



Super 8 (J. J. Abrams, 2011)

# O parque jurássico e a nostalgia no audiovisual: a cultura visual do cinema da memória<sup>1</sup>

Ana Paula Penkala<sup>2</sup>

professora nos cursos de Cinema e Design da UFPel

André Darsie de Oliveira<sup>3</sup>

graduando e pesquisador de iniciação científica do Curso de Cinema de Animação da UFPel

## BEM-VINDO AO PARQUE JURÁSSICO

A referenciação a filmes, gêneros, personagens ou estéticas antigas; a refilmagem de clássicos e a reapropriação de estilos estéticos e técnicos antigos são fenômenos que ocorrem com certa frequência no audiovisual. Cinema e TV estão constantemente retomando o passado, mesmo quando não se trata de épicos, reconstituições históricas ou *remakes*. Fazem parte, inclusive, do que Flávio Cauduro e Pedro Perurena (2008) chamam de “retórica visual pós-moderna”. O que se propõe aqui como “cinema da memória”, no entanto, é um fenômeno significativo no tocante à cultura visual deste período e vem se pronunciando na produção visual desde pelo menos os anos 80. Muitos filmes – assim como quaisquer produtos audiovisuais – usam a referência como forma de homenagem, ou para construir uma nova camada de discurso. Porém, em alguns casos, a nostalgia e o retorno ao passado são um dispositivo<sup>4</sup> proposto pela instância de realização de um filme. O dispositivo que faz parte desta discussão tende mais ao emocional, e ultrapassa o objetivo de citar, emular, refilmar. Quando J. J. Abrams dirige um filme chamado *Super 8* (2010)

---

1 - Uma versão reduzida e simplificada deste artigo foi apresentada no *I Seminário Internacional Ensino da Arte: Cultura visual, Escola e Cotidiano* em novembro de 2012. Este trabalho está vinculado aos projetos de pesquisa *Designer como autor* e *Cultura e Imaginário a partir das práticas do audiovisual e do design* (dos cursos de Design) na Universidade Federal de Pelotas.

2 - penkala@gmail.com

3 - andredarsiedeoliveira@gmail.com

4 - Dispositivo aqui compreendido como artifícios usados e regras impostas em ordem de estabelecer e delimitar aquilo que será filmado.

e nele oferece ao público a experiência de um filme dos anos 80, desde o cartaz até a recriação de um discurso de época, estamos diante de um dispositivo que tem a nostalgia como eixo. Como crianças que nunca querem deixar a infância para trás, os realizadores do cinema da pós-modernidade estão, sobretudo, homenageando seus ídolos. E recriando para si e para seu público a experiência do cinema tal qual ela existiu a partir da grande popularização da TV (anos 70) e dos *home videos* (anos 80). Vários realizadores, como Quentin Tarantino, Abrams, a Pixar Animations, por exemplo, foram criados assistindo às matinés do cinema, aos desenhos animados e séries na TV, aos filmes de todos os gêneros disponíveis na videolocadora mais próxima. Há algo na geração nascida entre o meio dos anos 60 e o início dos anos 80, uma “propensão para recordar” (PENKALA, 2012) suas infâncias, sua própria relação com a cultura visual, a partir de atravessamentos entre memória, coleção e criação, elevando aquilo ao que assistiam quando tinham cinco, 10 ou 15 anos na TV ou no cinema à potência de obra sublime (porque as boas lembranças de infância são intocáveis). Assim, o cinema da memória não apenas recria ou recupera a cultura visual desses tempos, mas ajuda a construir uma nova e peculiar cultura visual de início de século, aquela que vive da coleção das primeiras gerações criadas a partir do bombardeio diário de imagens.

Na edição de 2009 dos Golden Globes Awards, ao receber o prêmio Cecil B. DeMille, Steven Spielberg fez um discurso emocionado<sup>5</sup> sobre o primeiro filme ao qual seu pai o levou para ver, *O Maior Espetáculo da Terra* (*The greatest show on Earth*, Cecil B. DeMille, 1952). Spielberg relembra o espanto que sentiu ao ver no filme o que ele descreveu como “possivelmente o maior desastre de trem que já foi filmado” (sequência da Figura 1). A partir dessa experiência, então com cerca de seis anos, tentou recriar o desastre com um tipo de Ferrorama<sup>6</sup>, filmando a cena em uma câmera de 8mm<sup>7</sup> que seus pais tinham em casa. Esse discurso, proferido por um Spielberg de sessenta anos, demonstra a influência que uma geração de realizadores (criadores, especialmente) tem sobre as gerações seguintes. Essa influência se dá por meio da cultura visual,

5 - <<http://www.youtube.com/watch?v=Nv8k4tNCB6k>>

6 - Um brinquedo, popularizado no Brasil muitos anos depois, que consistia em um trem e seus vagões (movido à pilha) e os trilhos, montáveis conforme a imaginação e as conexões de plástico permitissem.

7 - É pertinente que se ressalte que a câmera 8mm foi lançada pela Kodak em 1932, nos EUA, sendo conhecida como versão standard. A Super 8 foi desenvolvida somente nos anos 60, como um aperfeiçoamento da 8mm standard, sendo lançada em 1965.



Figura 1: o maior desastre da Terra. Fonte: DVD.

mas é amalgamada pela memória. Spielberg é responsável por cenas que hoje compõe o imaginário de uma geração inteira que iniciou sua formação cinéfila a partir do final dos anos 70, alguns dos quais hoje envolvidos com a prática audiovisual. Um dos ícones da carreira do cineasta, *Tubarão* (*Jaws*, 1975), é, junto de *E. T. O Extraterrestre* (*E. T. The Extraterrestrial* 1982) e do clássico de ficção científica criado pelo amigo George Lucas, *Guerra nas Estrelas* (*Star Wars*, 1977), parte de um sólido referencial visual para as novas gerações de cineastas, mas mais que isso: parte da cultura popular e da memória do século XX. Como ícones, foram e continuarão sendo homenageados, citados, referenciados à exaustão, como Spielberg já fez. Em *Contatos imediatos do terceiro grau* (*Close encounters of the third kind*, 1977), o diretor homenageia DeMille em uma cena onde reproduz o acidente de trem do filme de 1952 em uma maquete (Figura 2).

Mas se, como sugere esse discurso de Spielberg, todos os criadores do cinema foram influenciados pela cultura visual criada pelas gerações anteriores, por que temos interesse em discutir a nostalgia dos cineastas na produção audiovisual atual? Em primeiro lugar porque a cultura visual pós-moderna aglutinada nos filmes é herdeira de um movimento que teve início nos anos 50, tem forte relação com as tecnologias e culturas materiais de uma sociedade que viveu especificamente o pós Segunda Guerra Mundial e vem sendo sedimentada primeiro pela popularização da televisão, das câmeras portáteis domésticas, e pela invenção do vídeo, nos anos 60, ao que se seguiu a invenção do videocassete (1978) e a disseminação dos *home videos* e das videolocadoras. Em segundo lugar, porque se a nostalgia em si é uma relação emocional que todas as gerações têm com a cultura que as antecede; e as citações, referências e homenagens no cinema são comuns desde há muito, a cultura do visível que marca significativamente a era contemporânea tem como uma de suas características mais importantes, evidentes e fenomenais a busca pela recriação de um tempo que não existe senão em nossas memórias. O filme de Woody Allen, *Meia Noite em Paris* (*Midnight in Paris*, 2011), bem poderia ilustrar o *zeitgeist*<sup>8</sup> pós-moderno: vivemos tão insatisfeitos com nosso tempo atualmente que sonhamos com uma mágica viagem ao passado para “a época de ouro”, onde consideramos estar todo o sublime da arte – literatura, pintura, música. A viagem no tempo nos daria a oportunidade de viver o que acreditamos ter perdido, a partir de certezas que construímos pelo que os livros de História tornam cada vez mais romântico (a bela época, os anos dourados, os anos incríveis).

8 - O “espírito do tempo”.



Figura 1: o maior desastre da Terra. Fonte: DVD.

O que vemos aqui, nas produções audiovisuais contemporâneas, não é diferente de uma viagem no tempo. Porém não há uma era de ouro reconstruída a partir dos livros de História ou dos documentos de época. O que se faz é um inventário do “sublime” a partir de nossas próprias relações com os objetos. E esses objetos são o que de mais representativo da geração pós-moderna podemos dispor como um inventário: as imagens e a cultura popular.

É assim que podemos abordar o conceito de nostalgia em que estamos centralizando essa discussão. O tipo de nostalgia que vem construindo a cultura visual pós-moderna é um inventário de memória, é um movimento documentário de natureza um tanto colecionista que tem início quando, em contato com um objeto de nossas infâncias, fazemos uma breve viagem ao passado, cercando-nos de uma aura, de uma atmosfera que só o tempo afetivo é capaz de ter. Não nos transportamos de fato a um tempo passado, pois a ciência ainda não tornou tal façanha possível; nem nos remetemos materialmente a nossas infâncias, pois elas nada de sublime teriam a nos oferecer. Voltamos, sim, à sensação que esses filmes nos provocavam e, como queremos discutir aqui, a acessar uma experiência que é, hoje, coletiva. Voltamos ao que nossa memória registrou, acessando um inventário que o colecionista faz por meio de uma relação muito particular com os objetos. E o que torna esse fenômeno ainda mais interessante: é através desse retorno ao tempo passado que nos relacionamos socialmente.

## **OS FANTASMAS SE DIVERTEM: A NOSTALGIA EM JAMESON**

A questão da nostalgia discutida por Fredric Jameson deriva de uma de suas preocupações mais importantes e válidas com a lógica cultural pós-moderna: a perda do sentido de história, ou da historicidade. Ao refletir sobre o filme nostálgico, conceito que aborda frequentemente, Jameson traça uma linha que comumente atravessa a morte do sujeito individualista burguês; a impossibilidade de criação, pelos autores contemporâneos, de novos estilos; e o vazio que caracteriza o constante e sem ideologia retorno ao passado (JAMESON, 2006). Nesse contexto, o autor aborda o conceito de *pastiche*, que seria a utilização de uma máscara estilística, uma imitação de um estilo único, peculiar, algo que caracteriza a *paródia* também. Esta, no entanto, tem impulso satírico, age na comparação com algo que serviria de parâmetro de normalidade para essa mímica cômica. O *pastiche*, uma versão pálida e sem senso de

humor, não tem esses propósitos, como reflete Jameson (2006).

A estética modernista, para o autor, é ligada a uma concepção de sujeito burguês onde se firma a individualidade. É de uma visão singular de mundo, de um estilo próprio e inconfundível, que essa estética teria sido formada. Com a morte do sujeito individual burguês, o estilo modernista clássico deixaria de ser alimentado, “[...] então não há mais clareza sobre o que se espera que os artistas e escritores do período presente façam” (JAMESON, 2006, p. 25). A tradição estética modernista seria um fantasma, rondando a criação contemporânea como um pesadelo. O viés de Jameson contém, não raro, uma crítica bastante enfática na qual se percebe uma falta de crença na criação pós-moderna, especialmente ao delinear este período (pós-)histórico como uma espécie de ressaca, um momento em que tudo já foi feito. “[...] em um mundo no qual a inovação estilística não é mais possível, tudo o que resta é imitar estilos mortos, falar através de máscaras e com as vozes dos estilos no museu imaginário.” (JAMESON, 2006, p. 25) Jameson fala sobre uma “falência do novo” e de um “aprisionamento no passado”. O *cinema nostálgico* é uma das formas práticas do pastiche, como o segundo filme de George Lucas, *Loucuras de Verão (American Graffiti, 1973)*, que o autor analisa. Essa obra “[...] se propôs a recapturar toda a atmosfera e as peculiaridades estilísticas dos Estados Unidos da década de 50 [...]”, aponta (ibidem, p. 26, grifos nossos). Essa “proposta” que o filme faz tacitamente define o dispositivo, e é “recapturar toda a atmosfera” quem faz o papel, nesse dispositivo, de cada vez mais diferenciar o filme nostálgico do filme de época ou do filme histórico (o qual o propósito de recriar fatos ou eventos ocorridos na história). Para Jameson, esse filme “[...] reinventa uma imagem do passado em sua totalidade vivida [...]” (2006, p. 27).

O pastiche busca estilos do passado, mas não traz com eles suas ideologias. O olhar marxista do autor sobre essa questão atenta para uma incompreensão do passado enquanto contexto histórico – do qual continuam sendo transportadas para o hoje apenas “a roupagem” - e uma ausência de sentido histórico da cultura contemporânea, a qual se encontraria vazia e superficialmente repetindo a *figura* de outrora. *Guerra nas Estrelas* trabalha em outro registro nostálgico, e, embora o defina como um tipo de pastiche na acepção pejorativa que lhe dá do termo, Jameson o coloca em outro patamar, que é precisamente de onde nos dispomos a discutir a nostalgia. Certamente não apreendido como um “[...] filme histórico sobre o nosso passado intergaláctico”

(JAMESON, 2006, p. 27), *Guerra nas Estrelas* recria uma *experiência* quando reinventa “[...] a sensação e a forma de objetos de arte característicos de um período anterior [...]” (ibidem). Esses objetos e formas, que seriam os seriados que passavam na TV nas tardes de sábado nos EUA nos anos 50 e 60, fazem parte da memória infantil dos então adultos que, em 1977, assistirão ao filme onde Lucas “[...] procura reacender *um sentido de passado associado àqueles objetos*” (ibidem, grifo nosso). Ao reinventar sensações e propôr reacender sentidos de tempo, o diretor acaba por satisfazer, como diz o autor, um anseio de experimentar outra vez um período, revivendo-o através de “artefatos estéticos” antigos.

Por um lado, Jameson tem razão em apontar certo tipo de nostalgia como um sintoma da atrofia do sentido da história. A voracidade com que consumimos e demandamos hoje mais do que nunca imagens do passado evidencia essa atrofia, demonstrando que “[...] nem o passado nem o futuro têm para nós hoje em dia a urgência e a pertinência que tinham nos séculos XIX e XX. Tais imagens nostálgicas são uma tentativa desesperada de alimentar esse anseio, mesmo com materiais espúrios” (JAMESON, 2007, p. 201). Mas o que Lucas propõe, no dispositivo de nostalgia que se encerra em *Guerra nas Estrelas*, é como que construir uma máquina do tempo por meio da qual será possível viver novamente uma experiência em um *lugar* que não existe mais. E esse é um outro movimento que caracteriza a relação da cultura pós-moderna com o tempo e com as novas sociabilidades.

Quando foi cunhado pela primeira vez, no século XVII, o termo *nostalgia* estava sendo usado para descrever uma condição médica, uma patologia que tinha como tratamento o retorno à casa ou até mesmo a promessa de retorno, conforme Linda Hutcheon e Mario Valdés (1998-2000). A palavra, segundo os autores, tem origem nos termos gregos “*nostos*” (retornar à casa) e “*algos*” (dor), o que em tradução livre poderia ser relacionado à dor pela saudade de casa (“*homesickness*”, no inglês). Os médicos do século XVII e XVIII consideravam a nostalgia um trauma emocional e físico relacionado à memória, uma desordem da imaginação. No século XIX, ela foi perdendo seu sentido “médico”, grosso modo e, no século XX, ganhou cada vez mais a atenção de psiquiatras e passou de uma doença física curável para uma condição psicológica incurável e inconsolável. Ainda conforme esses autores, a mudança na natureza da “doença” nostalgia foi uma troca do espacial para o temporal, uma vez que não era mais a angústia por voltar à casa

que a caracterizava mas, como teria notado Immanuel Kant no final do século XVIII, o desapontamento de quem retorna finalmente à casa se dá porque a nostalgia, na verdade, seria o desejo de voltar a um tempo. Considerando-se que o tempo é irreversível, a nostalgia seria a reação à impossibilidade de retorno.

Não há, como percebeu Kant nessas observações (HUTCHEON; VALDÉS, 1998-2000), como aplacar a tristeza de nossa nostalgia da era moderna, a nostalgia conforme a psiquiatria a abordou. Não há como satisfazer aquele que sente a dor de jamais poder voltar para “um lugar”. Quando sentimos falta da casa de nossas infâncias, sentimos falta de uma soma de coisas que são, em sua maioria, virtuais: o tempo de nossa infância, a atmosfera daquele período, o estado infantil em que nos encontrávamos (inocência? esperança? euforia pelas descobertas?) e, em tese, a casa onde morávamos. A casa (na acepção de “lar” do termo), assim como a infância, é um tempo, não um espaço. É esse contexto que nos serve de base de reflexão em se tratando da cultura visual pós-moderna. Como destacam também Hutcheon e Valdés (ibidem), esse lugar que é o tempo ao qual se deseja voltar quando se sente a nostalgia é menos um lugar real e mais algo imaginado, um passado idealizado. Esse tempo é construído pela memória, é a soma daquilo que foi palpável (os objetos, os lugares, a experiência física) com aquilo que não se pode mensurar ou concretizar, que é o tempo decorrido e, assim, a memória que se tem desse palpável. “Nesse sentido [...] a nostalgia é menos sobre o passado que sobre o presente.” (HUTCHEON; VALDÉS, 1998-2000, p. 20, tradução nossa)<sup>9</sup> A memória armazena imagens reais e projeta sobre elas sensações, assim como apaga fatos e eventos, reorganizando o passado tal qual faz um colecionador: conforme os desígnios emocionais. A relação emocional que temos com objetos e com o contexto de que fizeram parte esses objetos é o que faz com que guardemos uns e descartemos outros. A memória da nostalgia produz um constructo perfeito: é *este* passado que é irretocável, sublime, em comparação injusta com o presente, seu contraponto aborrecido, pesado, difícil. É como em *Meia noite em Paris*, onde o personagem, em sua urgência por viver “os tempos dourados” de sua imaginação, chega a experimentar uma viagem no tempo (uma alegórica alucinação individual).

A relação que temos com nossas infâncias (ou qualquer de “nossos passados”) é, evidentemente, única, subjetiva, individual. O que nos

---

9 - “In this sense [...] nostalgia is less about the past than about the present.”



une, socialmente, são as lembranças partilhadas. No século XX, as experiências coletivas vão sendo cada vez mais intensificadas com a evolução dos meios de comunicação de massa, o surgimento de uma sociedade de consumo, com as novas e mais eficientes oportunidades de locomoção, com o nascimento de uma preponderante cultura visual. Assim, a nostalgia também deve ser analisada na passagem da experiência individual ou restrita a um espaço para uma experiência cada vez mais globalizada, que permite que o brinquedo ou o herói da TV faça parte do imaginário infantil de crianças de lugares diversos. A nostalgia ganha um sentido um tanto diferente daquele percebido por Jameson (2006), portanto. Se a repetição de estilos e imagens do passado no período contemporâneo, para o autor, não passa de uma espécie de parasitismo da estética moderna; a referência, emulação, citação e homenagem ao audiovisual das décadas passadas nos filmes atuais pode ser um exemplo de como a nostalgia é manifesta na produção cultural e de como a cultura visual da nostalgia hoje pode nos falar de gerações que nasceram nos primórdios da *era do visível*.

## **SUPER 8 OU 80: CONTATOS IMEDIATOS COM A MEMÓRIA**

A era digital “destruiu” a infância de quem viu *E.T. O Extraterrestre* (Steven Spielberg, 1982) no início da década de 80. No DVD comemorativo dos 20 anos de seu lançamento, a edição de colecionador trazia a versão remasterizada do filme que é símbolo da produtora Amblin Entertainment<sup>10</sup>. Não apenas o som foi aperfeiçoado para esta edição especial: efeitos especiais novos foram acrescentados e alguns “retoques” foram dados. Os efeitos especiais tiraram a magia do E.T. como havia sido visto pelas crianças duas décadas antes. E os retoques mudaram a face de uma época em que Spielberg tinha a liberdade criativa de colocar armas nas mãos de policiais que estavam em uma emboscada para deter crianças. Na edição comemorativa, os rifles viraram *walkie-talkies* digitalmente. Dizer que retoques destruíram infâncias parece dramático e exagero até para uma metáfora. Pois se observarmos a forma como os fãs de cinema que foram crianças nos anos 70 e 80 lidam com suas memórias mais caras de infância, “destruir” torna-se um termo apropriado. *E.T.* é representante icônico de uma nova geração de cinéfilos. Não criou, como *Guerra nas Estrelas*, um

10 - A Amblin foi fundada em 1981 por Spielberg, usando a imagem que seria explicada no ano seguinte, em *E.T.*, como símbolo. *Amblin'* é o título de um curta-metragem escrito e dirigido pelo cineasta e lançado em seu aniversário de 22 anos, em 1968.

exército de fãs organizados que promovem eventos paralelos, formam associações (como o Conselho Jedi, de Porto Alegre) ou assistem às exhibições nos cinemas vestidos como *Darth Vader* ou *Stormtroopers*, porém conquistou um status que caracteriza um fenômeno novo na cultura. Como ícone, representa um gênero de filme feito para crianças, mas que não mantém suas plateias num mundo de fantasia.

Como fenômeno cultural e de consumo – o que, em se tratando de pós-modernidade, é a mesma coisa – inaugura um comportamento que vai além da infância, e conta com todo um aparato cultural e mercadológico como suporte: o filme gera desdobramentos na cultura até hoje e produziu, desde seu lançamento, uma série imensurável e até descontrolada de derivados, como brinquedos, álbuns de figurinhas, roupas, etc. Suas músicas tornaram-se épicos, suas falas são repetidas até hoje, seus aniversários de estreia são comemorados com alarde comercial<sup>11</sup>. Spielberg é, em si, um desses diretores de uma safra de cineastas que cresceu no pós-Segunda Guerra e “sofreu” os primeiros efeitos da era do visível, quando o cinema ganhou nova potência cultural, a TV surgiu como um dos aparelhos domésticos mais importantes, as câmeras portáteis de uso pessoal eram uma realidade e o vídeo surgiu enquanto formato, tecnologia e viabilização de produção. Como o amigo George Lucas, também fez parte de uma geração de fãs de cinema que levaram sua paixão aos bancos escolares, transformando a prática de uma profissão que nasceu bem longe da academia.

Quando chamamos *E.T.*, assim como *Guerra nas Estrelas*, de fenômenos culturais, reafirmamos aquilo que Jameson (2006) delinea como cultura neste terceiro estágio do capitalismo. As fronteiras entre o cultural e econômico foram abolidas na pós-modernidade. A partir disso, podemos dizer que *E.T.*, por exemplo, não foi apenas um filme, nem mesmo um evento cinematográfico, mas que, em conformidade com a lógica deste estágio social, é um fenômeno de cultura que atravessa o âmbito do mercado e da cultura visual. É esse o sentido mais importante dado ao termo, hoje questionado, “cultura de massa”. Este filme de Spielberg encerra em si um discurso que ilustra o que Jameson quer dizer com essa abolição das fronteiras entre o mercado, a arte, a experiência social e etc. E é aqui que devemos discutir a memória. Como evento de cultura de massa, este filme não apenas construiu uma cultura em torno de si como se mantém como ícone somente

---

11 - A Universal lançou, no último mês de outubro, o lançamento do *blu-ray* de 30 anos de *E.T.*, que inclui no disco o filme original, em atenção aos fãs antigos que ficaram decepcionados com os retoques da edição remasterizada de 2002.

por essa cultura permanecer dando a ele sustentação. Boa parte dessa sustentação se dá pela memória. Não pela simples lembrança que se tem do filme, nem pela forma como o mercado mantém vivo o objeto de consumo que *E.T.* é, através de lançamentos comemorativos. Mas pela relação que foi criada na época de seu primeiro lançamento entre o filme e seu público, a qual continua sendo alimentada.

Três coisas são importantes quando Jameson (2006) começa a definir a “virada cultural” que é a pós-modernidade: a dominante sistêmica que diz respeito a uma “[...] *colonização da realidade em geral por formas espaciais e visuais* [1], que é, ao mesmo tempo, uma *mercantilização dessa mesma realidade* [2], intensamente colonizada, em *escala mundial* [3]” (p. 146-7, grifos nossos). A cultura visual como um inventário de objetos imagéticos, somado ao inventário dos objetos em si produzidos pela indústria do consumo, são um fenômeno global que vem tomando o mundo de forma tal que, guardadas as devidas proporções, nos iguala a todos como parte de uma mesma cultura, na qual consumir também se aplica às imagens (a profunda estetização da realidade) e as imagens também nos proporcionam um contexto de consumo. O social é atravessado pela experiência de consumir, a qual é, por sua vez, atravessada pela cultura visual.

Daí então podemos avaliar e refletir sobre “ser fã de *E.T.*” como um processo que, dentro do paradigma pós-moderno, inclui não apenas ver o filme, ter uma cópia dele, afixar na parede um de seus posters, mas também ser parte de um grupo, ter uma identidade, absorver/compreender e reproduzir códigos, consumir não os produtos, mas a própria cultura do *E.T.* O filme que Spielberg lançou em 1982 não é um filme, mas uma experiência cultural (e, por isso, social também) a partir de onde se cria uma memória. Ser fã do filme está ligado à identidade de quem foi criança na década de 80, assim como estão os brinquedos produzidos na época (o Cubo de Rubik, por exemplo), os seriados da TV (como *McGyver*), etc.

Aqui, a memória dessas imagens e da cultura que elas criam, sedimentada na experiência social e organizada conforme relações emocionais muito particulares, sai do âmbito pessoal para o espaço de um grupo, e, do espaço de um grupo, encaminha-se para o de uma geração inteira. Não apenas se questiona o sentido de uma “obra de arte *individual*”, mas o sentido mesmo de uma memória individual. E a experiência estética é o que atravessa essa transformação de uma

memória que estava restrita para uma memória que é, com os auspícios dessa *era do visível* e da *estetização da realidade* (JAMESON, 1996), coletiva e quase completamente globalizada.

[...] Em uma cultura como se tornou a nossa, tão esmagadoramente dominada pelo visual e pela imagem, a própria noção de experiência estética é ou insuficiente ou excessiva, pois, nesse sentido, a experiência estética está agora por toda parte e satura a vida social e cotidiana em geral; no entanto, foi essa mesma expansão da cultura [...] que tornou problemática a própria noção de uma obra de arte individual [...]. (JAMESON, 2006, p. 167)

Como *terceiro estágio na história da visão*, a pós-modernidade como vista por Jameson não é, obviamente, algo que surge do nada, como a própria perspectiva historicista do autor torna coerente. A preponderância do visível sobre todas as coisas, hoje, é resultado de camadas construídas na modernidade. A era do visível nasce depois do evento do tal “bombardeio de até mil imagens por dia” de que fala Jameson (somado à publicização das esferas privadas) e instaura uma “[...] relação muito diferente com o espaço e o tempo, com a experiência existencial, assim como com o consumo cultural” (2006, p. 182). Hoje, ao nos depararmos com o fim de muitos cinemas de calçada, com a diminuição da natureza de coletividade na fruição do filme, o conceito de experiência coletiva relacionado aos espectadores de cinema se perde (é mais comum alugar um filme, ou “baixar da internet”, que ir ao cinema para poder assisti-lo, especialmente quando consideramos que a informação sobre o filme chega a todos, mas os filmes não são exibidos em todos os lugares). Mas se a experiência, ainda que o contexto do espectador seja sua casa, seja assistir filme pelo computador, a experiência pode não ser mais algo individual quando se depende, para a fruição do filme, do acesso a uma memória coletiva.

Se a cultura que se cria a partir do, ou principalmente com o pós-Segunda Guerra foi aos poucos globalizando memórias concretizadas em imagens e objetos de consumo da cultura popular e de massa, e o exemplo maior disso são os cineastas que cresceram nessas culturas (especialmente aqueles cuja infância aconteceu entre os anos 50 e os anos 70), quando falamos de seus filmes como “cinema nostálgico” também estamos falando de uma tentativa de recriar não apenas o passado, mas um passado muito específico. Ainda que “o passado” seja o considerado passado intocável da memória seletiva do personagem de *Meia Noite em Paris*, o passado dos “anos incríveis”, o tempo ao que certos tipos de filmes que trabalham com o dispositivo da nostalgia

querem voltar é ao tempo das infâncias de seus realizadores. E, diante da irrevogabilidade do tempo, a possibilidade única é retornar aos objetos de infância, na forma de imagens, narrativas, linguagens. O que poderia ser a obra mais reflexiva de um autor autobiográfico na modernidade, hoje é a obra colecionista, a obra de inventário de uma biografia que é de um coletivo. O autor do filme faz um retorno nostálgico ao sublime de sua própria infância e também à infância de seu público. É onde a memória arrecada na coletividade de uma cultura visual a relação global que uma ou duas gerações tiveram com seu passado. É produto dessa época esse cinema de memória, e a memória coletiva é resultado dessa história que globaliza as relações emocionais na forma de uma globalização dos discursos visuais e dos objetos de consumo. Não se trata mais de desejar o tempo que já passou, nem de apenas sentir falta da infância, mas de um objeto que centraliza um ritual coletivo de retorno no tempo por meio de uma recriação de atmosferas, de especificidades de linguagem.

Com a estetização da realidade e o atravessamento do social pela cultura visual, fazer um filme que emule a própria atmosfera dos filmes do início dos anos 80 é o mais próximo que teremos, por enquanto, de uma máquina no tempo. A entrada nesse “Delorean” pós-moderno só é permitida através da chave da memória. Para aqueles que nasceram antes dos anos 70 e depois dos anos 80, assistir a *Super 8* em 2010/2011 foi como assistir a um filme qualquer de aventura infantil. Para aqueles que viram *Contatos imediatos do terceiro grau* e *E.T.* nos cinemas entre 1977 e 1982 ou, ainda, nas matinés de televisão durante a década de 80 – ou ainda nas fitas alugadas nas videolocadoras até o início da década de 90 -, *Super 8* foi uma viagem no tempo. A atmosfera de *Contatos imediatos* é recriada em *Super 8* em detalhes que caracterizam muito o filme de Spielberg (Figura 3 e 4<sup>12</sup>). Na sala de projeção, a estupefação era de quem conseguia travar com Abrams um diálogo: “também lembro disso!”. A própria marca registrada de J. J. Abrams, o efeito “lens flare”, vem de uma das imagens marcantes do filme de 1977 de seu ídolo (Figura 5).

Antes do lançamento desse filme nos cinemas, o cartaz chegou a confundir, numa olhada rápida, pois lembra em muito o de *Contatos imediatos do terceiro grau*. A experiência do filme, no entanto, supera a impressão do cartaz, que sugere apenas uma referência gráfica das

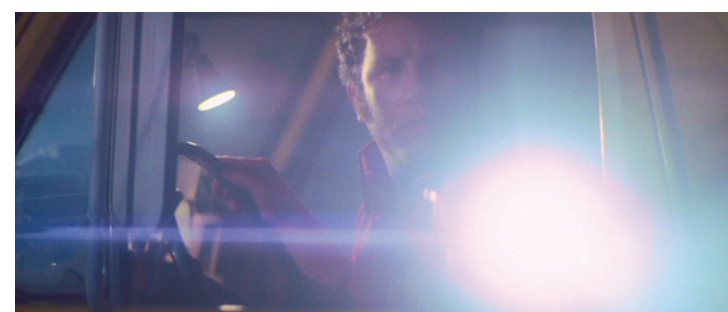
12 - No artigo “Abrams’ SUPER 8: Close Encounters of the Spielberg Kind”, disponível em <<http://filmedge.wordpress.com/2010/05/17/abrams-super-8-close-encounters-of-the-spielberg-kind/>>, o autor destaca justamente as semelhanças entre *Contatos imediatos do terceiro grau* e *Super 8*.



Figura 3: abertura de *Contatos imediatos do terceiro grau* e de *Super 8*. Fonte: DVD.



Figura 4: a caminhonete em *Contatos imediatos* e em *Super 8*, ainda que as histórias sejam completamente diferentes. Fonte: DVD.



mais comuns. *Super 8* recria a atmosfera não só de um dos, mas de quase todos os filmes icônicos de Spielberg, de quem Abrams é fã confesso. Spielberg é o responsável por uma série de cenas memoráveis que compõem o imaginário popular, imaginário este formado também pela própria *imageria* (PENKALA, 2012) do século XX, esse conjunto de imagens que representam uma era ou eventos dessa era. O cineasta é conhecido também como um dos fundadores do fenômeno de *blockbusters* de verão, ao lado de Lucas, com quem divide um espaço reservado ao cultuado *star system* do repertório de nerds<sup>13</sup> e cinéfilos. Para esses grupos – os nerds e os cinéfilos – o colecionismo é uma das formas de sociabilidade, embora colecionar seja, por tradição, um hábito particular. Certos tipos de filmes fazem parte do repertório de um tipo híbrido entre os nerds e os cinéfilos, e Lucas e Spielberg estão entre os realizadores mais aclamados desse grupo. Não apenas por trabalharem com a ficção científica como tema, mas por abordarem assuntos da cultura popular – outro dentre os assuntos preponderantes entre os “temas nerds” atualmente – e por produzirem cenas e imagens icônicas. É como se cada um desses ícones visuais fosse um objeto tal qual um brinquedo. A cena de Elliott e E.T. passando de bicicleta em frente à lua cheia, assim como os Cubos de Rubik (no Brasil, Cubo Mágico) e um sabre de luz são objetos que evocam memórias e, por isso, dispositivos capazes de provocar uma reação nostálgica, incitando uma adesão emocional ao que quer que seja contexto para tais objetos. Não por acaso a cena da bicicleta diante da lua é a vinheta da produtora Amblin até hoje. A Pixar Animations usa a cultura popular (especialmente dos brinquedos) e as referências para fazer valer o dispositivo da nostalgia, especialmente em sua trilogia *Toy Story* (1995, 1999 e 2010). Os brinquedos, nesses filmes, têm representado a cultura popular de uma maneira até bastante peculiar (foi assim em *E.T.*), resgatando também a memória coletiva de uma geração marcada pelo consumo global. Se *Toy Story* usa o brinquedo como principal objeto de memória capaz de provocar reações nostálgicas em adultos de cerca de 30 anos, não se furta de homenagear, entre outras coisas (como a história da arte, frequentemente) a própria cultura cinematográfica e televisiva. O ídolo de Abrams, aliás, está lá representado no personagem *Rex*, um tiranossauro de plástico, que inclusive protagoniza uma das homenagens mais interessantes da série, quando corre atrás de um carro e vemos seu reflexo no espelho retrovisor (Figura 6) – tal qual uma das

---

13 - Os “nerds” aqui são referência à identidade e identificação daqueles que gostam de saber e estudar qualquer coisa, os quais não raro organizam-se em grupos conforme seus hábitos, temas preferidos e áreas de conhecimento. Entre a maioria dos nerds, filmes, séries de TV e literatura de ficção científica estão na lista das preferências.

imagens mais lembradas de *Jurassic Park – O parque dos dinossauros* (*Jurassic Park*, 1993), dirigido por Spielberg (PENKALA, 2012).

## DE VOLTA PARA O PASSADO: UM DELOREAN PROGRAMADO PARA 1985

Ver uma cena icônica de Spielberg dos anos 80 produz, no nerd cinéfilo, a mesma reação e os mesmos sentidos que um objeto específico para um colecionador. O valor desse objeto é atribuído apenas pela relação emocional que o colecionador tem com ele, seja um selo, seja uma tampinha de garrafa de refrigerante. A sociedade de consumo dessa era do visível enfatiza ainda mais essas relações, a ponto de as imagens serem, também, objetos intermediários entre o nostálgico e sua relação com o passado. Na percepção um tanto pessimista de Jameson, essa “[...] relação com o passado é a de um consumidor acrescentando um outro raro objeto à sua coleção [...]. O cinema nostálgico pós-moderno é, portanto, marcado freqüentemente pela música, pela moda, pelos estilos de penteado e pelos veículos ou automóveis [...]” (2006, p. 208).

Trazendo o selo da Amblin, o título evocativo do formato de vídeo que usava em suas experiências na adolescência (uma câmera um pouco mais moderna que a de Spielberg) e um argumento típico das histórias que o ídolo gosta de dirigir ou de produzir, *Super 8* trabalha desde o roteiro até os efeitos especiais, passando pela escolha e direção de elenco e pela linguagem visual, de forma a recriar “o espírito” dos filmes do cineasta que admira e em quem se espelha. Com isso, estabelece um diálogo entre filme e público que se sustenta pela cultura criada por esses filmes e pelo próprio imaginário sobre a época, que ganha na reprodução e organização de detalhes um valor de objeto de culto por transferência. Abrams, como fã, foi capaz de capturar “a linguagem Spielberg” de forma tão detalhista quanto este havia feito com *I.A. Inteligência Artificial* (*Artificial Intelligence: AI*), filme de 2001 onde “homenageia” Stanley Kubrick, idealizador do filme, emulando sua linguagem visual nas primeiras sequências. J. J. Abrams vai longe com o objetivo de evocar a nostalgia, citando, por exemplo, *Os Goonies* (*The Goonies*, 1985), filme dirigido por Richard Donner apenas produzido e idealizado (o argumento) por Spielberg. Para aqueles que possuem um certo repertório ou para os fãs do cinema dessa época, é simples compreender o quão lógico é para Abrams absorver *Os Goonies* em *Super 8*. O filme, uma aventura infanto-juvenil, tem “a linguagem” spielbergueana, a tal ponto de confundir mesmo os fãs do diretor. A



**Figura 6:** Rex, o tiranossauro de plástico, emula o T-Rex de Jurassic Park. Fonte: DVD.

homenagem de Abrams pode ser vista em um dos cartazes de seu filme de 2010, que, a exemplo do que havia acontecido com o outro, fez os adultos que foram criança nos anos 80 acharem que estavam diante do anúncio de um relançamento do filme de Donner (Figura 7). Na saída de uma sessão do filme de Abrams, no entanto, era possível fazer a distinção de dois grupos: aqueles que não dialogaram com os anos 80 de Spielberg e aqueles, falantes, para quem aquele tempo de projeção na sala escura foi uma experiência coletiva de nostalgia, de troca de memórias como num encontro de colecionadores, uma verdadeira viagem *de volta para o passado*.



**Figura 7:** reprodução de um dos cartazes de Os Goonies e a versão do cartaz de Super 8 que brinca com a referência ao filme de Donner. Fonte: Divulgação.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CAUDURO, Flávio V.; PERURENA, Pedro. A retórica visual da pós-modernidade. **Revista Famecos**, Porto Alegre, n. 37, dezembro de 2008. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/4807/3611>>. Último acesso em: 13 set 2012.

HUTCHEON, Linda; VALDÉS, Mario J. Irony, Nostalgia, and the Postmodern: A Dialogue. **Poligrafías - Revista de literatura comparada**, Facultad de Filosofía y Letras, Universidad Nacional Autónoma de México, México, n. 3, p. 18-41, 1998-2000. Disponível em: <[http://biblioteca.universia.net/html\\_bura/ficha/params/id/51859363.html](http://biblioteca.universia.net/html_bura/ficha/params/id/51859363.html)>. . Último acesso em: 13 set 2012.

JAMESON, Fredric. **A virada cultural**. Reflexões sobre o pós-moderno. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006.

\_\_\_\_\_. O romance histórico ainda é possível? **Novos estudos - CEBRAP [online]**, n.77, p. 185-203, 2007.

Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/nec/n77/a09n77.pdf>>. Último acesso em: 13 set 2012.

\_\_\_\_\_. **Pós-Modernismo: A lógica cultural do capitalismo tardio**. São Paulo: Editora Ática, 1996.

PENKALA, Ana Paula. Os colecionadores da arca perdida: Cultura pop e memória nas autorias do cinema. **Revista Orson**, Universidade Federal de Pelotas, v. 2, p. 118-135, julho de 2012. Disponível em: <[http://orson.ufpel.edu.br/content/02/artigos/primeiro\\_olhar02/penkala.pdf](http://orson.ufpel.edu.br/content/02/artigos/primeiro_olhar02/penkala.pdf)>. Último acesso em: 24 set 2012.