

A Presença da Pós-Modernidade e David Fincher em Clube da Luta¹

Pâmela Eurídice da Silva Belezza BALTAZAR²

Leonardo Kevin Carvalho SILVA³

Allan Soljenítsin Barreto RODRIGUES⁴

Universidade Federal do Amazonas, AM

Resumo

Lançado em 1999, o filme inspirado na obra escrita, e posteriormente roteirizada, por Chuck Palahniuk apresenta um protagonista anônimo, que sofre de insônia, e, que, junto com seu amigo “porção única” formam um clube que vai além do desenrolar de uma luta: sintetiza a crítica ao sistema líquido em que a sociedade permeia-se. O presente artigo pretende traçar um panorama entre as características usuais do diretor David Fincher, as características estéticas da Pós-Modernidade quanto conceito e expressão artística, no que tange a sétima arte, alinhadas ao longa-metragem Clube da Luta.

Palavras-chave: cinema pós-moderno; pós-modernidade; David Fincher; Clube da Luta.

Introdução

Pós-Modernidade⁵, Modernidade Líquida⁶, Modernidade Tardia⁷, Supermodernidade⁸, Hipermmodernidade⁹. Independente do termo utilizado para nomear-se, é interessante observar que a Idade Contemporânea e todos os eventos que se sucederam a partir dela desencadearam transformações de caráter vigente em diversos setores da sociedade como o social, econômico e o cultural. Descreve-se a modernidade como o transitório, o fugidio, o contingente. Para sua compreensão faz-se importante salientar as imagens de criação destrutiva e destruição criativa, visto que os dilemas práticos levantados pelo projeto modernista se derivavam a partir da construção de uma nova ideia destruindo boa parte da anterior.

¹ Trabalho apresentado na Divisão Temática Cinema e Audiovisual, da Intercom Júnior – XI Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

² Estudante de Graduação 3º semestre do Curso de Comunicação Social da UFAM, email: pan.euridice@gmail.com

³ Estudante de Graduação 3º semestre do Curso de Comunicação Social da UFAM, email: leoKevin15@hotmail.com

⁴ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Comunicação Social da UFAM, email: allan30@gmail.com

⁵ Termo assumido por Jean-François Lyotard em A Condição Pós-Moderna (1979)

⁶ Termo assumido por Zygmunt Bauman em Modernidade Líquida (2000)

⁷ Termo assumido por Stuart Hall em A Identidade Cultural na Pós-Modernidade (1992)

⁸ Termo assumido por Marc Auger em Não-lugares: Introdução a uma Antropologia da Supermodernidade (1994)

⁹ Termo assumido por Gilles Lipovestky em A Era do Vazio: Ensaio Sobre o Individualismo Contemporâneo (1983)

David Harvey (2004) utiliza o termo modernidade líquida, leve, fluida e mais dinâmica a qual descreve sendo “algo chamado “pós-modernismo” emergiu de sua crisálida do antimoderno¹⁰ para estabelecer-se como uma estética cultural” (2004, p.15). Desta forma, a pós-modernidade surge como uma desconstrução de princípios e conceitos adequados e impostos na modernidade, não apresentando ruptura radical, mas atuando como uma reação ao moderno. Ainda segundo Harvey:

O pós-modernismo dava a impressão crescente de uma poderosa configuração de novos sentimentos e pensamentos. Ele parecia a caminho de desempenhar um papel crucial na definição da trajetória do desenvolvimento social e político apenas em virtude da maneira como definia padrões de crítica social e de prática política. Em anos recentes, ele vem determinando os padrões do debate, definindo o modo do “discurso” e estabelecendo parâmetros para a crítica cultural, política e intelectual. (HARVEY, 2004, p. 9)

A partir da década de 50 surgiram as primeiras análises de filmes encaixando-os na estética pós-moderna. Eram obras que desafiavam as tradicionais escolas estéticas, visto que nenhuma delas podia englobar as características presentes em tais longas-metragens. De acordo com Pucci:

O modelo pós-modernista, contudo, escancara a intertextualidade, não só em relação ao cinema. Assim, surgem videoclipes incorporados a Cidade oculta [...] e identifica-se o charme audiovisual da publicidade em Diva, paixão perigosa [...]. O filme pós-moderno assume o caráter híbrido. (PUCCI, 2007, p. 374)

Nesta pesquisa inicial busca-se apresentar algumas características do conceito de pós-modernidade analisando especificamente sua presença no longa-metragem Clube da Luta traçando um panorama deste com a visão de seu diretor e as nuances do cinema pós-moderno.

Conceito de Pós-Modernidade

Não há como buscar uma verdade que se chama pós-modernidade. Mas há, sim, como colocar em evidência a construção de sentido sobre um processo de *recomposição* de diversos elementos (políticos econômicos, culturais, religiosos etc.), que leva à emergência do que se tem chamado hoje de pós-modernidade. (ESPERANDIO, 2007, p. 9)

¹⁰ Termo assumido por David Harvey em *Condição Pós-Moderna* (2004)

A Pós-Modernidade inicia-se com a distinção clara de três domínios, anteriormente agregados em apenas um: ciência, arte e moral, com o posterior aparecimento de outros campos autônomos, como o da lei e da política (COELHO, 2001), sua obra caracteriza-se por ser uma passagem de foco entre o estudo relacionado à crença e o conhecimento a um estudo do ser. Com isso, o pós-modernismo se destaca por possuir total aceitação do efêmero, do fragmentário, do descontínuo e do caótico, chegando a envolver-se intrinsecamente nas correntes da mudança, apegando-se a elas como fonte de existência.

Entre os estudiosos do conceito, há os que assim como Pfeil (1988) citado por Harvey (2004, p.53), tendem a defini-lo como “uma representação destilada de todo o mundo antagônico e voraz da alteridade”, outros têm que o segredo para o seu entendimento é a instantaneidade, porém, todos, entram em consenso pelo fascínio que este estimula pelas novas possibilidades da informação e da produção, análise e transferência do conhecimento. Tais possibilidades atuam de maneira veloz construindo um quebra-cabeça de peças vazias e desconexas e relações fragmentadas e superficiais, apresentando sucintamente os pressupostos psicológicos que norteiam o indivíduo pós-moderno quanto à personalidade, à motivação e ao comportamento. Sendo assim:

Nossa existência hoje é marcada por uma tenebrosa sensação de sobrevivência, de viver nas fronteiras do "presente", para as quais não parece haver nome próprio além do atual e controvertido deslizamento do prefixo "pós": pós-modernismo, pós-colonialismo, pós-feminismo...
(BHABHA, 1998, p.19)

Devido a todas essas transformações nas quais a Pós-Modernidade se baseia, o indivíduo transformou-se em um ser esquizoide: distante de ser coerente, atrelado ao individualismo, à instabilidade absoluta de todos os referenciais, contraditório e híbrido. O mundo surge diante do indivíduo pós-moderno com uma intensidade aumentada, trazendo a carga misteriosa e opressiva do afeto, borbulhando de energia alucinatória (JAMESON, 1984, p.120).

Desta forma a sociedade é construída, visto que esta é a responsável por dar forma à individualidade de seus componentes e estes a formam a partir de suas ações, as quais o conceito pós-moderno apodera-se, identificando-as como a construção da individualização, que consiste em transformar a identidade do indivíduo de uma característica em tarefa que ele torna-se responsável por desempenhar e por suas consequências.

É a estes deslocamentos do olhar, a estes jogos de imagens, a estes esvaziamentos da consciência que podem conduzir, em meu entender, mas desta feita de modo sistemático, generalizado e prosaico, as manifestações mais características daquilo a que propus chamar “supermodernidade”. Esta impõe com efeito às consciências individuais experiências e provações muito novas de solidão, diretamente ligadas ao aparecimento e à proliferação de não-lugares.
(AUGÉ, 2005, p. 79)

Marc AUGÉ (2005) ressalta que a Pós-Modernidade é responsável pela criação de não-lugares. Se o indivíduo pós-moderno está se tornando esquizoide pela fragmentação e a instabilidade referencial, o lugar antropológico consumido a partir da palavra e percepção deste também tende a sofrer o princípio da incerteza. O autor define lugar como “identitário, relacional e histórico”, um espaço que não possua identidade, relação e história é, portanto, definido como “não-lugar” e é oposto a tudo isso. Conforme Augé (2005):

A hipótese aqui defendida é que a supermodernidade é produtora de não-lugares, quer dizer de espaços que não são eles próprios lugares antropológicos e que, contrariamente, à modernidade baudelaireana¹¹, não integram os lugares antigos: estes, repertoriados, classificados e promovidos à “lugares de memória”, ocupam nela uma área circunscrita e específica (AUGÉ, 2005, p. 67).

A ideia de não-lugar é imposta como uma qualidade negativa do lugar, uma ausência presente dentro da própria noção do espaço. Este cria uma convenção solitária e semelhança entre os seus utilizadores que formam laços não singulares neste espaço, embora se valha ressaltar que nele os indivíduos são conhecidos, mas sua identificação torna-se impossibilitada, assim como sua socialização e localização, exceto quando estes entram e saem do não-lugar. Esses espaços tornam-se ainda responsáveis por fornecer estratégias que norteiam uma nova linguagem de identidade que contesta em sua criação a própria ideia de definição social, visto que a partir da realidade exposta pelo não-lugar, surgem duas relações distintas e complementares que demonstram o cotidiano do indivíduo esquizoide: a finalidade dos espaços e a dinâmica desenvolvida pelos indivíduos que os utilizam.

O conceito de pós-modernidade encontra sua definição completa nos não-lugares.

Conceito de Cinema Pós-Moderno

¹¹ Augé a emprega em Não-lugares: Introdução a uma Antropologia da Supermodernidade (1994) como o período anterior a Pós-Modernidade.

O cinema sempre esteve em adaptação para enquadrar-se na visão e descrição de sua sociedade. Seus autores buscam em suas películas traduzir e criticar o que ocorre ao seu redor, seja através de demonstrações da terra de seu coração, como faz Woody Allen ao exaltar Manhattan, ou criticar os males da sociedade em suas variáveis organizacionais como faz Fernando Meirelles em suas obras.

A pós-modernidade inclui-se na sétima arte através da fuga às classificações tradicionais, seu *debut* ocorreu a partir da década de 80, quando os longas-metragens passaram a caracterizar-se por apresentar um conglomerado de conceitos que ao mesmo tempo em que se encaixavam em determinadas estéticas e vanguardas, tornavam-se obsoletas dentro destas. Sendo assim, não havia como analisar as obras e buscar características atreladas a uma ou duas escolas, mas a variadas e com referenciais distintos. A sétima arte passou a produzir material diversificado e, simultaneamente, arraigado as suas raízes, preso a heranças que tentava desenvolver e separar ao mesmo tempo. Concedendo uma de suas características primordiais e que auxiliam no entendimento das produções pós-modernas: o pastiche. O qual se entende por:

Dentre as características centrais associadas ao pós-modernismo nas artes estão: a abolição da fronteira entre arte e vida cotidiana; a derrocada da distinção hierárquica entre alta cultura e cultura de massa/popular; uma promiscuidade estilística, favorecendo o ecletismo e a mistura de códigos; paródia, pastiche, ironia, diversão e a celebração da ‘ausência da profundidade’ da cultura; o declínio da originalidade/generalidade do produtor artístico e a suposição de que a arte também pode ser somente repetição (FEATHERSTONE, 1995, p. 25).

O pastiche dá voz ao papel de “simulacro” dentro da pós-modernidade. Muito do material que é produzido nesta era estaciona-se em um estágio de réplica que se denota dificultoso em termos de distinção do original e saber identificar quem é quem; embora em algumas obras pós-modernas isto também se aplique a metalinguagem.

O cinema norte-americano desde seus primórdios já se preocupava em envolver o espectador, no sentido de causar neste reconhecimento e identificação. Nas obras pós-modernas há uma preocupação na referência ao próprio código cinematográfico, gerando em certos momentos a impressão de o espectador estar participando da construção da narrativa, criando um vínculo de cumplicidade com o público. Mas se outrora uma de suas funções residia em causar identificação imediata, hoje tal atenção se volta para apresentar ao público seu processo de produção.

Esta metalinguagem se apresenta de diversas formas, seja na exposição da linguagem cinematográfica através dos discursos no roteiro ou as pistas deixadas pelo diretor no desenrolar do filme. Diretores como Pedro Almodovar costumam deixar vestígios no discurso e nos cenários, como uma ligação entre sua própria arte e pensamento. Já outros como David Fincher deixam peças do quebra-cabeça no decorrer da trama; dando ao espectador o gosto de acompanhar suas histórias e imperceptivelmente deixam-se imergir no cinema de citação.

Se a metalinguagem compõe o cinema pós-moderno, é válido ressaltar que ocorre uma variação em sua linguagem cinematográfica. As sequências se tornam mais rápidas, em certos casos, fragmentadas retornando a composição de peças; há uma adoção da estética do videoclipe, ao mesmo tempo em que se olha para o passado e procura-se um valor hereditário nas vanguardas e estéticas, se busca um futuro visionando a cultura pop, quebrando um paradigma em variantes de alta e baixa cultura. Ofertando ao seu espectador a complexidade e o entretenimento da coexistência de gêneros cinematográficos que são capazes de aderir a ausência de sentido moral e a profundidade dos problemas sociais. E é por este último fato que o cinema pós-moderno é capaz de criar personagens complexos, mesmo que a narrativa em si seja vazia.

Se o indivíduo pós-moderno é esquizofrênico e paranoico, impulsivo, está sempre disposto a melhorar sua “autoimagem”, possui múltiplas identidades, algumas fragmentadas e mal resolvidas, por estar constantemente sob a imposição da sociedade veloz e imediatista, além de ser obrigado a conviver com a dificuldade de saber quem realmente é; o que torna ser “camaleão” uma habilidade inerente a este, sendo sua obrigação adequar-se a qualquer situação vivenciada; não poderia esperar-se menos dos personagens construídos neste período. Segundo Michel Foucault citado por Harvey (2004):

Por heterotopia Foucault designa a coexistência, num “espaço impossível, de um grande número de mundos possíveis fragmentários”, ou, mais simplesmente, espaços incomensuráveis que são justapostos ou superpostos uns aos outros. (HARVEY, 2004, p. 52)

As personagens retratadas nas obras pós-modernas não estão mais em busca de uma solução centralizada, mas em entender onde está o seu eu no mundo. Isso acontece pela fragilidade no sentido de identidade. Possuem múltiplas camadas de significação ou de relações, e, algumas vezes sua complexidade não pode ser vista imediatamente. Se o não-

lugar é uma característica importante da Pós-modernidade, a heterotopia pode constituir um elemento importante na criação de personagens no cinema pós-moderno. De acordo com Harvey:

As formas artísticas e artefatos culturais pós-modernos, pela sua própria natureza, tem de encarar autoconscientemente o problema da criação de imagens e, como resultado, devem se voltar necessariamente para si mesmos. Em consequência, torna-se difícil escapar a ser o que está sendo retratado na própria forma de arte. (HARVEY, 2004, p. 289)

Um cinema comercial contemporâneo denotado pela auto referência, esvaziamento de casualidade, reconfiguração do tempo narrativo, auto reflexibilidade, metalinguístico, tradutor e aficionado a cultura pop – assim pode-se resumir a construção do cinema pós-moderno no qual se pode incluir a obra Clube da Luta de David Fincher.

Características do Cinema de David Fincher

Oriundo de Denver, Colorado. Nascido em 1962. De acordo com o IMDB, David Andrew Leo Fincher iniciou sua carreira ainda aos oito anos quando brincava de fazer filmes com a câmera de casa. Dez anos depois foi trabalhar em uma indústria de animação, Koryt films, que foi o tripé para compor a equipe de efeitos especiais de George Lucas na Industrial Light & Magic (ILM), onde participou em O Retorno do Jedi (1983) e Indiana Jones e o Templo da Perdição (1984).

Mas foi ao assinar contrato com N. Lee Lacy, para dirigir comerciais para TV e clipes musicais, que a carreira de David Fincher começou a ser modelada para os parâmetros que se tem hoje. Feita sua primeira propaganda para a Sociedade Americana de Câncer, seguiu dirigindo comerciais de TV de marcas famosas como Nike, Coca-Cola, Chanel, Heineken, Pepsi, Levi's e AT & T. Além de dirigir vários videoclipes para artistas consagrados do universo pop, como Madonna, Aerosmith, Michael Jackson e Rolling Stones.

É interessante notar-se a ligação de David Fincher com a produção de videoclipes e como esta está atrelada ao seu modo de fazer cinema. Uma das características do cinema pós-moderno refere-se à adoção da estética de videoclipe, tendo como características marcantes seu caráter híbrido que mescla aspectos plásticos e expressivos do cinema, televisão, música e publicidade, criando assim um produto altamente comercial. O videoclipe se torna assim uma mistura de linguagens e imagens.

Após obter sucesso na indústria publicitária e de videoclipes, Fincher foi convidado para substituir Vincent Ward na direção da sequência de Alien, em 1992. Sem ser bem recebido pela crítica e pelo público, além de passar por desentendimentos com o estúdio produtor do filme, retornou a direção de propagandas e videoclipes.

Pouco tempo depois foi convidado para dirigir o thriller policial Seven - Os Sete Crimes Capitais (1995), o longa foi bem recebido pela crítica e pelo público e alavancou a carreira de Fincher, agora como diretor cinematográfico.

Famoso por aderir ao gênero Policial e Suspense, utiliza poucas luzes e tons escuros em seus filmes transpondo um ar de sobriedade. Sua técnica é bastante conhecida e tornou-se referência nas cenas iniciais de seus longas-metragens inclinando o espectador a melancolia, seriedade e frieza, presente em seus personagens e suas histórias.

Entretanto, além de apreciar o gênero policial, Fincher aprecia traduções. De seus 10 filmes lançados, cinco são adaptações cinematográficas. Ele usa por base os cenários geográficos - como a Suécia de Stieg Larsson e Harvard de Ben Mezrich, temporais – como em O Curioso Caso de Benjamin Button e Garota Exemplar – e psicológicos – como em Clube da Luta e Millenium. Fincher toma o cerne da obra e o traduz tomando-o para a sociedade que o circunda, através da composição de planos e escolhas de trilhas sonoras que denotem as tensões envolventes aos seus temas polêmicos, violentos e conflituosos. Com usos constantes de zoom out e pequenos frames, as composições fotográficas de Fincher estão em sua maioria em câmera parada, sendo raras as ocasiões em que ele se utiliza da câmera de mão. Assim, nas raras ocasiões em que o diretor utiliza tal recurso acompanhado do uso de close-up, ou apenas o último recurso citado, há alguma coisa ou situação de extrema importância que ele quer passar ao espectador.

Fincher preza por personagens marginalizados, os quais a sociedade rejeita por não enquadrarem-se nos padrões, seja Zuckerberg em A Rede Social, Lisbeth Salander e Mikael Bloomkvist em Millenium, Benjamin Button em O Curioso Caso de Benjamin Button ou O narrador de Clube da Luta; todos estão unidos por serem indivíduos autossuficientes e simultaneamente protagonistas e antagonistas de suas próprias histórias, o que traz a tona a perda da moralidade entre os indivíduos do cinema pós-moderno. Segundo Hall:

A identidade torna-se uma “celebração móvel”: formada e transformada continuamente em relação às formas pelas quais somos representados ou interpelados nos sistemas culturais que nos rodeiam (HALL, 1987, p.10).

Os indivíduos masculinos de Fincher, geralmente, enfrentam conflitos internos, psicológicos ou físicos; entretanto, possuem ao seu lado personagens femininos que são o extremo de suas qualidades. Embora sejam personagens de menor porte, com exceção, talvez, de Lisbeth Salander em *Millenium*, elas possuem convicção de suas personalidades, são maduras quanto aos seus sentimentos, embora se sintam desequilibradas pelos seus pares em certos momentos, são elas que delineiam o destino dos personagens na obra.

Sendo assim, pode-se visualizar no cinema de David Fincher uma extensão da ideia do drama originado de um novo pedaço de informação. Fincher quer informar seu espectador sobre a sociedade que o circunda, trazendo um reflexo da geração pós-moderna e uma denuncia quanto a sua condição no mundo.

David Fincher em Clube da Luta

Em 1999, chegou aos cinemas mundiais o quarto longa-metragem de David Fincher, inspirado no livro de mesmo nome de Chuck Palahniuk: *Clube da Luta*. O filme apresenta um protagonista anônimo que sofre de insônia. Para tentar amenizar sua situação, ele passa a frequentar terapias de grupo, onde conhece pessoas com os mais variados problemas, entre elas: Marla Singer. Entretanto sua vida muda completamente ao conhecer Tyler Durden. Juntos formam um clube da luta, onde nem tudo é como se imagina que seja.

Em *Clube da Luta*, Fincher traduz em linguagem cinematográfica a obra de Chuck Palahniuk, utilizando sua dosagem de temas polêmicos e violentos. Com a utilização de cores ásperas dando tom de sobriedade, Fincher traz Edward Norton no papel do Narrador, um jovem viciado em compras de catálogo e que sofre de insônia. Contendo uma “vida em miniatura”¹² e “amizade porção-única”¹³, o narrador conhece Tyler Durden, Brad Pitt, em uma viagem de avião que termina por transformar totalmente a vida dele. Juntos formam um clube de luta que abriga homens de diversos tipos no porão de um bar à noite e que tem por regra principal não falar sobre ele para outras pessoas, embora todos os dias, os membros do clube se multipliquem.

Com o desenrolar da narrativa percebe-se que o clube é apenas um subterfúgio para o Projeto Destruição e que seus membros são macacos espaciais para Tyler Durden, demonstrando o apego que Fincher tem por expor personagens marginalizados. O próprio modo como são apresentados os personagens das terapias de apoio mostram em caráter tal tipo de papéis. Tanto estes quanto os macacos espaciais são pessoas líquidas, incapazes de

¹² Termo usado pelo Narrador para descrever os objetos que circundam sua vida como viajante constante

¹³ Termo usado pelo Narrador para descrever as pessoas que conhece durante suas viagens

tratar com suas próprias aceções sobre o mundo, vivem a margem embainhados de auto piedade e obediência a quem os aceitar como são. Até mesmo Marla Singer, a personagem capaz de despertar o Narrador de seu torpor, está à espera de encontrar alguém que a acomode do jeito que se apresenta ao mundo.

E por tocar em Marla Singer, é importante ressaltar seu valor como único personagem feminino trazido a trama. Fincher apresenta em suas obras mulheres capazes de determinar a história dos homens que as envolvem: em *Seven*, é ao deparar-se com o destino de sua esposa, Tracy, que o detetive David Mills tem a última peça de seu quebra-cabeça; já em *Garota Exemplar*, é Amy Dunne quem delinea os passos de seu marido, Nick, e quem decide se ele é o culpado ou não de todo o mistério que circunda a obra. Em *Clube da Luta*, a responsável por este norteamo é Marla, um dos maiores elos entre o Narrador e Tyler Durden. Dona de uma personalidade excêntrica, sapatos de saltos e cigarros, é a espectadora de toda situação que envolve o Narrador e sua mente turbulenta, vendo tudo com desinteresse e sem sentido. O relacionamento deles é como uma droga, Marla é a fonte do desejo, ao mesmo tempo em que pode ser o inibidor da relação firmada pelo clube. Em um diálogo entre o Narrador e Durden, o alter ego afirma que são homens criados por mulheres e se não seria outra mulher a resposta que precisam.

Fazendo uso intenso de frames, David Fincher constrói a narrativa fotográfica de *Clube da Luta* com estética de videoclipe, sua escola mãe, através de sequências fragmentadas e rápidas, narrativa não-linear, com imagens justapostas e misturadas, além de trazer uma gama de referências a cultura pop. Há também a presença de poucas luzes que influenciam na geração de sombras e na ideia de melancolia, seriedade e frieza características de todos os personagens de *Clube da Luta*.

A Pós-Modernidade em Clube da Luta

Clube da Luta é um longa-metragem que está longe de ser simplesmente aquilo que seu título sugere. Ele induz seu espectador a refletir sobre a atual condição da sociedade, seja por meio de suas atitudes ou ideologias.

Neurônios sendo percorridos por correntes elétricas sob uma trilha sonora eletrônica e corrosiva, uma câmera que percorre o cérebro de um homem até se conhecer seu rosto assustado e com uma arma na boca. Assim o espectador é apresentado a *Clube da Luta*, poderia imaginar-se que este é o início da trama, mas depara-se por um narrador Edward Norton tentando encontrar qual o estopim para aquela situação em que se encontra, sendo

assim ele passa a narrar a obra em flashbacks, caracterizando a quebra de linearidade da narrativa, conferindo seu primeiro aspecto da montagem pós-modernista.

O protagonista não se apresenta de imediato, na realidade, ao longo de toda a obra não há uma identificação nominal deste ficando apenas a cargo do espectador suas características aviltantes. Supervisor de uma empresa de seguros automobilísticos, o narrador sofre de insônia, o que pode ter sido culminado pelo vazio que este sente, literalmente falta-lhe preenchimento, que ele recorre ao consumismo desenfreado para suprir, isto se torna evidente na cena em que ele está sentado no vaso sanitário telefonando para encomendar produtos por catálogo e utiliza-se um off que diz: "Como tantos outros, me tornei escravo do consumismo instintivo caseiro" e enquanto o off continua a declamar aquilo que ele comprara, os objetos começam a surgir. E o off finaliza com: "Costumávamos ler pornografia, agora era catálogo de loja". O narrador tem o processo de compra como um ritual de exorcismo de seus próprios receios. Como o ser esquizoide oriundo da Pós-Modernidade, o narrador é instável de referenciais, vê em Marla e Tyler uma personificação do que fora sua família, sendo que o relacionamento dos dois é apenas fruto de seu imaginário, além de ser contraditório em seus sentimentos, um exemplo disto é quando se sente rejeitado no Plano Destruição e vinga-se no personagem de Jared Leto afirmando apenas querer destruir algo belo. Distante de ser coerente, o personagem de Edward Norton é individualista e a partir daí torna-se egoísta e insensível aos sentimentos alheios, visto que a cura para a sua insônia só é adquirida a partir do momento em que passa a assistir o que é "sofrimento de verdade", tornando-se um viciado em prestigiar as manifestações nos grupos de apoio. Embora os outros participantes estivessem ali por seus próprios males, para o narrador o interessante era ouvi-los e saciar suas próprias mazelas através de suas histórias, transformando-se a cada reunião em um personagem diferente, uma espécie de camaleão disposto a melhorar sua "autoimagem" para si mesmo. Demonstrando a demência social e perda dos laços de afetividade característicos do ser esquizoide.

E é neste momento de falso preenchimento que surge a mulher como instrumento de norteamento de Fincher: Marla Singer, assumindo o papel de mulher misteriosa e fatal, ao mesmo tempo em que é excêntrica e depressiva, denotando a ambivalente característica dos personagens de cinema "noir"¹⁴: o tom pessimista e fatalista, e a atmosfera cruel. Além disso, Marla, como uma das mulheres de Fincher e inspirada no noir, é vista como

¹⁴ 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).

ameaçadora para os planos do narrador, e posteriormente de Durden, por demonstrar a tentação e os perigos da domesticação do protagonista. Segundo Thomas (1992, p.64): “as mulheres (...) podem representar não apenas os perigos vislumbrados na rejeição à 'normalidade', como a opressão identificada na adesão a esta”. Desta forma, tem-se outra característica da Pós-Modernidade: o pastiche, através da referência a outra escola estética cinematográfica.

Sendo assim, o falso preenchimento abandona o narrador que vê em Marla sua mentira refletida e por tal sente-se revoltado e volta a ter insônia, e é nestas circunstâncias que conhece Tyler Durden, um personagem falante, rebelde, dono de suas próprias ideias e independente dos paradigmas impostos pela sociedade, sendo aquilo que o narrador gostaria de ser: leve, livre e sem complicações.

Durden trabalha na indústria cinematográfica como projetorista, responsável pela montagem de alguns filmes, os quais ele insere pornografia, o que remete ao fato de Fincher inserir frames em suas histórias. Uma alusão a metalinguagem dentro da obra, ao mesmo tempo em que se tem um personagem que realiza tal trabalho, o próprio diretor faz a demonstração deste ao longo da narrativa, caracterizando mais uma vez um sintoma da Pós-Modernidade no longa-metragem. E faz-se interessante observar que no decorrer da obra, o personagem Tyler Durden é inserido através de frame, dando vazão a sequência significativa, mas sem significado aparente que é explorada pelos pós-modernos.

Sendo assim, é válido citar a predominância na película da linguagem do videoclipe. Tendo sequências rápidas, com cortes velozes, planos curtos, ângulos não usuais e movimentos rápidos, que acompanhem o ritmo acelerado da trilha sonora, a “estética de videoclipes” ocasiona a fragmentação presente.

Voltando a Durden, este passa a conquistar e influenciar o narrador, sem este perceber que Durden é a materialização de seus próprios estigmas. É tanto que embora o narrador o englobe ao conhecê-lo ao rótulo de “amizade porção-única”, como nomeia todas as pessoas que adentram em sua vida, o declara como o melhor nesta categoria e é a este que procura quando seu apartamento é incendiado e perde tudo, em mais uma evidência da pós-modernidade na obra, visto que este perdeu tudo, todo seu referencial, já pouco, de felicidade e plenitude.

Sendo Tyler Durden o único a quem ele recorre, o narrador que antes possuía tudo, vai morar em uma casa prestes a ser demolida, a maioria das janelas tapadas, sem trancas na porta, escada para desabar, nada funcionava; sem vizinhos, apenas depósitos e uma usina de

papel caracterizando o que Marc Augé chama de não-lugar, uma ausência presente dentro da própria noção do espaço, a casa não possui história ou identidade e nem relações de seus moradores. No final do primeiro mês morando com Tyler, o narrador não se importava por não ter TV na casa e nem com a geladeira estragada, havia se adaptado a vida no não lugar, o que Augé (2005) caracteriza por esvaziamento da individualidade e superação da solidão, uma característica da liquidez e de certa forma uma renúncia a sua rotina, seus instintos naturais.

A luta travada pelo narrador e por Durden transformou-se em uma espécie de alívio as tensões diárias. E em pouco tempo o clube passou a ter um grande número de membros e a funcionar diariamente, mesmo que uma das regras consistisse em não falar nada a ninguém, todos eram aceitos e talvez essa busca se deva por eles, os “indesejados de Deus”, estarem atrás de um projeto, uma ideologia, uma razão que antes era procurada em bares, grupos de apoio e até mesmo nas drogas.

Por ser Durden uma idealização construída para se auto duelar, visto que ele representa o papel de autoridade para o protagonista, já que está sempre pronto a mudar sua visão de mundo adaptando-se a de Tyler além de compará-lo a figura paterna em determinada parte do filme. O mesmo personagem ainda se figura para o Clube na descentralização do poder, quando cria o projeto destruição e investe na inserção de macacos espaciais e novos clubes pelo país forjando uma sensação de fluidez de liderança, acentuando-se o fato dos envolvidos só possuírem nome quando morrem e organizarem-se em pequenos grupos de execução, fomentando outra característica do não-lugar: seus personagens não são identificados, socializados e localizados, exceto à entrada e à saída, como acontece com a morte de Bob e todos passarem a ser chamados de Robert Paulsen após a morte.

O Clube da Luta representa para seus participantes as dores e libertações da sociedade pós-moderna, lembrando as palavras do narrador: “Só depois de perdermos tudo é que estamos livres para fazer qualquer coisa” e “Depois de lutar, tudo na vida tem menos importância”. O longa-metragem frisa com afinco a sensação de insatisfação, causada principalmente pelo consumo e a sensação de não pertencer a um lugar. O personagem principal obtinha uma leve sensação de plenitude quando adquiria produtos por catálogo, seu apartamento era um reflexo do capitalismo exacerbado enquanto que Tyler é o oposto, não possui nada como seu, é crítico do capitalismo, toma-se como exemplo o plano para explodir as empresas de cartão de crédito, defendendo em partes incontáveis do filme sua posição explicitamente transporta ao narrador quando este queima a sua mão.

Embora toda relação entre os personagens na narrativa esteja no plano mental do Narrador, que para fugir de sua solidão e de seu próprio sentimento de insatisfação criou um personagem melhor-amigo capaz de ser aquilo que ele gostaria de ser e não pode, *Clube da Luta* termina por apresentar-se um filme crítico quanto a atual conjectura da sociedade, englobando seus valores morais e ideológicos.

Considerações

A cada nova leitura de *Clube da Luta*, novas concepções são feitas, visto que a multiplicidade de questões levantadas direcionam o olhar e a compreensão para diversas conceituações e críticas do mundo pós-moderno e, por que não, contemporâneo; outro fator que incrementa tal assertividade é o caráter aberto das obras pós-modernas. No entanto, é válido ressaltar a caracterização do “eu” contemporâneo na construção da obra, embora seja dito que o ser humano passa por processos dinâmicos e contínuos em sua vivência diária, as angústias humanas sempre estarão presentes, tal qual a busca para sancioná-las. Seja como for, a ficção está disposta a encontrar métodos que denotem fuga para este conflito interno, é o que acontece em *Clube da Luta*.

Vive-se em um mundo fragmentado, com ideias líquidas que terminam por serem transpostas esteticamente para a arte. Identificar o cinema pós-moderno é válido para viabilizar o diálogo entre autores e espectador, possibilitando novas concepções e olhares, sendo um ponto de convergência dentro do próprio entendimento de arte. Por este fator, é importante conhecer as características que Fincher emprega em suas obras e edificar a ponte para maior compreensão entre o seu fazer cinema e o de outros construtores cinematográficos.

Para o personagem Tyler Durden: “Nós somos os filhos do meio da história, sem propósito ou lugar. Não tivemos Grande Guerra, não tivemos Grande Depressão”. A humanidade está aprisionada a uma condição pós-moderna que mergulhou devido às transformações ocasionadas no último século, muitos tentaram desmistificá-lo, mas o sujeito pós-moderno dorme, aprisionado ao seu próprio sonho idealizado que usa para se auto duelar e corre o risco de ao acordar identificar-se com a mentira que assiste de si próprio e não entender porquê o incomoda tanto.

Resta apenas continuar viabilizando e observando o panorama que a condição pós-moderna instaurou na sociedade contemporânea.

Referências

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.

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

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

THOMAS, D. (1992). "How Hollywood deals with the deviant male". In: MASCARELLO, F. (Org.). **História do Cinema Mundial.** 2ª ed. Campinas: Papyrus Editora, 2007. p 183.

HARVEY, D. **Condição Pós-Moderna.** 13ª ed. São Paulo: Edições Loyola, 2004.

PFEIL, F. (1988): “Postmodernism as a ‘structure of feeling’”. In: HARVEY, D. **Condição Pós-Moderna.** 13ª ed. São Paulo: Edições Loyola, 2004.

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

BAUMAN, Z. **Modernidade líquida.** Rio de Janeiro: Zahar, 2000.

ESPERANDIO, Mary Rute Gomes. **Para entender pós-modernidade.** São Leopoldo: Sinodal, 2007.

BHABHA, H. **O local da Cultura.** Belo Horizonte: Editora UFMG, 1998.

HALL, S. **A Identidade Cultural da Pós-modernidade.** Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2002. 10ª edição.

ADOROCINEMA. **David Fincher.** Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/personalidades/personalidade-15709/biografia/>> Acesso no dia 07.07.15

IMDB. **David Fincher.** Disponível em: <<http://www.imdb.com/name/nm0000399/>> Acesso no dia 07.07.15

FEATHERSTONE, M. **Cultura de consumo e pós-modernismo.** São Paulo: Studio Nobel, 1995.

AUGÉ, Marc. **Não-lugares: Introdução a uma Antropologia da Supermodernidade.** Campinas, São Paulo: Papyrus, 1994.