

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO  
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES  
DEPARTAMENTO DE BIBLIOTECONOMIA

**1º Relato crítico sobre filmes e textos da disciplina CBD 0282 - Estados  
e Formas da Cultura na Atualidade**

Thayane Gomes Veiga

Nº USP 7165532

SÃO PAULO

Março de 2014

Berman (2007) define a modernidade como “encontra-se em um ambiente que promete aventura, poder, alegria, crescimento autotransformação e transformação das coisas em redor”. O mesmo autor acredita que a modernidade é capaz de quebrar fronteiras e unir o homem. Para Guiddens (1990) a modernidade provoca uma separação entre espaço e lugar, pois ela reforça as relações entre pessoas que estão fisicamente distantes.

A modernidade separa, cada vez mais, o espaço do lugar, ao reforçar relações entre outros que estão “ausentes”, distantes (em termos de local), de qualquer interação face a face. Nas condições da modernidade..., os locais são inteiramente penetrados e moldados por influências sociais bastante distantes deles. O que estrutura o local não é simplesmente aquilo que está presente na cena: a “forma visível” do local oculta as relações distanciadas que determina a sua natureza. (Guiddens, 1990, p.18 *apud* Hall, 2006)

Com os filmes “Medianeiras”, “O homem ao lado”, “Playtime” e “Her” conseguimos ver, de diferentes formas, como a modernidade e a pós-modernidade se apresentam na sociedade e como influenciam a relação entre os indivíduos. Em alguns momentos, mesmo em um só filme, podemos perceber que esses conceitos possuem elementos capazes de afastar ou unir o homem.

Comparando o filme “Playtime” a crítica à modernidade feita por Sevcenko (2001), com a síndrome do loop, vemos no filme a presença de duas etapas da teoria. O longa-metragem mostra a história de um grupo de turistas americanos, entre eles o Sr. Hulot, que vão visitar Paris. Nesta viagem que personagem principal faz para encontrar um oficial, conseguimos observar a transformação do homem no contexto da inovação tecnológica. O Sr. Hulot acaba se perdendo do seu destino no labirinto urbano e se vê constantemente em situações de caos. Além disso, o filme também retrata uma uniformização da sociedade, mostrando elementos como e vestimentas seguindo sempre o mesmo padrão.

A teoria do loop, de Sevcenko (2001), propõe uma metáfora entre as sensações da montanha russa e a modernidade dividida em três etapas. O primeiro momento na montanha russa é aquele em que temos a ascensão contínua com expectativa, ela “assegura nossas expectativas mais otimistas” (SEVCENKO, 2001, p.14). A segunda etapa é a queda vertiginosa, nela perdemos as referências e o controle. A última etapa

- o clímax - é o loop, em que nos sentimos relaxados e ficamos sem nosso impulso de reação.

Em “Playtime” conseguimos identificar a segunda e a terceira etapa da teoria do loop em passagens do filme. A segunda etapa da teoria está na passagem do restaurante Royal Garden, que recebe seus convidados sem estar preparado e cheio de improviso. A etapa da queda é aquela em que “perdendo as referências do espaço, das circunstâncias que nos cercam e até o controle das faculdades conscientes” (SEVCENKO, 2001, p.15). É nesse ambiente de desordem que os convidados são recepcionados e passam por parte da festa. Nessa etapa, para marcar o caos partes do restaurante começam a ruir, os garçons perdem parte da roupa e a porta de entrada principal quebra.

Logo em seguida, no final da festa, a terceira etapa da teoria do loop aparece. Quando os convidados deixam da festa, estão na fase em uma fase relaxada, sem reação sobre o que aconteceu na noite anterior. Para Sevecenko (2001), essa é a fase em que as pessoas adotam a estratégia de “relaxar e gozar”.

No filme “Her”, também podemos notar semelhanças com a teoria de Sevecenko (2001). A última etapa da montanha russa, o loop, aparece enquanto Theodore, personagem principal, está se relacionando com o seu sistema operacional, que recebe o nome de Samantha. Vivendo intensamente essa relação com a tecnologia, Theo e os outros personagens do filme (excluindo os sistemas operacionais) estão “entregando os pontos entorpecidos, aceitando resignadamente ser conduzidos até o fim pelo maquinismo titânico” (SEVCENKO, 2001, p.16).

Com as o ritmo acelerado das mudanças, Sevecenko (2001) acredita que a sociedade é “incapaz de prever, resistir ou entender o rumo que as coisas tomam” (SEVCENKO, 2001, p.17). Theo só tem um momento de reflexão sobre o que está acontecendo na sociedade, e este ocorre quando seu sistema operacional para de responder. Ele começa a ver que as pessoas a sua volta também estão vivendo da mesma maneira que ele estava, e antes não conseguira perceber.

Isso mostra o ponto central sobre a crítica da síndrome do loop, o modo como a sociedade analisa e dialoga com as inovações. Tanto em “Playtime” como em “Her”, todos estão envolvidos neste ambiente e não tem reação, eles perdem o impulso de reação e de análise dos impactos que as inovações tecnológicas trazem.

“A crítica, portanto, é a contrapartida cultural diante da técnica, é o modo de a sociedade dialogar com as inovações, ponderando sobre seu impacto, avaliando seus efeitos e perscrutando seus desdobramentos.”

(SEVCENKO, 2001, p.17)

Em “O homem ao lado” e “Medianeiras” vemos como a modernidade influenciou uma cidade grande, no caso dos dois filmes: Buenos Aires.

“O homem ao lado” conta a história dos vizinhos Victor e Leonardo que entram em conflito por causa de uma janela. A residência do designer Leonardo, cheia de janelas e muito aberta, é famosa por ser a única obra assinada pelo arquiteto Le Corbusier na América. Já o apartamento de Victor não tem nenhuma janela por onde bate o sol. O problema começa quando Victor resolve abrir uma janela que daria visão para a sala da casa de Leonardo, o que faz com o que o designer sinta que sua privacidade está sendo invadida.

Em “Tudo o que é sólido se desmancha no ar”, Berman (2007) comenta sobre a construção de Brasília por Niemeyer e Lúcio Costa, ambos seguidores de Le Corbusier. O autor do texto destaca como Brasília foi projetada para ser isolada, ela não possui espaços públicos, ou seja não há espaços para interações. Da mesma forma que Brasília está isolada, a residência de Leonardo também está, mas quem sente esse isolamento é o personagem principal.

Berman (2007) acredita que a modernidade traz mais oportunidades, e muitas vezes até nos obriga a dialogar. No caso do filme, Leonardo tem pouca interação com os outros moradores de sua casa, sua mulher e sua filha, e tenta a todo momento fugir da oportunidade de dialogar com o vizinho sobre a janela. Leonardo comenta que o problema da janela é a invasão de privacidade do seu vizinho em sua casa, mas o que transparece no personagem é que a questão é evitar que outras pessoas vejam o seu isolamento.

“Uma das coisas que podem tornar a vida moderna digna de ser vivida é o fato de que ela nos proporciona mais oportunidades – por vezes até nos impondo a obrigação – de conversar, de fazer um esforço no sentido de compreender o outros.” (BERMAN, 2007 pg. 15)

“Medianeiras” mostra a história de Martin e Mariana, vizinhos de prédios que passam o filme buscando – mesmo sem saber – um ao outros. Berman (2007) que afirma que a modernidade ajuda a unir a espécie humana, também apresenta o contraponto dessa teoria, a desunidade.

É nesta desunidade trazida pela modernidade que vivem Martin e Mariana. Ambos vivem em uma cidade grande, mas nutrem um sentimento de solidão, um isolamento do qual não conseguem fugir. Essa angústia que sentem é resultado de uma sociedade moderna, que ao mesmo tempo une Martin ao mundo – o personagem fala em uma passagem do filme que se sente menos só com a internet. Mas, ao mesmo tempo também o afasta do mundo off-line, já que ele não consegue iniciar uma conversa com Mariana em uma loja, mesmo sentindo vontade de tomar essa atitude.

É nas relações humanas dos quatro filmes abordados que percebemos a dicotomia entre união e desunião como reflexos da modernidade e da pós-modernidade. Berman (2007) aponta que a modernidade tem dois lados: ela une a espécie humana e, ao mesmo tempo, leva o homem a um turbilhão de mudanças. Da mesma forma como vimos em “Her” e “Medianeiras”, com os protagonistas Theo e Martin, a modernidade nos aproxima de mundo por meio das inovações tecnológicas, mas também nos afasta das pessoas com as quais construímos relacionamentos frágeis e superficiais.

“A experiência ambiental da modernidade anula todas as fronteiras geográficas e raciais, de classe e nacionalidade, de religião e ideologia: nesse sentido pode-se dizer que a modernidade une a espécie humana. Porém ela é uma unidade paradoxal, uma unidade de desunidade: ela nos despeja a todos num turbilhão de permanente desintegração e mudança, de luta e contradição, de ambiguidade e angústia” (BERMAN, 2007 p.24)

### **Referências bibliográficas**

BERMAN, Marshall. “Introdução: Modernidade - ontem, hoje e amanhã”. In: Tudo que é sólido desmancha no ar: a aventura da modernidade. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

HALL, Stuart. "A identidade cultural na pós-modernidade". 10ª edição. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2005.

SARLO, Beatriz. "Introdução" e "Buenos Aires, cidade moderna". In: Modernidade periférica: Buenos Aires 1920 e 1930. São Paulo: Cosac Naify, 2010.

SEVCENKO, Nicolau. "Introdução". In: A corrida para o século XXI: no loop da montanha-russa. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

"Playtime" (Jacques Tati, FRA, 1967)

"O homem ao lado" (Gastón Duprat/Mariano Cohn, ARG, 2009)

"Medianeras" (Gustavo Taretto, ARG, 2011)

"Her" ([Spike Jonze](#), EUA, 2014)