



O Sujeito e o Sonho na Era da Fragmentação: Clube da Luta e Pós-Modernidade¹

Enderson OLIVEIRA²

Fabício FERREIRA³

Thamiris de SOUSA⁴

Relivaldo de OLIVEIRA⁵

Universidade da Amazônia, Belém, PA

RESUMO

Este ensaio busca traçar um panorama das características do Pós-Modernismo (em especial as de uma estética fílmica pós-moderna) que podem ser percebidas no filme Clube da Luta. Aborda também a atual situação do sujeito contemporâneo, definido por Hall como fragmentado, não tendo uma identidade fixa, essencial ou permanente. A partir daí procura-se estabelecer relações dialógicas de tal película com a chamada “Era Pós-Moderna”, sendo produto não somente estético e comercial, mas também das inquietações psicossociais que afetam o indivíduo.

PALAVRAS-CHAVE: Clube da Luta; Pós-Moderno; Fragmentação; Sujeito; Identidade.

APRESENTAÇÃO

Não se fazem mais filmes de boa qualidade como antigamente – ou será que os de outrora não eram tão bons quanto os de hoje? Realmente não sabemos – nem será nosso objeto de estudo descobrir. O fato é que aqueles filmes que prendem o telespectador do início ao fim, causando-lhe curiosidade, poder de reflexão, de percepção e de detalhadas avaliações de seqüências bem formuladas, estão cada vez mais escassos. Em seu lugar, no novo cenário da Pós-Modernidade - nome aplicado à lenta transformação cultural emergente nas sociedades ocidentais, uma mudança de sensibilidade (HARVEY, 2003, p. 45) nas ciências e artes desde os anos 50, quando por convenção se encerra o modernismo – estão os típicos filmes dessa era.

Seqüências rápidas, sem muita relação entre si, mas causadoras de um prazer momentâneo são típicas no enredo dos longas-metragens atuais, que acabam proporcionando aos consumidores assistirem aos filmes mais relaxados e saborearem as pipocas nas suas poltronas tranquilamente. Se os filmes são meramente prazerosos e momentâneos, a pipoca pode ser considerada bem vinda. Ao contrário, se houvessem reflexões e questionamentos, qualquer indivíduo que se esmerasse, ao menos, ficaria boquiaberto com seqüências

¹ Trabalho apresentado na Sessão Comunicação Audiovisual (cinema, rádio e televisão) – Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Estudante de Graduação 4º semestre do Curso de Comunicação Social - Jornalismo, e-mail: enderson_e@yahoo.com.br.

³ Estudante de Graduação 4º semestre do Curso de Comunicação Social - Jornalismo, e-mail: fmferreiraler@yahoo.com.br.

⁴ Estudante de Graduação 4º semestre do Curso de Comunicação Social - Jornalismo, e-mail: thamirismodel@hotmail.com.

⁵ Orientador do trabalho. Professor da Universidade da Amazônia (Unama). Doutorando em Ciências Sociais na Universidade Federal do Pará (UFPA), e-mail: relivaldodeoliveira@yahoo.com.br.



hipnotizantes e questionadoras, que mal conseguiria engolir sua própria saliva, muito menos pensaria em saborear algo...

No entanto, não se deve generalizar, citando todos os filmes pós-modernos como meramente prazerosos e momentâneos, assim como afirmar que os modernos são questionadores e causam reflexões. Alguns pós-modernos conseguem despertar no telespectador uma visão questionadora a respeito dos fatos presentes no filme e uma tentativa de encaixar o “quebra-cabeça” geralmente proposto por esses. Assim, em vez de querer saborear a pipoca, o telespectador irá tentar unir as peças do enigma a fim de solucionar o que o filme quer dizer. Algumas vezes, isso será possível. Outras, porém, tentativas inúteis.

Neste breve ensaio, destacamos um produto comunicacional como nosso objeto de estudo ao analisarmos a pós-modernidade, mais especificamente no cinema. Este produto é o filme *Clube da Luta*, do Diretor David Fincher⁶.

O Soco na Mente do Espectador

Clube da Luta, ao contrário do que o próprio título nos induz a pensar, é um longa-metragem que traz reflexões e questionamentos a respeito de atitudes consumistas e alienadoras da sociedade. O narrador da história, personagem de Edward Norton, é um homem atormentado por insônias, que busca ser uma pessoa diferente, procurando dentro de si próprio – tanto quanto inconscientemente – alguém que lhe mostrasse a vida como realmente desejaria ver, que lhe desse os “melhores conselhos” e mostrasse a solução dos seus problemas. É justamente a partir daí que Edward Norton conhece Tyler Durden (personagem de Brad Pitt), um homem fora do comum que lhe faz elogios e mostra o mundo que ele queria enxergar.

Através de frases como: “Evolua, mesmo se você desmoronar por dentro”, Tyler leva-o a se “encantar” e a fazê-lo, intuitivamente, perceber que Durden era o homem que ele queria ser, mas não conseguia, por ainda ignorar o fato de estar preso ao consumismo e materialismo. Assim, Durden acaba tornando-se seu único e grande amigo, dizendo sempre as palavras que o narrador queria ouvir e ter as atitudes que este desejava ter, mas até então lhe faltava coragem.

⁶ David Fincher (1962-), diretor estadunidense de longas-metragens como: “Alien 3” (1992), “Seven – Os sete pecados capitais” (1995), “Vidas em Jogo” (1997), “Clube da Luta” (1999) e “Zodíaco” (2007). Oriundo da publicidade, dirigiu também videoclipes de bandas como Rolling Stones, cantores como Sting, Michael Jackson e Madonna, além de comerciais de TV para Nike, Coca-Cola, Pepsi, Chanel, entre outros.



Do Livro Sem Figuras Ao Jogo de Realidade Alternativa

Antes, porém, de aprofundarmos a relação de conceitos pós-modernos com o filme *Clube da Luta*, é importante uma breve introdução ao conceito de pós-modernidade. Para isso, é necessário um pequeno esboço do chamado projeto da modernidade, que, segundo Teixeira Coelho, “recobriria de modo amplo e geral os últimos três séculos da cultura ocidental de extração européia” (2001, p. 20).

O projeto da modernidade, segundo Coelho, “inicia-se com a distinção clara de três domínios, anteriormente imbricados num único: ciência, arte e moral, com o posterior aparecimento de outros campos autônomos, como o da lei e da política” (2001, p. 20). Ou seja, a arte, anteriormente atrelada aos rígidos preceitos religiosos e morais da Igreja Católica, a partir de então vai adquirindo certa autonomia, o mesmo se aplicando à ciência e a moral. Lançado no século XVIII e firmado ao longo do XIX, o projeto da modernidade, porém, parece cristalizar-se e assumir contornos mais bem trabalhados nos primeiros anos do século XX, com o surgimento de variados movimentos artísticos renovadores e das revoluções socialistas.

É a partir da segunda metade do século XX que o palco propício para uma crítica do projeto da modernidade começaria a ser montado. Mudanças históricas viriam a ocasionar alterações paradigmáticas no modo de se pensar a sociedade, suas instituições e manifestações culturais. Apoiados na crítica aos valores do projeto modernista, pensadores começaram a falar em pós-modernidade.

Hipermodernidade, Pós-industrial, Terceira Fase do Capitalismo, Modernidade Líquida... a pós-modernidade tem vários nomes, mas as idéias são basicamente as mesmas: o homem não tem mais uma identidade fixa, cujo centro é a sua personalidade única (HALL, 2003, 12); a incredulidade em relação às próprias metanarrativas, como saberes únicos e totalizantes (LYOTARD, 2002, p. 16); e, por fim, a arte se despindo de ideais racionalistas e sociais, procurando incorporar elementos de uma cultura popular, valorizando multiplicidade de estilos ao invés da originalidade modernista.

Por todas essas mudanças, pode-se dizer, como muitos críticos, que a pós modernidade não é um conceito com uma definição certa, mas é inegável que há uma grande transformação, ainda em curso, muito mais rica em perguntas do que certezas, que se reflete em várias realizações artísticas e culturais, entre elas, o cinema.

O Híbrido e o Insólito em Cena: O Cinema Pós-Moderno



Poderia se dizer que o cinema pós-moderno refere-se à produção cinematográfica do final do século XX e princípio do atual (PUCCI JR., 2007, 362). No entanto, tal definição seria vaga demais e levaria em conta apenas uma classificação cronológica, e não o principal a ser considerado neste artigo: as características dos filmes pós-modernos⁷.

Partindo do ponto de que o Pós-Modernismo possui um caráter híbrido, plural e contraditório, deve-se ter em mente que este não prega necessariamente a oposição e negação de todas as características modernistas, mas as adapta e transforma de acordo com os seus próprios “interesses”, até mesmo porque, originalidade não é um valor pós-moderno: “O prefixo “pós”, segundo Linda Hutcheon, não indica que o pós-modernismo seja a negação e o oposto do modernismo (...). Hutcheon insiste que o pós-modernismo é intrinsecamente paradoxal, ou seja, constitui-se por características opostas” (PUCCI JR., 2007, p. 371).

A criação de um conceito de Pós-Modernismo ao cinema designaria, portanto, o que foge às classificações da teoria. Entretanto, ainda que se leve em consideração essa “fuga”, pode-se observar certas características comuns aos filmes considerados pós-modernos, pelas quais nortearíamos esta breve análise. Tais características partiriam desde a coexistência de gêneros cinematográficos (como a utopia fantástica, a comédia-pastelão, a tragédia, a aventura e mesmo o drama), o rompimento com a tradição do verossímil, a existência de simulacros, pastiches, intertextualidade além de uma psicanálise pop, um fim das “fronteiras históricas” entre a baixa e a alta cultura⁸, e elementos do cinema de entretenimento e de videoclipes e até mesmo um “ar respeitoso” para com os produtos da mídia⁹, que não deve ser confundindo com “homenagens” para com a chamada “Indústria Cultural”.

É justamente a partir destes conceitos e definições do que seja “Pós-Modernismo” e que características possui a sua produção cinematográfica - na qual incluímos o filme *Clube da Luta* - que analisaremos tal película bem como a atual relação do indivíduo com as mudanças que vêm ocorrendo nas sociedades a partir da década de 50 e que podem ser observadas no filme em questão.

I - A Fragmentação da Razão e o Início do Sonho

⁷ Há que se considerar a diferença estabelecida por Renato Luiz Pucci Jr. Em seu artigo “O Cinema Pós-Moderno” (in: *História do Cinema Mundial*, p. 361) entre Pós-Modernidade (diz respeito a um período histórico) e Pós-Modernismo (refere-se a um campo cultural).

⁸ Termo criado por Connor (1989, p.145) que se refere a uma mesma obra conseguir evocar tranquilamente ao mesmo tempo as complexidades da alta teoria sem impedir espectadores comuns de acompanhar a narrativa.

⁹ Tal “ar respeitoso” vai de encontro às críticas realizadas pelo filósofo modernista Theodor Adorno (1903-1969) ao abordar a Indústria Cultural, o que assinala outra importante característica do Pós-Modernismo: um certo repúdio para com determinadas “marcas” do Modernismo, como, por exemplo, as cosmologias.



Correntes elétricas percorrendo freneticamente neurônios sinuosos, balançando ao som agitado de uma música mixada, observados por uma câmera que corre apressadamente de dentro de um cérebro, até se posicionar em frente a um rosto assustado com uma arma na boca... É dessa forma que *Clube da Luta* se apresenta ao espectador. A partir de então, o narrador, interpretado por Edward Norton, conta a história conforme relembra os fatos, afinal, este momento é, na verdade, o fim da trama. Isso confere à narrativa um aspecto não-linear e pessoal, constituindo-se em uma mistura de sonho e realidade.

O protagonista, que não se identifica de imediato, passa a contar tudo o que aconteceu anteriormente, em forma de *flashbacks*. A expectativa em torno do que levou tais personagens a essa situação será a garantia de segurar a atenção do espectador para que acompanhe a história narrada, por mais absurda ou fantástica que ela seja.

Supervisor nada ético de seguros, de uma empresa de automóveis, o personagem de Norton, como um bom “yuppie”¹⁰ era um consumista compulsivo, ao ponto de dizer “logo eu me tornei um escravo do consumismo instintivo caseiro”, que sofria de insônia. Esse problema o leva a procurar ajuda médica. O médico o incita a participar de uma reunião de homens com câncer de testículo, para que veja o que é “sofrimento de verdade”.

A partir de uma visita a este grupo, o narrador torna-se um viciado em grupos de apoio a pessoas com doenças terminais e, sentindo-se curado de sua insônia, tudo parecia bem. Utiliza nomes falsos em cada reunião que vai (Rupert, Cornelius etc.), como se em cada grupo ele pudesse ser outra pessoa, e, ao mesmo tempo, ser ele mesmo, egoísta e insensível, apenas mais uma de suas facetas diversas, entre tantas. Começa assim, para o protagonista, um processo de fragmentação de sua identidade em várias outras. O próprio sujeito da pós-modernidade, segundo Hall, com uma identidade unificada e estável “está se tornando fragmentado; composto não de uma única, mas de várias identidades, algumas vezes contraditórias e mal-resolvidas” (2003, p. 12).

Em um dos grupos, a orientadora leva os participantes a se submeterem a uma espécie de hipnose, em que veriam a sua “caverna interior” e lá dentro a sua “força animal”. A seqüência que mostra o narrador entrando na sua “caverna” contém aspectos irônicos e oníricos: a caverna, coberta de gelo e, lá dentro, um pingüim, que olha para o protagonista assustado e diz: “deslize!”. Sem maiores explicações, ele acorda desse “sonho” e a história continua. Em uma obra do cinema considerado moderno, como *Morangos Silvestres*¹¹ de

¹⁰ Termo de origem americana que é a abreviação de *Young Urban Professional* (Jovem Profissional Urbano) e designa jovens profissionais de classe média alta, solteiros e bem-sucedidos.

¹¹ *Morangos Silvestres* (*Smultronstället*, no original) é um filme de 1957 escrito e dirigido pelo diretor sueco Ingmar Bergman (1918-2007), sobre um velho professor de medicina, Isak Borg (interpretado pelo cineasta Victor Sjöström) em uma



Ingmar Bergman, temos também uma construção de seqüência onírica que serve de contraponto à história que está sendo contada. Nas palavras do diretor sueco:

O professor Isak Borg vai ser promovido a doutor na Universidade de Lund. À noite sonha que se encontra numa cidade desconhecida, despovoada. Um caixão cai de um carro funerário. Uma mão aparece sob a tampa do caixão e agarra o professor Borg, que se vê em seguida deitado, ele mesmo, no caixão (Bergman, 1996, p. 403).

A diferença entre as seqüências é que na obra de Bergman, a seqüência citada possui uma complexidade onírica cuidadosamente planejada e é essencial para se compreender os aspectos psicológicos do personagem. No filme de Fincher, a seqüência da caverna surge muito mais como um fragmento de sonho, em que a palavra “deslize” adquire vários significados, não sendo necessariamente essencial para a complexidade psicológica do personagem.

Nesse momento, uma nova personagem aparece: Marla Singer (Helena Bonham Carter) cumpre o papel de mulher misteriosa e fatal, ao mesmo tempo excêntrica e depressiva, em uma referência a *femme fatale*, do *cinema noir*¹². Aqui, então, temos outro ponto característico do Pós-Modernismo: o pastiche, uma referência nada original a estilos anteriores bem diversos, sem nenhum sentido específico. Diferentemente da paródia, o pastiche, conforme Jameson (2002, p. 23), “é a imitação de um estilo peculiar ou único, o uso de uma máscara estilística, a fala numa língua morta: mas é uma prática neutra dessa mímica, sem a motivação ulterior da paródia, sem o impulso satírico”, ou seja, o pastiche é a paródia vazia, sem o riso e sem a releitura do estilo parodiado, uma “colagem” de estilos passados.

Marla passa também a freqüentar, como “turista”, os grupos de apoio aos doentes, o que deixa o narrador furioso. “Nela eu via a minha mentira refletida”, diz. Revoltado e sem conseguir dormir novamente, deseja até mesmo a morte, em uma de suas viagens de avião, a trabalho. Neste momento conhece um vendedor de sabonetes, Tyler Durden (Brad Pitt).

Falante, com idéias rebeldes e vestido com roupas de cores fortes, Tyler logo conquista a amizade do narrador, que se vê fascinado pelo seu discurso. Toda a admiração que este passa a sentir por Tyler se tornará mais complexa, quando perceber, na parte final do

viagem para a cidade de Lund, onde receberá um prêmio pelos 50 anos de carreira. No caminho, entre sonhos e pesadelos, relembra os principais momentos de sua vida, temendo a morte que se aproxima.

¹² Movimento que teve origem no cinema americano na década de 1940, e pode ser definido por atmosfera, temas e estrutura narrativa (que usa a voz em *off*). Possui alguns personagens fundamentais, como a *femme fatale* e uma problematização masculina. Esses elementos estão presentes em *Clube da Luta*, na forma de pastiche.



filme, que na verdade, Tyler Durden era ele mesmo¹³. Isso não quer dizer necessariamente que o narrador teria dupla personalidade, como no livro do escritor escocês Robert Louis Stevenson, *O Médico e o Monstro*¹⁴. Durden não é um oposto do narrador, mas uma materialização de suas idéias; surge de forma confusa, em que não se sabe ao certo quando foi Tyler quem agiu e quando foi o narrador.

Mas, então, em quem o narrador teria se “inspirado” para “criar” Tyler? Nele mesmo? Não exatamente, mas no que ele queria ser, ou seja, em um referencial inexistente... Um simulacro, nesse sentido, segundo o conceito de Jean Baudrillard (1996, p. 12): “A simulação já não é a simulação de um território, de um ser referencial, de uma substância. É a geração pelos modelos de um real sem origem nem realidade: hiper-real”. O simulacro é um conceito chave para entender a Pós-Modernidade da realidade alternativa, das imagens hiper-reais em terceira dimensão e dos modelos de beleza artificiais.

Outra característica fundamental da estética do cinema pós-moderno, verificada na película, é a linguagem do vídeo-clipe. Com uma montagem de cortes céleres, planos curtíssimos, ângulos não usuais e uma preferência por movimentos rápidos, que acompanhem o ritmo acelerado da música, a “estética de videoclipes” ocasiona a fragmentação e a interrupção da contemplação. A contemplação seria uma apreciação cuidadosa e intelectual da obra de arte, que segundo Steven Connor, era buscada pelos grandes cineastas do cinema considerado moderno (2000, p. 241).

A partir do momento em que o personagem de Edward Norton “conhece” Tyler se inicia uma longa jornada, em que o narrador, atormentado pela insônia e por sua própria (in) consciência, mergulha no sonho de ser mais do que ele mesmo imaginou. Até o momento em que, ao abrir os olhos, perceber que é tarde demais para reconstruir-se.

II - O Clube e a Luta dos “Indesejados de Deus”

Após o primeiro encontro com Tyler, o personagem de Edward Norton, ao desembarcar do avião, é interpelado pela segurança sobre algo (que fica subentendido ser um

¹³ Tyler Durden aparece ao narrador como um libertador do consumismo que o oprimia, e não só a ele, mas aos participantes do clube da luta e, posteriormente, aos voluntários do Projeto Caos, do qual se torna o grande líder. Poderíamos até mesmo fazer uma analogia com o papel messiânico assumido por Moisés, no Antigo Testamento, que liderou o povo de Israel na libertação da opressão do Egito. Moisés incomoda-se com tal opressão, mas por ser tímido e pacífico, leva o seu eloquente irmão Arão, para falar em seu lugar. Tyler, seguindo ainda essa comparação, seria Arão, e o narrador seria Moisés, o verdadeiro líder, fato comprovado no momento em que se revela que Durden e o personagem de Edward Norton são a mesma pessoa. Ou seja, as idéias de Tyler, eram desde o começo, do narrador, sendo que quem falava era o personagem de Brad Pitt.

¹⁴ *O Médico e o Monstro* (no original em inglês, *The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde*) é o nome romance do escocês Robert Louis Stevenson publicado em 1886, em que o protagonista, Dr. Jekyll deve lidar com seus dois "eus": um inclinado ao bem (Jekyll), e outro ao mal (Hyde).



vibrador) e que supostamente estaria em sua bagagem. Ao fundo, no alto falante do aeroporto, ouve-se o nome de alguém: “Sr. Robert Poulsen” (personagem de Meat Loaf), o ex-alterofilista que freqüentara junto com o narrador um grupo de apoio para pessoas com câncer de testículo. De modo prático, no entanto, podemos afirmar que tal seqüência não é de grande relevância para o desenvolvimento da trama, caracterizando-se como uma seqüência com significativa, mas sem significado aparente, característica bastante explorada pelos pós-modernos.

Retornando a sua residência, o narrador é avisado que seu apartamento fôra incendiado, o que é confirmado pelo porteiro, que complementa dizendo: “Não há nada lá dentro, senhor”. Esta perda “de tudo” provavelmente representou um duro golpe para o narrador, que dizia estar perto de ser completo e agora se encontrava desprovido do suporte material/consumista no qual baseava sua vida. Pode-se aqui fazer uma analogia do comportamento anterior do personagem de Norton com a “falsa felicidade” de que fala o filósofo alemão Herbert Marcuse (JAMESON, 2002, p. 286), baseada na “gratificação de um carro novo, de um *TV dinner*, de sentar-se no sofá e ver o programa favorito”.

Em tais condições, o personagem de Norton decide então (não se sabe ao certo por que motivo) procurar alguém: o melhor amigo descartável que já tivera e que há pouco conhecera, Tyler Durden.

Encontram-se então em um bar, onde conversam sobre vários assuntos, nos quais percebemos a preponderância dos temas abordados por Tyler, que despeja comentários contra o consumismo apregoado pelo capitalismo e que podem ser sintetizadas em sua máxima: “As coisas que possui acabam te possuindo”. Alguns chopes e interpelações anticapitalistas depois, o personagem de Edward Norton é “convidado” por Tyler para uma luta entre si, ao que resiste um pouco, porém termina aceitando e dando início, assim, ao clube da luta.

Não se deve deixar de lado que, antes de iniciar a luta, o narrador, dirigindo-se aos próprios telespectadores, faz uma breve apresentação de Tyler Durden, enfatizando o fato de este ser responsável pela montagem de alguns filmes (nos quais inseria lances de pornografia) e também trabalhar como garçom (dos menos convencionais) de um luxuoso restaurante e que, dentre outras coisas, urinava e espirrava nos pratos servidos. Deve-se observar também que a escolha do personagem de Norton para falar de Tyler não é por acaso, afinal de contas quem melhor para falar de seu alter-ego (ou si mesmo) que o próprio narrador? Poder-se-ia responder um psicanalista... No entanto, a figura de tal profissional representa um dos maiores avanços do período Modernista: o desenvolvimento da Psicanálise, uma das principais metanarrativas da época. Importante notar também que é justamente a partir da “descrença e



desencanto” para com as metanarrativas que se começa a falar em Pós-Modernidade. Nas palavras de Harvey:

As verdades eternas e universais, se é que existem, não podem ser especificadas. Condenando as metanarrativas (amplos esquemas interpretativos como os produzidos por Marx e Freud) como “totalizantes”, eles insistem na pluralidade de formações de “poder- discurso” (Foucault) ou “jogos de linguagem” (Lyotard). Lyotard, com efeito, define o pós-moderno simplesmente como “incredulidade diante das metanarrativas” (2003, p. 49,50)

Assim, na Pós-Modernidade, o sujeito - sem qualquer grande referencial - crê-se capacitado a tentar explicar determinadas situações ou mesmo a si próprio, ou até a desistir de explicar coisa alguma, preterindo a opinião e mesmo o auxílio de figuras ligadas às metateorias, como os psicanalistas, por exemplo.

Em pouco tempo, o clube consegue um grande número de “membros” e passa a funcionar quase todos os dias e não mais só aos sábados. Executivos, garçons, comerciantes, manobristas... Todos eram bem-vindos. Tal sucesso talvez se explique pelo fato de os “indesejados de Deus” (como Tyler denominava os “lutadores”) também estarem em busca de um projeto, uma ideologia, uma razão - que antes tentavam encontrar em bares, grupos de apoio, drogas. Talvez compartilhassem do mesmo pensamento do filósofo alemão Friedrich Nietzsche, ao referir-se ao Niilismo (2005, p. 430): “Vemos que não alcançamos a esfera em que pusemos nossos valores - com isso a outra esfera, em que vivemos, *de nenhum modo ainda* ganhou valor: ao contrário, estamos *cansados*, porque perdemos *o estímulo principal*. ‘Foi em vão até agora!’”.

Talvez também cressem que a luta seria uma das poucas soluções existentes e que um clube da luta materializaria as palavras do narrador de que “Só depois de perdermos tudo é que estamos livres para fazer qualquer coisa” e “Depois de lutar, tudo na vida tem menos importância”, o que amenizaria tanto as “dores” dos hematomas quanto as dores psicossociais da “Era Pós-Moderna”.

Desta forma, até mesmo o resultado das lutas teria menos importância, uma vez que os “lutadores” não visariam necessariamente a vitória ou o reconhecimento, mas algo diferente e catártico. Essa busca meio “fetichista” remete a célebre frase de Nietzsche, bastante citada por outros filósofos pós-modernos: “O que não me mata me fortalece”, afinal de contas, após as lutas, fossem vencedores ou vencidos, todos se sentiam mais fortes, mais “equilibrados”, o



que é claramente referido pelo narrador ao afirmar que “Depois de tudo, todos se sentiam salvos”.

É importante ressaltar que esta referência à “salvação” não está relacionada ao projeto teológico pós-moderno¹⁵, mas sim, ao encontro de uma alternativa para os problemas acentuados na Pós-Modernidade, onde cada vez mais se busca a “salvação” e cada vez mais ela se torna inalcançável, praticamente inatingível em uma época em que até mesmo um encontro de si mesmo é quase impossível, devido à fragmentação identitária já citada.

III - A Luta (en) contra o Caos

Com o passar do tempo, só lutar nos clubes clandestinos já não era mais tão catártico e empolgante. Algo deveria ser feito extra clube. Sob o comando de Tyler, os participantes do clube da luta passam a receber “lições para casa”: umas mais “leves”, como, por exemplo, arrumar uma briga com um desconhecido e outras mais “pesadas”, como realizar “pequenas” explosões. Entregues sigilosamente em envelopes lacrados, tal preocupação foi um dos primeiros passos para a transformação (ou erupção) do clube em uma organização “terrorista”, com fortes tendências anárquicas - deve-se lembrar que a *Anarquia* também é característica pós-moderna.

Assim, a partir deste momento, a trama toma outro rumo. O que anteriormente havia sido apenas uma “diversão” para os sábados transforma-se em uma organização de terroristas utópicos que curiosamente pregam a contra-utopia, que desejam lutar contra o caos difundido pelo capitalismo espalhando o caos pela cidade, e que possuem um projeto (curiosamente chamado de Projeto Caos) de destruição de vários símbolos do Capitalismo, como lojas e até mesmo empresas de cartões de crédito e de sistemas de informação.

Formada pelos “indesejados de Deus”, tal organização questionava as máximas capitalistas – em especial os produtos da chamada Indústria Cultural –, acreditando que, através das ações terroristas, teriam maior “voz” na sociedade. Esta expectativa de possibilidade de “voz” remete ao comentário de Harvey (2003, p. 110) citando Huysens quando afirma que o pós-modernismo tem especial valor por reconhecer “as múltiplas formas de alteridade que emergem das diferenças de subjetividade, de gênero e sexualidade, de raça, de classe, de (configurações de sensibilidade) temporal e de localizações e deslocamentos geográficos espaciais e temporais”.

¹⁵ Segundo Harvey, o projeto teológico pós-moderno é reafirmar a verdade de Deus sem abandonar os poderes da razão (2003, p.47)



Há que se considerar ainda que nas ações praticadas pelos “terroristas” evidencia-se melhor outra característica pós-moderna; a presença de vários estilos cinematográficos, como o suspense (que cria a expectativa e envolve as ações “terroristas”); o drama (percebido talvez somente na presença do narrador ao tomar conhecimento da morte de seu amigo, Robert Poulsen) e, até mesmo, a comédia-pastelão (uma vez que se copia ação de terroristas só que de forma jocosa, em nada quase se assemelhando a estas).

Em outra seqüência de *Clube da Luta*, sem perceber a criação de seu simulacro, o personagem de Edward Norton admira-se com o primeiro grande atentado (festejado por ser apresentado na TV) realizado por ele e seus “comparsas”, do qual nem tinha consciência de ter participado: o Projeto Caos começava então a ter a repercussão midiática aparentemente esperada. Este “reconhecimento” foi facilitado pelo papel da mídia, uma vez que esta se constitui perfeitamente como a grande “possibilitadora” do conceito/ideal pós-moderno de que “a idéia de que todos os grupos têm o direito de falar por si mesmos, com sua própria voz, e de ter aceita essa voz como autêntica e legítima, é essencial para o pluralismo pós-moderno” (HARVEY, 2003, p. 52)

Voltando à “estranheza” do narrador, deve-se considerar isto já como um sinal para que se começasse a suspeitar que algo de estranho ocorria, sendo que tais suspeitas só fizeram aumentar quando, um dia, em um carro metaforicamente guiado por Tyler, este provoca um acidente, que é chave para um início de (re) tomada de consciência de si e que se assemelha ao anterior desejo do personagem de Edward Norton de sofrer um acidente de avião.

As próprias características do filme se modificam durante o curto período após este acidente. Em curtas cenas (característica de videoclipes), sobrepõem-se reflexões, delírios e a saída de Tyler, o que causa espanto no personagem de Norton, e que o incita a empreender todos os seus esforços a partir de então para reencontrar Tyler, o que pode ser entendido como uma metafórica busca de si mesmo.

IV - A Luta Final

Em uma das seqüências finais do filme, aparecem inúmeras vezes na mente do narrador lembranças, em formas de *flashback*, que acentuam a desconfiança deste de que ele e Tyler poderiam ser a mesma pessoa. Cenas rápidas, que apontavam pistas, tornando-o quase certo de que realmente se tratava de um alter-ego seu, que criara para satisfazer suas vontades e desejos, também estavam presentes. Tais seqüências nos mostram a idéia inicialmente descrita sobre uma das principais características pós-modernas: a heterotopia, que, segundo Michel Foucault, filósofo francês, “é a coexistência num ‘espaço impossível’, de um ‘grande



número de mundos possíveis fragmentários’, mais simplesmente, espaços ilimitados que são justapostos e superpostos uns aos outros” (HARVEY, 2003, 52).

O narrador, ao final, consegue se libertar do seu alter-ego, o ego “destruidor”, sendo importante ressaltar uma seqüência anterior em que o personagem de Norton, ao tentar atingir Tyler, não consegue se libertar, porém, ao atingir-se a si próprio o destrói, o que explica-se pelo fato de Tyler ser um fragmento dele próprio. No término do filme, o narrador pega na mão de Marla e diz que ela o conheceu “em um momento estranho” de sua vida, mas que no momento atual tudo terminara, o pesadelo desaparecera e então, “viveram felizes para sempre”, o que lembra os típicos desfechos dos filmes hollywoodianos.

Quando pensamos que o filme acabou, ainda nesta mesma seqüência em que Norton pega na mão de Marla - ambos assistindo a destruição dos prédios (e ao fundo a “típica” música pós-moderna) -, nota-se quase que imperceptivelmente uma imagem (genitália masculina) passando rapidamente, sem qualquer relação aparente com o filme. Tal cena seria um “significante sem significado”, porém, percebe-se que esta se relaciona com uma seqüência anterior, em que Norton explica no que Tyler trabalha - auto-descrição - dizendo que este é responsável pela montagem das seqüências de filmes, o que acaba por ter certa relação, mas sem - aparentemente - qualquer finalidade com esta cena final.

Assim, o filme apresenta-se como uma espécie de “quebra-cabeça”, não trazendo para o espectador respostas para um entendimento satisfatório em seu término. No entanto, se observarmos determinadas correlações aparentes, podemos fazer certas inferências para cada um tirar suas próprias conclusões, sendo importante ressaltar que, no início do longa, aparece um aviso – quase que imperceptível – assinado por Tyler sobre o filme. O aviso fala sobre o consumismo e o que Durden diz para o narrador no decorrer de *Clube da Luta*, ou seja, suas “lições” de vida para ele. Este aviso, ao mesmo tempo em que pode ajudar a montar o quebra-cabeça lançado no decorrer do filme, pode ser comparado com todos os outros avisos de advertência que geralmente passam antes de começarem os longas e que muitas pessoas não prestam atenção, ou não se importam em fazê-lo. No caso do filme *Clube da Luta*, este aviso, em geral, também passa despercebido por parte dos espectadores por crerem tratar-se de apenas mais um que dirá as mesmas coisas, e não as próprias lições que Tyler diz ao narrador, antecipando o assunto que irá ser tratado no decorrer da trama.

Para a Psicanálise, o mais importante em um sonho são os detalhes, muitas vezes passados despercebidos, mas que fazem/podem fazer toda a diferença no final. Contextualizando ao filme em questão, os detalhes, como este do aviso, são muitas vezes passados despercebidos, e são justamente os que fazem toda a diferença. Estas minúcias, se



relacionadas com as demais e contextualizadas com os demais detalhes já aqui citados, acabam tendo mais significado e importância do que toda a história do filme. Ou melhor, essas descobertas fazem parte da história do filme, mas terminam sendo uma verdade inexistente para muitos, por não perceberem tais detalhes.

Ainda com relação aos detalhes do filme, logo depois do aviso, aparece um desenho de uma careta sorrindo com uma voz ao fundo. Essas imagens são mostradas de forma muito rápida. Porém, ao analisarmos o filme na sua totalidade, percebemos que estas, bem como a seqüência citada anteriormente sobre a genitália, não foram colocadas ao acaso, mas podem se relacionar com um momento da trama.

Deve-se lembrar que Tyler trabalhava como projetorista de filmes. E, conforme já foi dito, Durden insere cenas pornográficas quase que imperceptíveis (na seqüência, aparece uma garotinha no cinema chorando ao ver esta imagem “desagradável”, projetada por Tyler) nos filmes nos quais é responsável pela projeção. Fazendo uma analogia, podemos perceber que o espectador, muitas vezes, é comparável com a garotinha do cinema, ao deixar passar despercebidas cenas sem qualquer aparente relação e significado entre si, mas que podem se complementar no final.

Tais fatos nos levam a crer que o personagem de Norton, assim como foi capaz de falar de Tyler, ou seja, de si próprio - também foi o grande protagonista de todo o filme, do seu próprio espetáculo, desde o início até a última seqüência. Tudo está interligado e existem, quase sempre passadas despercebidas aos olhos dos telespectadores, todas as relações possíveis entre as seqüências, sendo Tyler o ator principal de tais ocorrências, o produtor de seu próprio filme e o contador da sua própria história.

O Estranho Despertar Pós-moderno: Considerações Finais

Se filmes como *Clube da Luta*, que dialogam com características pós-modernas, utilizando de seqüências rápidas e digitalizadas em terceira dimensão, grande número de referências e narrativas fragmentadas, parecem confundir o espectador, pode-se dizer que necessariamente que interrompem a contemplação da obra cinematográfica como obra de arte? O fato inegável é que as novas tecnologias (como o DVD, que possibilita rever inúmeras vezes seqüências e pausar em uma cena específica, podendo analisar seus detalhes), incorporadas às realizações artísticas, trouxeram mudanças e só tendem a se cristalizar ainda mais.

Nada mais consumível por parte do homem da pós-modernidade, desde cedo apresentado a formas incontáveis de interpretações da realidade, através de uma



multiplicidade de vozes, que em gritaria conjunta, tentam seduzi-lo. Confuso e indeciso, sente-se deslocado da realidade, sem lugar no mundo e na história, sem história: esquizofrênico, em uma sociedade que, no dizer de Deleuze e Guattari “produz esquizofrênicos da mesma maneira como produz o xampu Prell ou os carros Ford, com a única diferença de que os esquizofrênicos não são vendáveis” (HARVEY, 2003, p.57). Ao fundo, um Tyler irônico, confirma: “Nós somos os filhos do meio da história, sem propósito ou lugar. Não tivemos Grande Guerra, não tivemos Grande Depressão”.

Resultado de uma era globalizada em que as minorias periféricas (como o clube da luta) ganham as ruas e se fazem ouvidas, através da violência ou não. Os monstros pós-modernos se fazem ouvidos no momento em que, ao liberar seus demônios, o indivíduo perde a noção da realidade. Nada mais faz sentido, afinal “Deus está morto, Marx também e eu não me sinto muito bem”, o que remete à máxima do personagem de Crime e Castigo¹⁶, de Dostoiévski: “Se Deus não existe, então tudo é permitido”, com a diferença de que no romance do escritor russo moderno, o protagonista se sente culpado do delito que cometera, enquanto os “indesejados de Deus” do Projeto Caos se congratulam após ver sua “façanha” (a explosão de um prédio¹⁷) como matéria principal em um telejornal.

Goya¹⁸, pintor moderno espanhol, afirmou que “o sono da razão produz monstros”. Então poderíamos dizer que a razão está em permanente sono, em nossa época? Ou que simplesmente está esquecida em livros empoeirados e sem figuras? E os monstros, pós-modernos, não são mais tão assustadores assim: sedutores, são vendidos em qualquer esquina, em vários modelos e tamanhos...

Até quando? Não poderíamos saber... O sujeito pós-moderno dorme, e só acordaria se, como o narrador de *Clube da Luta*, de olhos bem abertos, se auto-destruísse, e eliminasse o seu próprio fragmento de sonho... Mas então nunca mais acordaria e estaria preso no labirinto que ele mesmo criou?... Seria então o triunfo da criação sobre o criador, do simulacro sobre a referência, do fragmento sobre o todo?... Ao acordar (ou dormir de vez) o narrador da Pós-Modernidade olha para o outro que o observa (na figura de Marla Singers, que representa o

¹⁶ Crime e Castigo (no original, *Prestuplénie i nakazánie*) é um romance do escritor russo Fiódor Dostoiévski (1821 - 1881), publicado em 1866. Narra a história de um jovem estudante que comete um assassinato e se vê perseguido por sua incapacidade de continuar sua vida após o delito.

¹⁷ Esta cena é simbolicamente chamada, na edição em DVD do filme, de *Muralhas de Jericó*. Jericó, segundo o Antigo Testamento, foi a primeira cidade a ser conquistada pelo povo de Israel, após se libertar da escravidão do Egito, sob o comando de Moisés. As muralhas eram imensas e intransponíveis e sua destruição simbolizava o início da conquista da “*Terra Prometida*” pelo povo recém liberto israelita, assim como a destruição dos prédios de empresas de cartão de crédito por parte dos voluntários do Projeto Caos simbolizaria a conquista de sua afirmação frente a sociedade, logo após serem “libertos” do que os oprimia.

¹⁸ Francisco José de Goya y Lucientes (1746 - 1828), foi um pintor e gravador espanhol.



espectador confuso do cinema) e diz: “Você me conheceu em uma época estranha - pós-moderna - da minha história...”

REFERÊNCIAS

BAUDRILLARD, J. **Simulacros e Simulação**. Lisboa: Editora Relógio d'Água, 1981.

BERGMAN, I. **Imagens**. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

BÍBLIA. Português. **A Bíblia Sagrada**: Antigo e Novo testamento. Tradução de João Ferreira de Almeida. Brasília: Sociedade Bíblica do Brasil, 1999.

CLUBE da Luta. Direção: David Fincher. Produção: Ross Bell, Cean Chaffin e Art Linson. Intérpretes: Edward Norton; Brad Pitt; Helena Bohan Carter; Meat Loaf e outros. Roteiro: Chuck Palahniuk e Jim Uhls. Música: The Dust Brothers. Los Angeles:, 1999. 1 DVD (139 min), widescreen, color. Produzido por Universal Pictures. Baseado no livro “Fight Club”, de Chuck Palahniuk.

Coleção Os Pensadores. Edição nº19. **F. Nietzsche**. São Paulo: Nova Cultural, 2005

COELHO, T. **Moderno Pós Moderno**: Modos e Versões. 4ª ed. São Paulo: Iluminuras, 2001.

CONNOR, S. **Cultura Pós-Moderna**: Introdução às Teorias do Contemporâneo. 4ª ed. São Paulo: Edições Loyola, 2000.

HALL, S. **A identidade cultural na Pós-Modernidade**. 7ª ed. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2003.

HARVEY, D. **Condição Pós-Moderna**. 12ª ed. São Paulo: Edições Loyola, 2003.

JAMESON, F. **Pós-Modernismo**: A lógica cultural do capitalismo tardio. 2ª ed. São Paulo: Editora Ática, 2002.

LYOTARD, J-F. **A Condição Pós-Moderna**. 7ª edição. Rio de Janeiro: José Olympio Editora, 2002.

PUCCI JR.,R . Cinema Pós-Moderno. In: MASCARELLO, F. (Org.). **História do Cinema Mundial**. 2ª ed. Campinas: Papirus Editora, 2007. p. 361 - 378.

RIBEIRO, P.J. **A Era da frustração**: melancolia, contra-utopia e violência em *Clube da Luta* Revista de Antropologia. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-77012002000100007> Acesso em: 03 jan. 2008.