUGÉ, Marc. **Não-lugares**: introdução a uma antropologia da supermodernidade. Campinas, SP: Papyrus, 1994.
- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. *A Análise do Filme*. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2009.
- BARROS, Sullivan Charles. **Cinema, homoerotismo e sociedade**: uma leitura queer dos filmes *Mala noite*, *Un chant d'amour* e *Crepúsculo do caos*. *Emblemas, Catalão*, v. 11, n. 1, p. 189-210, jan-jun, 2014.
- BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2000.
- BERMAN, Marshall. **Tudo que é sólido desmancha no ar**: a aventura da modernidade. São Paulo: Companhia das Letras, 1986.
- BOHNENKAMP, Björn, et al. **When does it make sense to do it again?** An empirical investigation of contingency factors of movie remakes. *Journal of Cultural Economics*, v. 39, n. 1: p. 15-41, 2015.
- BORDE, Raymond; CHAUMETON, Étienne. Towards a definition of Film Noir. In: **Film Noir reader**. Ed. Alain Silver & James Ursini. Nova Iorque: Limelight pp. 17–25, 1996.
- BORDWELL, David. **Sobre a história do estilo cinematográfico**. Campinas: Editora da Unicamp, 2013.
- BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **A arte do cinema**: uma introdução. Campinas: Editora da Unicamp; São Paulo: Editora da USP, 2013.
- BROWNING, Mark. **David Fincher**: films that scar. Santa Bárbara: Praeger, 2010.
- CARDOSO, Isis. O audiovisual na era hipermoderna. In: **VI CONGRESSO DE ESTUDANTES DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO**. Rio de Janeiro, 2013. Disponível em: <<http://www.coneco.uff.br/ocs/index.php/1/viconeco/paper/viewFile/456/246>>. Acesso em: 16 dez. 2015.
- CHARLES, Sébastien. **Cartas sobre a hipermodernidade**: ou o hipermoderno explicado às crianças. São Paulo: Editora Barcarolla, 2009.

_____. O individualismo paradoxal: introdução ao pensamento de Gilles Lipovetsky. In: CHARLES, Sébastien; LIPOVETSKY, Gilles. **Os tempos hipermodernos**. São Paulo: Editora Barcarolla, 2004.

CORREIA, André de Brito. **Teatro de rua radical**: arte, política e espaço público urbano. Centro de Estudos Sociais. Faculdade de Economia da Universidade de Coimbra. Portugal: 2003. Disponível em: <<http://www.ces.uc.pt/publicacoes/oficina/ficheiros/192.pdf>>. Acesso em: 27 mai. 2017.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

ERICKSON, Todd. Kill me again: movement becomes genre. In: SILVER, Alain; URSINI, James (Org.). **Film noir reader**. Nova York: Limelight Editions, 1996. p. 307-329.

GIDDENS, Anthony. **As consequências da modernidade**. São Paulo: Editora Unesp, 1991.

GIUNTINI, Mauro. A narrativa cinematográfica de Alejandro González Iñárritu. 2015. 313 f., il. Tese (Doutorado em Comunicação) -Universidade de Brasília, Brasília, 2015.

HALL, Stuart. **A identidade cultural da pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

IBBI, Andrew Ali. **Hollywood, the American image and the Global Film Industry**. Cinej Cinema Journal, Pittsburgh, v. 3, n. 1, p. 93-106, 8 abr. 2013. Disponível em: <<https://cinej.pitt.edu/ojs/index.php/cinej/article/view/81>>. Acesso em: 6 fev. 2017.

JAMESON, Fredric. Postmodernism and consumer society. In: FOSTER, Hal (Org.). **The anti-aesthetic**: essays on postmodern culture. Londres: Pluto Press, 1985. p. 111-125.

LINDSAY, Sean. **David Fincher**: great directors. 2003. Disponível em: <<http://sensesofcinema.com/2003/great-directors/fincher/>>. Acesso em: 2 jun 2016.

LIPOVETSKY, Gilles. **A era do vazio**. Barueri, SP: Manole, 2005.

_____. **A terceira mulher**. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

_____. **O império do efêmero**: a moda e seu destino nas sociedades modernas. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

_____. Tempo contra tempo, ou a sociedade hipermoderna. In: CHARLES, Sébastien; LIPOVETSKY, Gilles. **Os tempos hipermodernos**. São Paulo: Editora Barcarolla, 2004.

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. **A estetização do mundo**: viver na era do capitalismo artista. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

_____. **A tela global**: mídias culturais e cinema na era hipermoderna. Porto Alegre: Editora Sulina, 2009.

LUNA, Fernando. **Wi-Fi no lago Walden**. 2015. Disponível em: <<http://revistatpm.uol.com.br/revista/159/editorial/wi-fi-no-lago-walden-editorial-da-tpm-159.html>>. Acesso em: 27 nov. 2015.

LYOTARD, Jean-François. **A condição pós-moderna**. Rio de Janeiro: José Olympio, 2009.

MACIUSZEK, Dennis. **Film noir**: an inductive definition of a 40s and 50s film style. 2006. Disponível em: <<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.117.3921&rep=rep1&type=pdf>>. Acesso em: 4 mai. 2017.

MANEVY, Alfredo. Nouvelle vague. In: MASCARELLO, Fernando (org.). **História do cinema mundial**. Campinas: Papirus, 2006.

MANO, Gustavo Caetano de Mattos; WEINMANN, Amadeu de Oliveira. **Você não fala sobre o Clube da Luta**: diálogos entre cinema e psicanálise. Psicologia em Revista, Belo Horizonte, v. 19, n. 2, p.214-231, ago. 2013. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1677-11682013000200006>. Acesso em: 4 dez. 2015.

McKEE, Robert. **STORY** – Substância, Estrutura, Estilo e os princípios da Escrita de Roteiro. Curitiba: Arte & Letra, 2006.

NAVARRO-SWAIN, Tania. Identidade nômade: heterotopias de mim. In: Margareth Rago; Luis Orlandi. (Org.). **Imagens de Foucault e Deleuze**. Rio de Janeiro: DP&A, 2002b, p. 325-342.

OLSON, Randy. **Movies aren't actually much longer than they used to be**. 2014. Disponível em: < <http://www.randalolson.com/2014/01/25/movies-arent-actually-much-longer-than-they-used-to-be/> >. Acesso em: 2 dez. 2016.

PAIVA, Celina Maria Silva de Castro. **Cinema e filosofia, uma interlocução possível**: a ética, a cultura organizacional e a estética da violência nos filmes Clube da Luta e Tropa de Elite. 2009. 93 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2009. Disponível em: <http://www.anhembi.br/publique/media/dissertacao_celinamariasilvacastroaiva.pdf>. Acesso em: 12 jan. 2016.

PENAFRIA, Manuela. Análise de Filmes - conceitos e metodologia(s). In: **VI CONGRESSO SOPCOM**, Lisboa, v. 6, p. 6-7, 2009. Disponível em <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/bocc-penafria-analise.pdf>> Acesso em 15 dez. 2015.

PINTO, Carlos Eduardo Pinto de. **Luz, câmera, política! Pindorama e a busca pela identidade histórica brasileira**. In: XIII ENCONTRO DE HISTÓRIA ANPUH-RIO - IDENTIDADES, Rio de Janeiro, *Anais...* 2008.

RAMPAL, Kuldip. **Cultural imperialism or economic necessity?:** The Hollywood factor in the reshaping of the Asian film industry. *Razón y Palabra*. v. 10, n. 43, fev-mar 2005. Disponível em: <<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199520626021>>. Acesso em: 7 jul. 2017.

SANTIAGO, Silviano. Posfácio: a explosiva exteriorização do saber. In: LYOTARD, Jean-François. **A condição pós-moderna**. Rio de Janeiro: José Olympio, 2009.

SILVA, Karina Gomes Barbosa da. **Encantamentos de corpo e alma: representações do amor de Jane Austen no audiovisual**. 2014. 330 f., il. Tese (Doutorado em Comunicação) – Universidade de Brasília, Brasília, 2014.

SMITH, Joan. Gone Girl's recycling of rape myths is a disgusting distortion. **The Guardian**, 2014. Disponível em <<http://www.theguardian.com/commentisfree/2014/oct/06/gone-girl-rape-domestic-violence-ben-affleck>>. Acesso em 7 dez. 2016.

STAM, Robert. **Introdução à teoria do cinema**. Campinas: Papyrus, 2013.

SWALLOW, James. **Dark eye: the films of David Fincher**. Londres: Reynolds And Hearn, 2003.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. Campinas: Papyrus, 2012.

WISEMAN, Eva. The truth about women 'crying rape'. **The Guardian**, 2013. Disponível em <<http://www.theguardian.com/lifeandstyle/2013/mar/31/truth-about-women-crying-rape>>. Acesso em 7 dez. 2016.

REFERÊNCIAS AUDIOVISUAIS

- (500) dias com ela ((500) days of Summer, Mark Webb, 2009)*
- 1900 (Novecento, Bernardo Bertolucci, 1976)*
- A bruxa de Blair (The Blair witch project, Eduardo Sánchez; Daniel Myrick, 1999)*
- A rede social (The Social Network, David Fincher, 2010)*
- Alien 3 (Alien³, David Fincher, 1992)*
- Alien – A ressurreição (Alien: Resurrection, Jean-Pierre Jeunet, 1997)*
- Alien: Covenant (Alien: Covenant, Ridley Scott, 2017)*
- Alien – O resgate (Aliens, James Cameron, 1986)*
- Amnésia (Memento, Christopher Nolan, 2000)*
- Antes do amanhecer (Before sunrise, Richard Linklater, 1995)*
- Cães de aluguel (Reservoir dogs, Quentin Tarantino, 1992)*
- Clube da Luta (Fight Club, David Fincher, 1999)*
- Corra, Lola, corra (Lola rennt, Tom Tykwer, 1998)*
- Fate (comercial para Nike, David Fincher, 2008)*
- Forrest Gump – O contador de histórias (Forrest Gump, Robert Zemeckis, 1994)*
- Garota exemplar (Gone girl, David Fincher, 2014)*
- Homem-aranha 3 (Spider-man 3, Sam Raimi, 2007)*
- House of cards (série de streaming, David Fincher, 2013)*
- Janela indiscreta (Rear window, Alfred Hitchcock, 1954)*
- Jogos mortais (Saw, James Wan, 2004)*
- Juno (Juno, Jason Reitman, 2007)*

Magnolia (*Magnolia*, Paul Thomas Anderson, 1999)

Millennium – Os homens que não amavam as mulheres (*The girl with the dragon tattoo*, David Fincher, 2011)

O curioso caso de Benjamin Button (*The curious case of Benjamin Button*, David Fincher, 2008)

O predador (*Predator*, John McTiernan, 1987)

O quarto do pânico (*Panic room*, David Fincher, 2002)

O sexto sentido (*The sixth sense*, M. Night Shyamalan, 1999)

Perseguidor implacável (*Dirty Harry*, Don Siegel, 1971)

Persona – Quando duas mulheres pecam (*Persona*, Ingmar Bergman, 1966)

Piratas do Caribe: no fim do mundo (*Pirates of the Caribbean: at world's end*, Gore Verbinski, 2007)

Prometheus (*Prometheus*, Ridley Scott, 2012)

Psicose (*Psycho*, Alfred Hitchcock, 1960)

Seven – Os sete crimes capitais (*Seven*, David Fincher, 1995)

Smoking fetus (comercial para *American Cancer Society*, David Fincher, 1984)

Sob o domínio do medo (*Straw dogs*, Sam Peckinpah, 1971)

Titanic (*Titanic*, James Cameron, 1997)

Um corpo que cai (*Vertigo*, Alfred Hitchcock, 1958)

Velocidade máxima (*Speed*, Jan de Bont, 1994)

Velozes e furiosos (*The fast and the furious*, Rob Cohen, 2001)

Vidas em jogo (*The game*, David Fincher, 1997)

Zaroff – O caçador de vidas (*The most dangerous game*, Irving Pichel; Ernest B. Schoedsack, 1932)

Zodiaco (*Zodiac*, David Fincher, 2007)

APÊNDICE A

HIPERMODERNIDADE E DO HIPERCINEMA

Imagem-excesso

HIPERCINEMA	Alien 3 (1992)	Seven... (1995)	Vidas em Jogo (1997)	Clube da Luta (1999)	Quarto do Pânico (2002)	Zodiaco (2007)	Curioso Caso de... (2008)	Rede Social (2010)	Millennium... (2011)	Garota Exemplar (2014)
Filmes mais longos	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Filmes de grande espetáculo	■	✓	■	■	■	✓	■	■	■	■
Busca dos extremos	✓	✓	✓	■	■	✓	■	■	■	✓
Cine-sensações	■	■	■	✓	✓	■	✓	■	✓	■
Imagem-velocidade	✓	✓	✓	✓	✓	✓	■	✓	■	■
Imagem-profusão	✓	■	✓	✓	■	■	■	■	■	✓
Os novos monstros: corpo-excesso	■	✓	■	✓	■	■	■	■	✓	■
Ultraviolência	✓	✓	■	✓	✓	✓	■	■	✓	✓
Sexo em primeiro plano	■	■	✓	✓	■	■	■	■	✓	✓

Tabela de registro das relações entre Imagem-excesso e os filmes de David Fincher

APÊNDICE B

HIPERMODERNIDADE E DO HIPERCINEMA

Imagem-multiplex

HIPERCINEMA	Alien 3 (1992)	Seven... (1995)	Vidas em Jogo (1997)	Clube da Luta (1999)	Quarto de Pânico (2002)	Zodiaco (2007)	Curioso Caso de... (2008)	Rede Social (2010)	Millennium... (2011)	Garota Exemplar (2014)
Simplex	✓	☐	☐	☐	✓	☐	☐	☐	☐	☐
A hibridização globalizada	✓	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	✓	☐
Narrativa Multiplex	☐	✓	✓	✓	☐	✓	✓	✓	✓	✓
Multiplicação das idades da vida	☐	☐	☐	☐	✓	☐	✓	☐	☐	☐
Um homem, uma mulher	✓	☐	☐	✓	✓	☐	☐	☐	✓	✓
Minoria multisex	✓	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	✓	☐

Tabela de registro das relações entre Imagem-multiplex e os filmes de David Fincher

APÊNDICE C

HIPERMODERNIDADE E DO HIPERCINEMA

Imagem-distância

HIPERCINEMA	Alien 3 (1992)	Seven... (1993)	Vidas em Jogo (1997)	Clube da Luta (1999)	Quarto do Pânico (2002)	Zodiaco (2007)	Curioso Caso de... (2008)	Rede Social (2010)	Millennium... (2011)	Garota Exemplar (2014)
TÓPICO MEU: cinema distância	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
O cinema do cinema	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
O cinema dentro do cinema	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
O segundo grau em primeiro plano	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Tabela de registro das relações entre Imagem-distância e os filmes de David Fincher

APÊNDICE D

CAPÍTULO 3 - A MULTIPLEXIDADE PARADOXAL

Tipos de narrativa de McKee

	ARQUITRAMA							MINITRAMA				ANTITRAMA		
	Causa- lidade	Final fechado	Tempo linear	Conflito externo	Protago- nismo único	Protago- nista ativo	Realidade consis- tente	Final aberto	Conflito interno	Protago- nismo múltiplo	Protago- nismo passivo	Coinci- dência	Tempo não- linear	Realidades inconsis- tentes
Alien 3	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Seven	✓	✓	✓	✓	☐	✓	✓	☐	✓	✓	✓	☐	☐	☐
Vidas em jogo	✓	☐	✓	☐	✓	✓	✓	✓	✓	☐	✓	☐	☐	✓
Clube da luta	✓	☐	☐	☐	☐	✓	✓	✓	✓	✓	✓	☐	✓	✓
O quarto do pânico	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Zodiaco	✓	☐	✓	☐	☐	✓	✓	✓	✓	✓	✓	☐	☐	☐
O curioso caso de Benjamin Button	✓	☐	✓	✓	☐	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	☐	☐
A rede social	✓	☐	☐	✓	✓	✓	✓	✓	☐	☐	☐	☐	✓	☐
Millennium	✓	✓	✓	✓	☐	✓	✓	☐	☐	✓	☐	☐	☐	☐
Garota exemplar	✓	☐	☐	☐	☐	✓	✓	✓	✓	✓	✓	☐	✓	✓

Tabela de registro das relações entre os tipos de narrativa de McKee e os filmes de David Fincher

ANEXO

Letra da música *O tempo não para*, composta por Cazusa e Arnaldo Brandão:

Disparo contra o sol
Sou forte, sou por acaso
Minha metralhadora cheia de mágoas
Eu sou o cara
Cansado de correr
Na direção contrária
Sem pódio de chegada ou beijo de namorada
Eu sou mais um cara

Mas se você achar
Que eu estou derrotado
Saiba que ainda estão rolando os dados
Porque o tempo, o tempo não para

Dias sim, dias não
Eu vou sobrevivendo sem um arranhão
Da caridade de quem me detesta

A tua piscina está cheia de ratos
Tuas ideias não correspondem aos fatos
O tempo não para

Eu vejo o futuro repetir o passado
Eu vejo um museu de grandes novidades
O tempo não para
Não para, não, não para

Eu não tenho data pra comemorar
Às vezes os meus dias são de par em par
Procurando agulha no palheiro

Nas noites de frio é melhor nem nascer
Nas de calor, se escolhe: é matar ou morrer
E assim nos tornamos brasileiros
Te chamam de ladrão, de bicha, maconheiro
Transformam o país inteiro num puteiro
Pois assim se ganha mais dinheiro