



PÓS-MODERNISMO E CULTURA POPULAR algumas observações

Álvaro Hattner¹

O grande projeto acadêmico que chamamos de “Estudos Culturais” sempre foi constituído por discursos que afirmavam sua inerente indefinição, ou a impossibilidade de sua definição. Na verdade, a aparente resistência a definições completas e acabadas originava-se fundamentalmente em um dos traços mais relevantes do projeto, ou seja, seu caráter interdisciplinar. Por sua vez, a interdisciplinaridade como marca metodológica dos Estudos Culturais advém

da necessidade concreta de abordar toda a complexidade e multiplicidade dos textos culturais e de sua interação com toda sorte de práticas sociais.

Nesse sentido, um dos principais objetos dos Estudos Culturais tem sido a cultura popular, suas manifestações, suas relações com as sociedades onde ela se origina. E é a cultura popular enquanto “arena de consentimento e resistência”, nas palavras de Stuart Hall, o istmo a ligar os estudos da cultura ao que comumente chamamos de “pós-modernismo”, entendido como somatória de teorias, posturas e manifestações culturais relativas a um estado de coisas do mundo supostamente novo, a pós-modernidade.

De fato, não se pode deixar de notar a coincidência cronológica entre o desenvolvimento das bases iniciais dos Estudos Culturais, a partir das obras que compõem a “trilogia fundadora” dos estudos contemporâneos da cultura,² e as

¹ Álvaro Hattner é professor da UNESP.

² São elas *Uses of Literacy* (1957), de Richard Hoggarth, *Culture and Society* (1958), de Raymond Williams, e *The Making of the English Working Class* (1963), de E. P. Thompson. As três obras foram traduzidas para o português, respectivamente: *As utilizações da cultura: aspectos da vida cultural da classe trabalhadora*. Trad. Maria do Carmo Cary. Lisboa: Presença, 1973. 2v.; *Cultura e sociedade – 1780-1950*. Trad. Leônidas H. B. Hegenberg, O. S. da Mota, Anísio Teixeira. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1969; *A formação da classe operária inglesa*. Trad. Denise Bottman. Rio de Janeiro: Paz & Terra, 1987.

primeiras manifestações do pós-modernismo. Apesar da rejeição pós-moderna à base epistemológica inicial dos Estudos Culturais (i.e., o marxismo), a possibilidade de se lançar foco sobre práticas culturais até então consideradas marginais, associadas a uma suposta “baixa cultura” e, principalmente, consideradas indignas de estudo na academia, representa importante ponto de convergência entre o pós-modernismo e as investigações centradas na cultura.

Essa convergência tem sido rechaçada sistematicamente por todos aqueles que seguem de maneira ortodoxa as proposições teóricas de autores que apresentam concepções negativas (e muitas vezes equivocadas) sobre um sem número de manifestações artísticas que seriam inseridas dentro de um perfil que se poderia chamar “pós-moderno”. Na verdade, a “pomofobia” de alguns críticos origina-se não só na estritura de suas interpretações, a maioria delas moldada por uma orientação marxista, mas também em um desconhecimento e/ou descaso em relação a uma série de objetos culturais que não só poderiam ser alçados à condição aurática de “obras de arte”, tão cara ao modernismo, como também ultrapassam essa condição, destruindo-a e reconstruindo-a constantemente.

O pós-modernismo se constituiria, assim, por uma mistura de tradicionalismo e novidade, de expressões contemporâneas mescladas a olhares que buscam o passado. Para Anne Cauquelin (2005, p. 129), o termo “pós-moderno” designa

o heterogêneo, ou a desordem de uma situação na qual se conjugam a preocupação de se manter ligado à tradição histórica da arte, retomando formas artísticas experimentadas, e a de estar presente na transmissão pelas redes, desprezando um conteúdo formal determinado.

Dessa perspectiva, podemos perceber uma das principais formas de manifestação do pós-modernismo: a rejeição radical da manutenção de uma distinção entre “alta cultura” e “baixa cultura”, manutenção essa que pode ser vista como uma das “certezas categóricas” do modernismo. A constatação dessa rejeição já aparece na década de 1960 e representa aquilo que Susan Sontag chama de “uma nova sensibilidade”, na qual a separação entre “cultura de elite” e “cultura popular” tem cada vez menos relevância.³

Torna-se muito clara a percepção desse colapso entre fronteiras artificiais e impostas quando pensamos nas diversas “fusões” de produtos culturais, especialmente os artísticos. As associações entre “arte” e um gênero musical popular como o rock, por exemplo, trazem ao debate infinitos exemplos, que vão desde a associação entre Andy Warhol e o grupo Velvet Underground até as diversas

³ In *Against Interpretation*. New York: Farrar, Straus & Giroux, 1966.

combinações entre música “erudita”, especialmente a renascentista e a barroca, e música popular contemporânea em diversos subgêneros, o que ocorre nas obras de grupos como Gentle Giant e Gryphon. A obra do compositor norte-americano Frank Zappa (1940-1993) é outro excelente exemplo de uma prática artística para a qual convergem influências aparentemente díspares como Stravinsky, Stockhausen, Varese, o *doowop* e o *rock & roll* do final da década de 1950 nos Estados Unidos, além de crítica política e de costumes envolta no rock carregado de guitarras que dominou parte do cenário musical popular dos anos 1970.

Steven Connor (1992) afirma que o rock pode ser considerado a forma cultural pós-moderna mais representativa, uma vez que personificaria à perfeição no que ele chama de “o paradoxo central da cultura de massas contemporânea”, ou seja, uma combinação do alcance e influência globais unificadores do rock com sua tolerância e geração de estilos, de mídias e de identidades:

Desde o começo, [a importância do rock] estava na potência de seus amálgamas com a cultura juvenil como um todo; com a moda, com o estilo e com a cultura das ruas, com o espetáculo e com a arte da performance (...). (p. 151)

As expressões da cultura passam a ser vistas, portanto, como um conjunto textual que se encontra em constante intersecção com outros conjuntos textuais, em um entrelaçamento que novos conjuntos textuais. Nesse sentido, o desenvolvimento dos estudos sobre intertextualidade nos tem mostrado o quanto os produtos culturais que podem ser considerados pós-modernos apresentam como uma de suas características fundamentais a presença de estruturação formal e temática baseada em alusões, citações, paródias e mesmo reescrituras de diversos tipos de textos, em especial aqueles que fazem parte do chamado “Cânone Ocidental”.

Um interessante exemplo recente disso é a publicação de *Pride & Prejudice & Zombies*, escrito “a quatro mãos” por Seth Grahame-Smith e, é claro, Jane Austen. O romance, publicado em 2009, é uma reescritura que utiliza o texto original de Austen com acréscimos narrativos que incluem artes marciais e a presença de mortos-vivos. A trama básica foi mantida, embora situada em uma espécie de “universo alternativo”, onde os “desmorts” são uma praga incômoda e letal.

Este exemplo sem dúvida evoca aquilo que Fredric Jameson (2006) chama de “pastiche”, e o termo tornou-se a palavra favorita de nove entre dez detratores dos produtos da cultura popular contemporânea, leia-se, pós-moderna. Esse “pastiche” implicaria um esgotamento das formas e dos temas, a construção de um texto desprovido de qualquer conteúdo político e histórico, uma “paródia

que perdeu seu senso de humor”, uma saturação da narrativa, levando à impressão, para muitos, de que a cultura não pode fazer algo novo (no sentido da Modernidade). Isso não deve ser um motivo de preocupação e, principalmente, não significa que os produtos artísticos contemporâneos (seja lá quais forem) são necessariamente débeis, irrelevantes, parasitários ou exclusivamente derivativos.

Pelo contrário, a presença de uma multiplicidade de textos contribui para um aumento na potencialidade de uma democracia cultural, integrada igualmente por criadores e fruidores de diversos textos, inclusive aqueles associadas à “alta” cultura e, conseqüentemente, inacessíveis. O que quero dizer aqui é que Graeme-Smith faz mais pela divulgação de Austen do que qualquer estudo acadêmico jamais fez, assim como *O Rei Leão*, por exemplo, ampliou consideravelmente o número de pessoas que entraram em contato com o eixo narrativo básico que compõe *Hamlett*.

Em certa medida, as “novas” criações e as estratégias discursivas que compõem os textos pós-modernos em qualquer suporte configuram-se como formas de manutenção e/ou reciclagem de uma memória cultural que corre o risco de se perder em um universo de objetos (textos/produtos) culturais cada vez mais vasto. Os textos pós-modernos representam lugares de infinita recombinação de (inter)textos, os “nós na rede” de que falava Foucault.

Essas expressões incluem o conjunto das novas arquiteturas textuais (a ciberliteratura em especial) e aquilo que chamo de “neonarrativas”, isto é, as formas/suportes/produtos que se caracterizam não só pela expressão de um narrar que se constitui por meio do jogo intertextual contínuo, mas também por um altíssimo grau de interatividade por parte do leitor/usuário/consumidor. A construção do sentido (e da narratividade) nos textos que podem ser considerados neonarrativas apóia-se em uma acumulação de “marcas” constitutivas que são essenciais para a transposição, ou adaptação, de tais textos para outros suportes.

De fato, vivemos em uma era de convergência midiática, na qual a integração de múltiplos textos cria uma narrativa tão ampla que não pode ser contida em um único meio. Dessa forma, a noção de neonarrativa coaduna-se com aquilo que Henry Jenkins (2008, p. 98) chama de “um narrar transmidiático” (*ttransmedia storytelling*). Uma narrativa transmidiática se estabelece por meio de sua expressão em múltiplos suportes textuais, e cada novo texto representa uma nova e valiosa contribuição para o todo. Assim, uma história pode ser apresentada originalmente em um filme e expandida por meio de narrativas narrativas gráficas, novelizações, videogames e diversos outros suportes textuais.

Um exemplo bastante evidente desse procedimento é *Star Wars*. Iniciada em 1999, em um projeto originalmente concebido para ser composto por três trilógicas, das quais apenas as duas iniciais foram lançadas até agora, a neonarrativa *Star Wars* constituiu-se em um universo narrativo transmidiático, no qual todos seus desdobramentos apresentam absoluta coerência temática e cronológica. A elaboração desses desdobramentos se dá não só pela extensão das narrativas “básicas” apresentadas pelos filmes, mas também por uma transferência de foco dos protagonistas do eixo narrativo fundamental estabelecido pelos filmes para personagens secundários ou até então desconhecidos, cujas histórias são igualmente fascinantes.

Os vetores midiáticos presentes na observação de neonarrativas podem ser os mais diversos e, em alguns casos, seus entrecruzamentos e recombinações podem vir a constituir uma regularidade textual potencialmente indicativa de um gênero. Esse é, sem dúvida, o caso das “narrativas de zumbis”, como a de Grahame-Smith mencionada anteriormente. Na verdade, essas narrativas representam uma ótima ilustração do caráter transmidiático das neonarrativas. Veja-se, por exemplo, o caso do videogame *Resident Evil*.

Iniciada em 1996 pela Capcom no Japão, a franquia *Resident Evil* (ou *Biohazard*, como é conhecida em seu país de origem) é uma das mais famosas e bem sucedidas do universo dos videogames. Composta por uma série de sete jogos principais e mais três séries paralelas, para várias plataformas diferentes, além de vários jogos para celulares e outras plataformas portáteis (ver tabelas do apêndice I), *Resident Evil* ainda possui vários livros que, de forma independente, novelizam as tramas dos jogos originais ou expandem e exploram os acontecimentos mostrados nos enredos dos jogos. Além das novelizações existem narrativas gráficas ambientadas no universo dos jogos, além de inúmeras referências em filmes, programas de TV, outros jogos e produtos que demonstram o impacto e a influência de *Resident Evil* no imaginário cultural contemporâneo. Porém as adaptações para cinema são os produtos mais conhecidos originados por essa franquia – principalmente pelo forte apelo comercial de suas produções. O primeiro filme *Resident Evil*, dirigido por Paul W. S. Anderson, foi lançado em 2002, com continuções em 2004 (*Resident Evil – Apocalypse*), 2007 (*Resident Evil: Extinction*) e 2010 (*Resident Evil – Afterlife*). Não se pode deixar de notar que a “onda zumbi”, na cultura popular contemporânea inicia-se, de fato, no cinema, com *Night of the Living Dead* (1968), de George Romero e curiosamente tem se disseminado por diversos suportes, tais como textos literários “convencionais” (veja-se, por exemplo, o notável *World War Z* (2006) de Max Brooks) e narrativas gráficas (cujo melhor exemplo seria a obra de Robert Kirkman, *The Walking Dead*, publicada a partir de 2003).

Esses e outros exemplos fazem parte de uma multiplicidade de possibilidades narrativas que correspondem a uma quase insaciável “fome narrativa”: para o público formado por leitores, espectadores e jogadores, o “texto-ur”, a narrativa primordial, matricial, que Gerard Genette (1997) chama de “hipotexto”, não é o suficiente. As narrativas transformaram-se em um lucrativo produto de consumo porque os variados públicos anseiam tanto por continuações, *prequels*, desdobramentos, reformulações, ampliações e toda e qualquer possibilidade de contar e recontar, de mostrar e mostrar novamente, quanto pela possibilidade de participar das narrativas por meio da interação enquanto leitores, espectadores ou avatares (*personas* em um videogame), gerando novos percursos narrativos.

O que podemos chamar de cultura pós-moderna, portanto, é essencialmente um entrelaçamento midiático contínuo, marcado por “uma dinâmica de aceleração do tráfego, das trocas e das misturas entre as múltiplas formas, estratos, tempos e espaços da cultura” (SANTAELLA, 2003, p. 59). Perceber essa dinâmica de uma forma que não se paute por juízos de valor que exarquem um certo saudosismo do moderno é o primeiro e importante passo para que possamos, entre outras coisas, elaborar novas formas de abordagem que possam lidar com as realidades culturais do nosso tempo, contribuindo, de fato, para a demolição dos muros disciplinares e para o apagamento da separação entre cultura de elite e cultura popular, em especial nas instituições acadêmicas que ainda insistem na manutenção de velhas e ultrapassadas distinções.

Referências Bibliográficas

- CAUQUELIN, A. *Arte contemporânea: uma introdução*. Trad. Rejane Janowitzter. São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- CONNOR, S. *Cultura pós-moderna: introdução às teorias do contemporâneo*. Trad. Adail U. Sobral e Maria Stela Gonçalves. São Paulo: Loyola, 1992.
- FOUCAULT, M. *A arqueologia do saber*. 4.ed. Trad. Luís Felipe B. Neves. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1995.
- GENETTE, G. *Palimpsests: Litterature in tftte Second Degreee*. Lincoln: University of Nebraska Press, 1997.
- JAMESON, F. Pós-modernismo e sociedade de consumo. In: _____. *A virada cultural: reflexões sobre o pós-moderno*. Trad. Carolina Araújo. Rio de Janeiro: civilização Brasileira, 2006. p. 15-44.
- JENKINS, H. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press, 2008.
- SANTAELLA, L. *Cultura e artes do pós-ftumano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.

