

PAIXÃO E NOSTALGIA PELO REAL¹

Bruno Costa²

***Resumo:** Este artigo propõe uma discussão sobre as representações do real tomando como pressuposto a falta de uma estética realista inconteste. Percebe-se, desse modo, como na contemporaneidade surge verdadeiramente uma disputa pela melhor representação realista tanto nos registros assumidamente ficcionais como naqueles de pretensão não-ficcional. Considera-se ainda, neste trabalho, como essa disputa articula-se com a cultura das mídias e a hipercirculação de imagens e signos. Por fim, tenta-se fazer uma articulação desse cenário com o conceito grego de alatheia, tentando atualizar sua aplicação a partir das representações ficcionais de real que parecem querer desvelar o mundo.*

***Palavras-Chave:** real, realismo, representação, alatheia.*

1. Introdução

A falta de segurança em relação ao real parece ser um sentimento difuso que perpassa as mais diversas manifestações culturais e, mais especificamente, as representações audiovisuais contemporâneas. Essa tendência pode ser percebida por diversas maneiras, ela subjaz tanto os questionamentos sobre o atual estatuto do ficcional, como parece ser uma condição para a formação do cenário de disputa pela melhor representação realista. No primeiro caso, nota-se uma desmesura na relação do real com o ficcional, como bem aponta Folain (2009) seguindo a trilha de Augé (1998), ou ainda, numa perspectiva mais radical, um completo desaparecimento da representação e do próprio real. Essa é, por exemplo, a opinião de Baudrillard e também de Žižek, para ambos o real se tornou um visitante incômodo e indesejado. Para Baudrillard, ele perdeu seu caráter referencial e foi lentamente dissolvido numa relação sígnica que já não se preocupa nem mesmo em se referir aos objetos, existe apenas uma proliferação de signos curto-circuitantes. Sob esta perspectiva, ele declara a greve dos acontecimentos e destaca a irreabilidade de um mundo simulado e preso em sua simulação. Para Žižek, o Real já não pode ser absorvido e quando ele ousa mostrar-se, precisamos nos defender irrealizando-o, precisamos dar-lhe uma capa de irreal espectro de

¹ Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho “Cultura das Mídias”, do XIX Encontro da Compós, na PUC-RJ, Rio de Janeiro, RJ, em junho de 2010.

² PUC-RS, brunocscosta@gmail.com.

pesadelo. A experiência de real, nesse caso, talvez possa ser descrita nos termos kafkianos, como uma espécie de enjôo em terra firme.

A perda da auto-evidência do real também pode ser percebida se observamos a constante disputa pela sua melhor representação. Parece faltar um código claro que nos possibilite falar com autoridade sobre o real e isso impede a construção de um único estilo realista. Esta falta parece apontar para uma característica; o realismo parece mesmo deter algumas configurações historicamente condicionadas. Essa é, por exemplo, a posição de Jameson (1995), para o qual realismo só pode ser compreendido como dominante cultural a partir de sua relação com a ascensão do capitalismo industrial e da burguesia. Nesse ponto, ao delimitar a transição completa do período feudal para o período capitalista, o realismo deve apagar os últimos resíduos do mundo feudal (poder, cultura, produção econômica, espaço, o sujeito físico, a estrutura dos grupos, o Imaginário) que, no realismo, “são sistematicamente desmantelados para que um mundo radicalmente diferente seja colocado em seu lugar.” (JAMESON, 1995, p. 168).

O realismo se inscreveria, então, dentro de uma revolução cultural mais ampla, marcada também pelo cientificismo e pelo positivismo, e teria dentro dessa revolução a função preparar e “programar” o novo sujeito moderno (burguês) para um novo mundo, de novos hábitos e práticas e de novas relações de tempo e de espaço. Com essa posição Jameson quer afastar a discussão sobre a representação realista, ele troca a questão da representação pela da narrativa. O realismo se inscreveria, nesta perspectiva, como um mapa cognitivo para orientar novos sujeitos em um novo mundo e as narrativas realistas seriam veículos de uma ideologia que se tornará dominante. As narrativas realistas, como parte de uma revolução cultural mais ampla, tiveram que de produzir, em última instância, todo um conjunto de categorias: a categoria de realidade, de referência e de referente, de real, de mundo “objetivo” ou “externo”. Entretanto, no proceder dessa constituição de categorias, o realismo histórico vai agir tal qual todos os realismos, ele “precisa também desprogramar as narrativas e estereótipos ilusórios do antigo modo de produção; precisa cancelar enquanto produz e, em um limite externo, precisa mesmo procurar obsessivamente cancelar a si mesmo como ficção em primeiro lugar.” (JAMESON, 1995, p. 170).

Jameson ainda aponta uma característica essencial para o sucesso do realismo histórico, ele conseguiu ascender ao posto de código dominante, algo que só ocorre em curtos períodos históricos. No caso do realismo, essa ascensão coincide, não por acaso, com a

ascensão da burguesia como classe e o mundo realista, seria, deste modo, a visão realista burguesa de um novo mundo no qual ela ocupava o centro e determinava a perspectiva. Trazendo esta discussão para a contemporaneidade podemos claramente perceber como, agora, os códigos restritos de diversos realismos concorrem entre si, sem que nenhum deles possa se afirmar como efetivamente dominante. Temos, ao que parece, não um, mas vários realismos que concorrem entre si, cada um tentando se impor de acordo com sua ênfase.

2. Disputa pelo real

O cenário de disputa pelo real nas formas de registro audiovisual toma forma na contemporaneidade devido a alguns fatores; a natureza pretensamente transparente da imagem técnica que tenta fazer coincidir, muitas vezes, a representação com o real (principalmente nos registros de cunho não-ficcional); a cultura da visibilidade apoiada na supremacia da imagem sobre a escrita que seguindo a tradição moderna dá ao visível o caráter ontológico de real e a onipresença das telas que gera um enfraquecimento do poder dialético da representação.

A pretensão de não-ficcionalidade de algumas formas de registros audiovisuais coincide com um desejo de revelar o mundo, de exibi-lo como se as telas fossem janelas que mais exibem e menos representam. Essa pretensão dá forma ao telejornalismo e à alguns documentários e se apóia na convicção de que a visibilidade, por si só, seria capaz de integrar e tornar mais “reais” aquilo que está sendo mostrado. Os documentários, em especial, ainda explorariam o descrédito do jornalismo como forma não-ficcional, ocupando o papel meio vago de legitimador da informação, embora sua pretensão de realidade seja questionável em um ambiente marcado pela grande penetração das câmeras na vida privada e pelo triunfo da tele-realidade como perversão do pacto documentário e em que, além disso, os sujeitos/objetos dos documentários já são conscientes de sua própria imagem e projetam assim uma imagem ficcionalizada de si mesmos. Esse desempenhar um papel de si mesmo no qual a pessoa procura projetar o que considera ser a sua imagem ideal já havia sido percebido por Kieslowski em seu trabalho documental e segundo Žižek (2008) foi uma das causas para o cineasta polonês passar para a ficção.

Com efeito, quando filmamos cenas da “vida real” num documentário, temos pessoas a representar o seu próprio papel (ou, se não for isso, então será obscenidade, a intrusão pornográfica na intimidade), pelo que o único modo de

descrever as pessoas *debaixo* da sua máscara protetora é, paradoxalmente, fazê-las *desempenhar directamente um papel*, ou seja, passar à ficção. A ficção é mais real do que a realidade social de representar papéis. (ŽIŽEK, 2008, p. 13).

A cultura midiática promete a visibilidade total do mundo e por isso, o não-visível torna-se ainda mais fantasmático e irreal, seguindo a tradição fundadora da ciência moderna. Tal qual na ciência moderna, o desencantamento do mundo prometido pela cultura midiática através da visibilidade total produziu um novo encantamento, a redução do mundo à sua imagem. Deste modo, pode-se afirmar que a cultura da visibilidade reproduz magicamente o mundo e que esta reprodução é, em parte, uma apagamento do nosso real, pois somos convidados a prestar atenção naquilo que é visível mas que continuamente não veríamos senão pela mediação técnica dos aparelhos.

O movimento de aproximação do mundo, contemporaneamente, terminou por gerar uma inflação de imagens e representações que se digladiam e, portanto, esta mediação torna o visível sujeito a contestações e disputas, pois a realidade aproximada aparentemente depurada de qualquer intervenção acaba revelando-se, nos termos de Benjamin, uma flor azul no jardim da técnica. Por fim, como os meios de comunicação tornam-se gradativamente mais auto-referentes, o movimento de aproximação é contrabalanceado por um afastamento que “torna distante o que está próximo, com as inúmeras mediações que se interpõem entre os fatos e as notícias e com o seu jogo interno de remissões de um espetáculo para outro.” (FOLAIN, 2009, p. 7).

Essa narrativa sem começo e sem fim constituída não pelo conteúdo de um ou outro programa mas pelo fluxo contínuo de imagens leva também a uma despersonalização, constitui um discurso midiático sem autor e nem referente, sem uma marca pessoal. Especificamente as narrativas televisivas, para Marc Augé (1998), seriam também importantes ferramentas para enublar a distância entre o real e o ficcional devido a dois fatores; por um lado as personalidades televisivas mantêm um estatuto ontológico dúbio, apesar de existirem pessoas “reais” por trás de suas imagens, elas participam de nossas vidas como “estrelas”, ou ainda, como pequenas divindades do lar que surgem regularmente em nossas realidades. Assim, ainda que algumas delas ofereçam os aspectos mais concretos da realidade, como a previsão do tempo, notícias ou eventos esportivos, sendo “estrelas” elas já são de algum modo personagens fictícios.

Contra essa ficcionalização do mundo a marca do sujeito seria um modo de constituir novos códigos de realismo apoiados na subjetividade. De algum modo, a marca do sujeito seria uma maneira de quebrar o circuito dos simulacros, dando origem, como destaca Folain (2009), a uma nova espécie de realismo em que a transparência já não é mais a questão, a narração em primeira pessoa passa a ser uma espécie de porto seguro, uma ancoragem contra a vertigem da ficcionalização de tudo. As narrativas de si, ou na expressão da autora, as autoficções, manteriam “o elo com o real em função de seu atrelamento à voz que narra, de sua autoreferencialidade, em contraste, por exemplo, com o anonimato das redes comunicacionais ou com a virtualidade da imagem.” (FOLAIN, 2009, p. 8). Para Jaguaribe (2007), subsiste um realismo crítico que busca o resgate da experiência a partir de vertentes que radicalizam a noção de realismo derivando tanto para um naturalismo quanto para um realismo sujo apoiado no relato autobiográfico. Do mesmo modo, as expressões artísticas mais radicais de ação direta sobre o corpo seriam modos de fazer sobressair a subjetividade em um ambiente de neutralização das singularidades.

A obsessão realista da televisão em replicar e reencenar a realidade criou também uma contraparte perversa, no momento em que a televisão para de imitar a vida real e torna-se auto-referente e a vida real começa a reproduzir a ficção, forma-se um ciclo de reduplicação no qual não há precedência do real, constituindo verdadeiramente um cenário de precessão dos simulacros. Portanto, a ficcionalização de tudo, a transformação de tudo em uma narrativa imagética tem como efeito colateral uma desrealização do próprio mundo, uma ausência e conseqüente nostalgia pelo real, como afirmam Baudrillard (1991, 2002, 2007) e Žižek (2003). Assim o século XX viveu uma verdadeira paixão por penetrar a Coisa Real que “culminou assim na emoção do real como 'efeito' último, buscado nos efeitos especiais digitais, nos *reality shows* da TV e na pornografia amadora, até chegar aos *snuff movies*.” (ŽIŽEK, 2003, p. 26).

A nostalgia pelo real faz dele objeto de disputa das representações audiovisuais e isso se torna particularmente evidente em uma parcela da recente produção cinematográfica brasileira, em filmes como *Carandiru*, *Cidade de Deus*, *Amarelo Manga* ou ainda os mais recentes *Feliz Natal*, *Baixio das Bestas* e *Tropa de Elite* e sua estética de “choque do real”, na qual as várias representações de real concorrem entre si por uma representação mais autêntica da realidade através da ênfase na intensidade e na descarga catártica. Esse também parece ser o caso dos filmes de Lars Von Trier, seja fazendo uso de representações mais realísticas ou

mais descaradamente ficcionais, a ênfase na intensidade dramática e na crueza das situações narrativas parece objetivar sempre desvelar um Real escondido atrás de um mundo de aparências.

A questão se complica um pouco mais se considerarmos o quão precária tornou-se a definição de verossimilhança, como ela confunde-se muitas vezes com o próprio real. Essa tentativa de fusão da verossimilhança com o real já havia sido apontado por Barthes como um efeito colateral da prosa realista do século XIX, sendo fonte do que ele chama de “efeito de real”. Deste modo, se o movimento de fusão da verossimilhança com o real já permitiu ao texto ficcional ser apreendido como real, hoje em dia, a própria verossimilhança parece ser uma *doxa* altamente questionável. O cenário de disputa pelo real deixa evidente como toda verossimilhança, como já apontava Aristóteles, está sempre trancada na *doxa* e, como tal, está ligada a percepção e a opinião do público. Deste modo, a formação do verossímil caminha paralelamente com a demiurgia, ou seja, em função da verossimilhança cria-se realidades e mundos, revelando a potência criativa da *mímesis*. Por outro lado, quando tornado signo unívoco de real, o verossímil tanto cria como destrói, especialmente em um cenário em que a verossimilhança está sujeita a contestações. A intrínseca capacidade de falsear da verossimilhança fica ainda mais evidente quando o senso de realidade e de real está sendo disputado.

O cenário contemporâneo, também fortemente marcado pela experiência da simulação e pela virtualização acaba então por produzir novos critérios de verossimilhança que parecem digladiar-se. Por um lado, a transparência das representações audiovisuais tenta produzir uma imagem de mundo que se auto-alimenta e se legitima nos discursos das tecnologias de reprodução digital que alardeiam sua constante capacidade de representar um mundo de modo cada vez mais hiper-semelhante. Do outro lado, os ambientes hiper-mediados são cada vez mais absorvidos nas práticas cotidianas, tornando mediadas tecnicamente as relações mais prosaicas do dia-a-dia. A cultura das mídias parece mesmo apoiar-se, como afirmam Bolter e Grusin, nesse tênue equilíbrio entre as duas demandas do cenário de *remediation*, o desejo de *immediacy* e de *hipermediacy*. Bolter e Grusin, entretanto, não enxergam pares opostos nessa relação, o articular das duas lógicas da remediação – tanto o desejo por transparência (*immediacy*) quanto o excesso de mediações (*hipermediacy*) – revelam um desejo de ultrapassar os limites da representação e atingir o real, um real definido a partir da

experiência de observar que evocará uma resposta emocional imediata e, portanto, autêntica. Por isso, tanto os meios transparentes quanto os mais opacos conseguem produzir esse efeito.

As aplicações digitais transparentes procuram chegar ao real pela negação enfática do fato da mediação; as hipermídias digitais procuram o real multiplicando a mediação até o ponto de conseguirem criar um sentimento de preenchimento, uma saciedade da experiência, que poderá então ser tomada como realidade. (BOLTER; GRUSIN, 2007, p. 53, tradução nossa).³

Em ambos os desejos, entretanto, talvez possa se ler uma característica comum, a falta de um referencial forte e não-mediado tecnicamente, como se o real fosse duplamente excessivo e devêssemos ou reduzi-lo ou a categoria de aparência de real pela hipersemelhança ou mediá-lo a tal ponto que pudéssemos integrá-lo em uma experiência de realidade determinada pela simulação. Se na *doxa* determina-se o que é verossímil, pode-se declarar que para um público em que a realidade simulada não é jamais irreal – pelo contrário, ela conserva capacidade de realidade, de ser vivida como uma experiência “real” – existem novas demandas de verossimilhança que se manifestam em dois eixos.

Por um lado, prossegue o apelo pelo signos do real que contamina a representação midiática na contemporaneidade e um tipo de cinema marcado pela nostalgia. Essa nostalgia – que é tanto de um “real” quanto de um sentido histórico – dá origem a um tipo de cinema chamado de hiper-real por Baudrillard e de nostálgico por Jameson⁴. Em Baudrillard (1991) a nostalgia é pelo real que já não pode ser vivido e precisa ser cada vez mais consumido em representações hiper-realistas. Assim, a perda dos referenciais fortes, apontada como uma característica determinante do momento pós-moderno provocou um traumatismo, deixou uma agonia que vai abrir as portas para uma era da simulação. Portanto, a reinjeção da história no cinema revela a tentativa de reencenar o real, mas essa reconstituição relaciona-se com o acontecimento representado a partir da hipersemelhança e por isso ele vai declarar que os objetos hipersemelhantes não “se assemelham a nada senão a figura vazia da semelhança, à forma vazia da representação.(...) É por isso que são tão exactos, tão minuciosos, tão condensados, no estado em que os teria captado uma perda mortal.” (p. 62).

³ “Transparent digital applications seek to get the real by bravely denying the fact of mediation; digital hypermedia seek the real by multiplying mediation so as to create a feeling of fullness, a satiety of experience, which can be taken as reality.” (p.53).

⁴ Jameson afirma que não só o cinema nostálgico como também o romance histórico perdeu sua historicidade, pois ele “não pode mais se propor a representar o passado histórico, ele pode apenas ‘representar’ nossas idéias e estereótipos sobre o passado (que logo se transforma, assim, em ‘história pop’).” (JAMESON, 2007, p. 52).

Já em Jameson (2006, 2007) a própria nostalgia está em xeque, pois não se quer efetivamente vivenciar de novo aquilo que não pode ser vivido e tem de ser representado. A nostalgia não é pelo passado, mas por sua representação estereotipada e midiática, como ele não fosse nada mais do que um conjunto consumível de imagens e signos. Para ambos pensadores, entretanto, essa nostalgia se manifesta de modo similar na obsessão em replicar minuciosamente os objetos, figurinos e imagens que permeia as reconstituições cinematográficas (seja em filmes “históricos” ou não). Esta obsessão revela no seu fazer uma perda, a perda do referencial histórico que vai gerar uma agonia dos referenciais fortes e conseqüentemente dever gerar demanda por novas referências. Essas novas referências serão os esteriótipos do passado criados para promover uma pseudo ligação histórica com o presente, fazendo surgir o que Baudrillard chama de história retrô. A história retrô, tal como uma moda, deve criar seus próprias condições de auto-legitimação pelo reconhecimento de signos por ela criados e espalhados e por isso o cinema nostálgico será “necessariamente fundado no reconhecimento, pelo espectador, de estereótipos preexistentes, aí incluídos os vários estilos do período, ele é, portanto, reduzido à mera confirmação narrativa destes mesmos estereótipos.” (JAMESON, 2007, p. 209-210).

Por outro lado, o apelo pelo real parece se dar através de uma busca por seu desvelamento, como se ele estivesse encoberto por um mundo de aparências enganadoras. Os recursos para prover esta redescoberta do real poderiam ser agrupados em torno de uma estética de choque centrada no sensível e no traumático. O curioso dessa estratégia é que ela não precisa se restringir às representações realísticas, como no caso da recente produção audiovisual brasileira ancorada no conceito de “choque de real”, como também manifesta-se em filmes até mesmo anti-realistas como *Dogville* e *Manderlay*. De fato, parece ser essa a linha que une toda a obra de Lars Von Trier, o cinema como modo de desvelar o real. Nessa perspectiva, o real, enquanto encoberto, só pode dar-se a viger quando propriamente desencoberto pela *mímesis*, ou seja, somente quando o ficcional replica o mundo sensível, e nesse replicar produz o diferente, ele abre a possibilidade do desvelamento do real. Nesse caso, o processo de desencobrimento do real parece assemelhar-se ao modo de ser da *alatheia* grega, pois ela também permite a abertura necessária para o desvelamento⁵.

⁵ Para Heidegger, a tradução de *alatheia* como desvelamento não é somente mais literal como dá condições para repensar mais originariamente a noção corrente de verdade como conformidade da enunciação. (HEIDEGGER, 1983, p. 138).

A busca pela *alatheia*, na filosofia grega, pode ser entendida também como uma forma de superar as estratégias enganadoras da aparência. No caso grego, o nascimento da filosofia platônico-aristotélica visa tentar neutralizar o poder demiúrgico da retórica e da sofística. A busca por um caminho reto, ou seja, sem as artimanhas da retórica e da sofística, propõe uma nova concepção de *logos* calcada na razão e na dialética. Assim, o acesso à verdadeira episteme necessariamente passa por contraposições e oposições, pois muitos são os modos de errar (os pseudos) e um só o caminho do acerto. Podemos com cuidado, estender essa concepção de *alatheia* para o modo de apresentação do real nas produções audiovisuais que pressupõem a necessidade de desencobrimento através de estratégias realísticas ou não.

Deste modo, podemos abrigar em torno dessa posição tanto as supra-citadas produções audiovisuais brasileiras como a obra de Von Trier e até a produção dos irmãos Dardenne que, mesmo de cunho realístico difere-se no seu enfatizar do cotidiano como *locus* para este desvelamento. Assim, se tanto os filmes brasileiros como a obra de Von Trier (e de outras surgidas sob as instruções do Dogma 95) enfatizam o poder traumático de um “real” cru e sem medições, promovendo o estranhamento do familiar (ou do que deveria ser familiar); no caso dos Dardenne o desvelamento se dá na outra ponta, no revelar do ordinário “real” que se esconde por trás da banalidade do cotidiano. Deste modo, tanto em *A criança* quanto em *O filho* as situações limites em que se encontram os protagonistas (o primeiro vende o filho e tenta reavê-lo e o segundo perdeu o filho e tenta superar a perda), não se manifestam exatamente como extraordinárias, pelo contrário, se dissolvem na ordinariedade do cotidiano.

Esta concepção de real parece incluir, de imediato, duas pressuposições. A primeira, de cunho platônico, de que estamos presos no mundo das aparências e as aparências são tão “reais” que precisamos de desvelá-las. De imediato, essa posição nos leva a velha dicotomia metafísica entre o verdadeiro (Ser) e a aparência, ou nos termos de Arendt, *meras aparências*, pois a *alatheia* seria também uma aparência, mas de uma ordem supostamente mais elevada. A *alatheia* seria a aparência no que tange a sua comunicabilidade e não, como no caso da *mera aparência*, por conta de seu potencial falseador e enganador, criando uma falsa dicotomia entre as duas. Teríamos, então, a *mera aparência* também chamada de “simulacro” por Platão ou de “ídolo” por Bacon e uma segunda aparência que, pelo contrário, seria um modo de fazer aparecer a essência ou o “ser”.

De algum modo, parece que esta dicotomia é transferida para o modo de apresentação do real nos registros audiovisuais supracitados, pois eles parecem também trazer a questão das duas aparências. De um lado, a *mera aparência*, ou seja, a imagem neutralizada e reificada das grandes produções hollywoodianas, dos telejornais, enfim, do circuito de simulacros da cultura das mídias. Do outro, a aparência como modo de deixar viger a *alatheia*, a imagem chocante e crua, uma espécie de vislumbre de um real não-mediado que surge como um novo efeito de real ou, nos termos de Jaguaribe (2007), um choque do real.

Não por acaso, esse “real” deve sempre provocar um efeito catártico, o que permite mais um paralelo com a filosofia grega, pois, segundo Heidegger, tanto em Platão como Aristóteles o espanto, enquanto *páthos*, faz parte do modo de dis-posição da filosofia. É esse *páthos* (dis-posição)⁶ que vai propiciar o espanto e permitir a abertura necessária para desvelamento do ser. De modo similar, o modo de apresentar o real nas produções audiovisuais está intimamente ligado à natureza do verbo *páskhein* (ao sofrer, ao aguentar, ao suportar, ao tolerar) que dá origem ao termo *páthos*. Recupera-se assim, a noção de que para chegar-se ao encontro com a aparência verdadeira precisa-se passar pelo *thaumázein* (espanto).

A segunda, ironicamente, é anti-platônica, pois crê no poder da *mímesis* para operar esse desencobrimento; no imitar típico da representação pode acontecer uma inversão na qual a aparência revela-se como *mera aparência* e, portanto, vai ser deslocada para a margem, e o real (tomado como essência) torna-se visível ao ser o centro sob o qual orienta-se a diegese da narrativa. O valorizar da *mímesis* é também uma diferenciação da filosofia aristotélica em relação ao platonismo, é o momento em que se valoriza a *mimese* como modo de habilitar o homem para o enredado da vida, em Aristóteles “por meio do salto metafórico, a imagem *abre outra cena para a verdade*; é sua colaboradora e não sua mera sombra.” (LIMA, 2000, p. 36).

A questão complica-se um pouco se considerarmos que, na filosófica aristotélica, o poder desvelador da *mímesis* é sempre complementar, ou seja, torna-se uma segunda via de acesso ao conhecimento que opera a partir de um efeito catártico, mas que nunca pode confundir-se com o real, ou ainda, não será nunca a *alatheia*. O poder catártico do *mínema*

⁶ Heidegger traduz *páthos* como dis-posição, ou seja, uma tonalidade de humor que nos harmoniza e nos nos convoca por um apelo, para evitar o termo “paixão” pois somente esta tradução nos iria impedir de representar o *páthos* no sentido psicológico da modernidade.

está sempre relacionado a opinião ou percepção do público receptor em relação a sua capacidade de imitar ou, numa acepção mais adequada ao pensamento grego, representar o mundo. Como dito anteriormente, a questão da verossimilhança, em Aristóteles, está ligada inexoravelmente à *doxa*, e portanto nunca poderia efetivamente confundir-se com o “real”, deveria apenas prover um meio de se vivenciar a sensação do acontecimento. No mais, nas tragédias gregas o verossímil não estava ligado ao grafismo das representações, ao seu “realismo”. A *mimesis* não pode, de modo algum, coincidir com o real, pode apenas “imitá-lo”.

3. Conclusão

No cenário atual, percebe-se tanto a tentativa de fazer apagar a distância necessária para a reduplicação ou representação (nos gêneros não-ficcionais ou nos documentários) como o processo mimético de representação do real quer ser não a via complementar, mas a única e verdadeira, quer se colocar no lugar da outra. Isso só é possível, por conta daquilo que Baudrillard chama de “maldição de tela”, ou seja, pela onipresença das telas na vida cotidiana que enfraquece o poder dialético da representação. As telas elas, hoje em dia, não podem ser tomadas como superfícies autônomas; torna-se cada vez mais difícil isolar o processo de representação da realidade e caracterizá-lo unicamente como uma esfera meramente alusiva e metafórica à sombra de um real que não pode ser, em última instância, totalmente representado. Em um cenário em que as telas invadem toda a experiência cotidiana, nossa vida torna-se cada vez mais vivenciada na tela, já não mais um local por excelência para a representação da realidade, mas um lugar aonde a própria realidade se desenvolve e se configura. Essa é uma das constatações mais significativas de um regime de visibilidade total e de supremacia do audiovisual, a tendência a indiferenciação ontológica entre a representação das coisas e as próprias coisas. Se existe qualquer supremacia para um dos lados, esta deriva para a representação, pois cada vez mais as coisas só são aceitas como reais quando tornadas visíveis e rerepresentadas nas múltiplas telas. Pois efetivamente é disso que se trata, de uma rerepresentação do mundo, deixando para trás a relação dialética entre mundo e mundo representado, aonde qualquer ganho representava uma consequente perda.

A supremacia das telas, de algum modo, pode ser considerada como uma realização sinistra do desejo de captura da realidade em toda sua concretude e em seu movimento, como uma realização às avessas do mito do cinema total de Bazin. O desejo da fotografia e,

especialmente, do cinema pela simultaneidade da presença e da ausência inicialmente se assemelhava a um pacto com o diabo pelo qual não comprometíamos nada, uma situação que parecia oferecer apenas ganhos. Através das telas, conseguiríamos vivenciar algo sem efetivamente estar lá, viver as experiências sem efetivamente vivenciá-las. Esse poder fausto do cinema, contudo, revelou seus limites e, contemporaneamente, a parte oculta do pacto torna-se cada vez mais evidente e a paga cada vez mais pesada. Comprometemos, sem saber, nosso próprio senso de real e de realidade.

Torna-se cada vez mais difícil fazer o jogo do texto ficcional quando a noção de real está fortemente abalada e a realidade é experimentada como ficção. Graças a esse posicionamento, cada representação parece sempre precisar de denunciar a outra como falsa e ilusória, tornando mais evidente uma característica de todos os realismos. A questão aprofunda-se ainda mais porque os códigos de transparência já não são amplamente aceitos: a objetividade do realismo histórico tornou-se tão suspeita como a noção de objetividade científica em que ela se apoiava; a imagem técnica cada vez mais pode ser manipulada e corrigida revelando a ação mediadora envolvida no processo de representação visual e mesmo a estética amadora que traria uma nova forma de autenticidade calcada na subjetividade e já foi absorvida e é emulada nas representações midiáticas. A paixão pelo real, no fim das contas, mina o poder mimético do texto ficcional pois ao invés de abrir um diálogo entre os dois mundos, tenta cancelar enquanto produz.

Referências

ARENDDT, Hannah. **A vida do espírito: o pensar, o querer, o julgar**. 3ª edição. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 1995.

AUGÉ, Marc. **A guerra dos sonhos: Exercícios de etno-ficção**. Campinas: Papirus, 1998.

ARISTÓTELES. **ARISTÓTELES**. São Paulo: Nova Cultural, 1973. (Os pensadores)

BARTHES, Roland. **O rumor da língua**. São Paulo: Brasiliense, 1988.

BAUDRILLARD, Jean. **A troca impossível**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2002.

_____. **Power inferno**. 2. ed. Porto Alegre: Sulina, 2003.

_____. **Simulacros e simulação**. Lisboa: Relógio d'água, 1991.

_____. **Tela Total: mito-ironias do virtual e da imagem**. 3. ed. Sulina: Porto Alegre, 2002.

- BENJAMIM, Walter. **Magia e técnica, arte e política. Ensaios sobre literatura e história da cultura. Obras escolhidas Vol. 1.** 7ª Edição. São Paulo: Editora Brasiliense, 1994.
- BLACK, Joel. **The reality effect: film culture and imperative graphic.** New York: Routledge, 2002.
- BOLTER, Jay David. GRUSIN, Richard. **Remediation.** Cambridge: MIT Press, 2007.
- FOLAIN, Vera. **Encenação da realidade: fim ou apogeu da ficção?** Compós 2009. Disponível em http://www.compos.org.br/data/biblioteca_1088.pdf. Consultado em 21-06-2009
- HEIDEGGER, Martin. O que é isto – a filosofia? In: **Conferências e escritos filosóficos. Martin Heidegger.** 2ª Edição. São Paulo: Abril Cultural, 1983.
- _____. Sobre a essência da verdade. In: **Conferências e escritos filosóficos. Martin Heidegger.** 2ª Edição. São Paulo: Abril Cultural, 1983.
- ISER, Wolfgang. **O fictício e o imaginário: perspectivas de uma antropologia literária.** Rio de Janeiro: EDUERJ, 1996. 366 p.
- ISER, Wolfgang. Os atos de fingir ou o que é fictício no texto ficcional. In: LIMA, Luiz Costa. **Teoria da literatura em suas fontes.** 3. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2002. 2v.
- JAGUARIBE, Beatriz. **O choque do real: estética, mídia e cultura.** São Paulo: Rocco, 2007.
- JAMESON, Fredric. **A Virada Cultural. Reflexões sobre o pós-modernismo.** Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 2006.
- _____. A presença da Itália. In: **Marcas do visível.** Rio de Janeiro: Graal, 1995.
- _____. **Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio.** 2ª Edição. São Paulo: Ática, 2007.
- LIMA, Luiz Costa. **Mimesis: desafio do pensamento.** Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2000.
- SCØHLLHAMMER, Karl Erik. À procura de um novo realismo. Teses sobre a realidade em texto e imagem hoje. In: **Literatura e Mídia.** Rio de Janeiro/São Paulo: Editora PUC/RIO-Edições Loyola, 2002.
- _____. Os novos realismos na arte e na cultura contemporâneas. In: **Comunicação, representação e práticas sociais.** Rio de Janeiro: Idéias e Letras, 2005.
- ŽIŽEK, Slavoj. **Bem vindo ao deserto do real!** São Paulo: Boitempo Editorial, 2003.
- _____. **Lacrimae Rerum.** Lisboa: Antígona, 2008.